

CULTOS INNOMBRABLES
**FUNDIDO
EN BLANCO**



Un suplemento de horror visceral de

Manuel J. Sueiro y José Lomo

CRÉDITOS

Escrito por

Manuel J. Sueiro y José Lomo

Portada e ilustraciones de

Javier Charro

Corrección por

Ana Navalón

Diseño y maquetación por

Manuel J. Sueiro, Javier Charro, Esther Sanz y Cecilia Jos

Imágenes de stock de

Roger Karlsson, Riverta y Bashcorpo

Publicado por

Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

El sistema **Hitos** se declara *Open Content* y puede ser utilizado libremente en virtud de la licencia OGL. La ambientación de los Mitos de Cthulhu corresponde a la obra de H. P. Lovecraft y está bajo dominio público según la legislación vigente. Los personajes, grupos y situaciones propias de **Cultos Innombrables**, así como el nombre del juego y su logo pueden ser utilizados previa autorización del editor, declarándose *Product Identity* en el marco de la licencia OGL. Las ilustraciones y material gráfico que acompañan al texto son propiedad de sus respectivos autores, usados por **Nosolorol Ediciones** con su consentimiento explícito y no pueden ser reproducidos sin su autorización expresa.

ISBN: 978-84-16780-46-4

Depósito legal: M-2064-2017

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2017

Sample file



CONTENIDOS

LA FAMILIA Y EL HOGAR..... 4

La Familia.....	5
Tradiciones.....	14
El Hogar.....	16
Seig-Oakedya, el Ser del Pozo.....	20
Los alrededores.....	24
Parientes.....	30
Enemigos de los White.....	48
Con los White no se juega.....	55

AGUIJÓN EN LA RETINA 58

1. Caucho ardiente.....	59
2. Diente de león.....	63
3. Rutas concéntricas.....	64
4. Tratando con los White.....	69
5. Desenlace.....	71

FUNDIDO EN BLANCO 72

Antecedentes.....	73
Primeros pasos.....	76
Gestionando la historia desde aquí.....	77
Mensaje tras la entrevista de Hickman.....	78
Conversación telefónica con Samuel.....	79
Visitando una comuna White.....	80
Una fan llamada Lenora.....	83
Hablando con Samantha.....	84
Jolene y sus engendros.....	87
Hablando con el viejo Hooper (Carson).....	88
Hablando con Tracy Bush (Carson).....	89
Atravesando las cuevas Chijidi.....	89
Ouroboros.....	91
Muerte en la granja.....	93
Pesadilla fractal.....	94
Desenlace.....	95
Personajes documentalistas.....	98

SIMIENTE NEGRA CAE AL POZO 106

La petición.....	107
Hogar, sucio hogar.....	108
Wagon Wheel.....	112
Unnamed Stars.....	113

Let's Play.....	115
-----------------	-----

La urna.....	116
The Garden.....	118
Tiro al White.....	119
La perrera.....	121
La piscina y el conducto.....	122
Gestión de residuos.....	125
Desenlace.....	126

En el corazón de Nuevo México.....	128
------------------------------------	-----

PERSONAJES Y CRIATURAS

Ananda.....	13
Brian Taker.....	53
Christopher White.....	41
Chantelle White.....	44
Cherry Sun Adams.....	36
Engendro de Jolene.....	34
Ezequiel «Junior» White.....	10
Hooper.....	27
Isaiah White.....	11
Jennifer Revenge.....	50
Jeremiah White.....	9
Jolene Barrows.....	33
Kryseig.....	22
La Estirpe del León.....	49
Las hijas de Chantelle.....	42
Malachia White.....	8
Mary Lou, el shoggoth del cementerio de coches.....	29
Richard Hickman.....	51
Ruby Adams.....	37
Samuel «Sammy» White.....	31
Seig-Oakedya, el Ser del Pozo.....	20
Tobiah White.....	12
Tracy Bush.....	26
Utugul.....	28

MAPAS Y LUGARES

La granja de los White.....	18
La casa de Cherry Sun y Ruby.....	38
Crudités.....	40
Squirrel's Cage.....	46



LA FAMILIA Y EL HOGAR

TRAS FONDO

Son muchos los iniciados en los Mitos que han oído hablar sobre la familia White. Un grupo de *rednecks* endogámicos y caníbales que viven en algún lugar perdido del desierto, cazando y devorando a los incautos que se adentran en sus tierras. Algunos incluso dicen que la vieja granja familiar se erige sobre un primigenio durmiente y que en los terrenos que la rodean habitan monstruos de todo tipo. Sin embargo, para la mayoría de los que han oído la historia, la familia White es una leyenda colorista, una especie de cuento con moraleja sobre cómo el poder de los Mitos puede llegar a corromperte. Por desgracia, no es que tenga parte de verdad: es que es absolutamente cierta.

En las profundidades de Nuevo Mexico, la familia White vive apartada de la sociedad, con sus miembros entregados a la endogamia y al canibalismo, perpetuando sus grotescas

tradiciones desde hace generaciones. Bajo los terrenos de la familia, un ser muy antiguo y extremadamente poderoso duerme desde mucho antes de que los hombres pisaran la tierra: los navajos lo llamaban Seig-Oakedya, pero para los miembros de la familia White es sencillamente el Ser del Pozo. Y en sus sueños, la criatura ha moldeado a los White convirtiéndolos en seres perversos y malévolos entregados a su adoración y, a la consecución de un plan que ellos mismos no entienden.

Con su semilla mucho más esparcida por EE. UU. de lo que podría parecer a simple vista, este culto extiende poco a poco sus tentáculos a través de los lazos familiares y la poderosa conexión que existe entre los de su sangre y el Ser del Pozo. No en vano quienes los conocen bien advierten de que hay más White de lo que crees.

LA FAMILIA

MALACHIA WHITE

El actual patriarca de la familia, Malachia, tiene ya casi 80 años, aunque aparenta muchos más. Consumido por el Ser del Pozo, Malachia yace postrado en una cama con la piel cuarteada y tirante sobre los huesos, casi como un cadáver, sin fuerzas para levantarse, pero dirigiendo la familia desde su lecho con una voz de trueno. Los últimos meses las fuerzas parecen abandonarlo más y más, y a resultas de ello pasa cada vez más tiempo durmiendo, soñando con el Ser del Pozo y tratando de asimilar todo lo que este le transmite.

En su juventud, en los 60, Malachia viajó por América siguiendo los dictados de Ezequiel, su padre y el anterior patriarca de los White. Ezequiel creía que era bueno que el menor de sus hijos conociera el mundo exterior y entendiera de primera mano las amenazas que había para la familia allí fuera. También creía importante que hubiera de este modo un intercambio de información entre los White y otros conocedores de las fuerzas ocultas.

El viaje le sirvió a Malachia para moverse en círculos ocultistas de lo más diverso y llegó incluso a tener sus propios seguidores, algo así como un culto ajeno a la familia. Pero la llamada de la granja y el cerco de la policía a las actividades de su grupo hicieron que finalmente volviera al hogar familiar. Ni que decir tiene que Malachia aprovechó esta larga temporada para extender la semilla de los White tanto como pudo.

De vuelta a la granja, Malachia llegó henchido de conocimiento y poder. Había conocido de primera mano la revolución sexual de la mujer, las ideas de igualdad racial y otros conceptos progresistas que le parecían terribles amenazas para los White. Sus hermanos mayores que habían permanecido en la granja lo menospreciaron, pero su padre vio su potencial y lo nombró su heredero.

Esto no les gustó a sus dos hermanos y provocó un terrible enfrentamiento en la granja cuando Ezequiel murió. Malachia tuvo que matar a sus hermanos mayores y expulsó a sus sobrinos para demostrar su autoridad. Solo en la granja con su hermano pequeño, Junior, y con las mujeres, recayó sobre él la responsabilidad de reconstruir la familia.

Malachia dirige a los White con mano de hierro. Aunque su cuerpo es débil, su mente es fuerte y sus hijos lo respetan y lo temen, como debe ser. Pero sabe que su tiempo se acaba y que pronto será alimento para sus hijos, como lo fue su padre antes que él.

JEREMIAH WHITE

El hijo mayor de Malachia es un hombre que supera los 40, de semblante severo y facciones marcadas. Aunque no ha recibido ningún tipo de ordenación religiosa, va vestido permanentemente como un pastor protestante y se comporta como si lo fuera. Jeremiah cita *La Biblia de los White* constantemente, en un afán permanente por moralizar desde su particular perspectiva a su familia y a sus invitados.

Desde pequeño, Jeremiah ha mostrado un gran interés por temas religiosos. Comprender el lugar de los White en el mundo y la relación entre las revelaciones del Ser del Pozo y las enseñanzas bíblicas ha sido su objeto de estudio durante toda su vida.

Con gran esfuerzo, y mucho trabajo, ha recopilado diferentes textos y diarios que los White han dejado durante generaciones, sintetizándolos, uniéndolos con otros textos e integrándolos en la Biblia cristiana. El resultado es *La Biblia de los White*, un libro único, manuscrito, que aúna mitología judeocristiana con conocimiento de los Mitos en un volumen que recoge las costumbres y tradiciones de la familia.

Aunque sus salidas de la granja son cada vez menos frecuentes, Jeremiah ha pasado largas temporadas recorriendo los pequeños pueblos y las carreteras secundarias de los alrededores, actuando como un predicador ambulante que reparte la palabra de Dios y recogiendo ovejas descarriadas que quisieran unirse a su rebaño... para llevarlas al matadero.

En esos viajes ha dejado su semilla en diversas mujeres y, aunque no les sigue la pista a todos, sabe que es padre de varios hijos. Recientemente ha logrado establecer contacto con su hijo Samuel (ver página 30), al que creía desaparecido después de que su madre huyera cuando el pequeño era solo un bebé. Introducir a Samuel en las tradiciones de la familia y hacerle aceptar su nueva forma de vida es una de sus preocupaciones actuales.

Sin embargo, conforme la vida abandona lentamente el cuerpo de su padre, se perfila con más fuerza que el destino de Jeremiah es sucederle al frente de la familia y convertirse en el nuevo patriarca de los White. De hecho, en la práctica, Jeremiah toma ya muchas de las decisiones familiares, especialmente durante los cada vez más largos periodos de sueño de Malachia.

EZEQUIEL «JUNIOR» WHITE

El hermano menor de Malachia lleva el nombre de su padre, pero es conocido como Junior. Esto resulta especialmente irónico, porque se trata de un gigante de más de dos metros y 140 kilos de peso. Junior nació, como otros muchos White, con graves malformaciones y un marcado retraso mental. Sin embargo, Junior sobrevivió y creció más grande y más fuerte que ningún otro White.

Durante toda su vida, Junior ha recibido palizas y ha sido tratado como un animal por el resto de su familia. De hecho, lleva permanentemente un grueso collar al cuello que utilizan para encadenarlo en el sótano cuando se porta mal o lo quieren ocultar de las visitas. Y es que a Junior le cuesta seguir las convenciones sociales más básicas, incluso para los estándares de los White, lo que unido a su increíble fuerza, hace que en ocasiones sea difícil de controlar. No obstante, Junior quiere a su familia con la devoción de un perro fiel, incluyendo a Amanda, y nunca les haría daño.

Intelectualmente, Junior es como un niño: su capacidad de habla es muy limitada así como su razonamiento. No tiene ningún concepto de moralidad formado, ni siquiera en las enseñanzas familiares, pero ha aprendido que por algunas cosas lo castigan y no debe hacerlas... o evitar que lo pillen.

Jamás ha salido de la granja y, excepto por lo que el Ser del Pozo le muestra en sueños, los terrenos de la familia son el único mundo que conoce.

Todos los intentos del patriarca Malachia de que Junior engendre descendencia han sido infructuosos. Por desgracia, cuando las proporciones desmedidas de Junior no destrazan a la candidata a madre, el embarazo no es viable y termina en aborto, normalmente con resultados nefastos para la embarazada. Ni qué decir tiene que para que Junior trate siquiera de engendrar es necesaria la asistencia de alguno de sus hermanos.

LA BIBLIA DE LOS WHITE

A lo largo de las generaciones, cada patriarca de los White se ha preocupado por dejar constancia escrita de mandamientos, interpretaciones y enseñanzas que el Ser del Pozo ha ido transmitiendo. Como los White no han sido nunca hombres de letras, ninguno de estos escritos se ha caracterizado por su claridad ni limpieza: alguno lo forman hojas desordenadas sucias y roídas, otro es un cuaderno descolorido y podrido por el moho, escrito con una letra por momentos ininteligible, etcétera.

Este cúmulo de sabiduría familiar ha sido sintetizado por Jeremiah en un volumen que mezcla lo salvable de todos estos escritos con pasajes de la Biblia y con conocimientos obtenidos por Malachia durante sus años fuera de la granja. Solo existe un ejemplar de *La Biblia de los White* que Jeremiah custodia celosamente. Samuel le ha propuesto digitalizarla para garantizar que no se pierda esa información, pero él se muestra receloso, pues teme que eso pueda suponer que el conocimiento familiar terminará en malas manos.

Complejidad: 12

Aspectos:

- Resume más de un siglo de historia de los White.
- Está plagado de errores ortográficos y gramaticales que pueden cambiar el sentido de algunas frases.

Habilidades arcanas:

🌀 La voz de Seig-Oakedya	6
🌀 Las brasas de Seig-Oakedya	3
🌀 Enviar pesadillas	2
🌀 Salvaguarda contra lo arcano	3

Podere superiores:

- Convocar la tormenta kryseig
- Fortaleza del suelo impío
- Protección de Seig-Oakedya

Convocar la tormenta kryseig

La extraña simbiosis entre los White y el Ser del Pozo les ha otorgado cierta capacidad de control sobre los sirvientes más fieles de Seig-Oakedya. Pueden invocarlos, en gran número, en cualquier punto del planeta, provocando una plaga de muerte y destrucción que desaparecerá de modo tan abrupto como llegó tras haber eliminado cualquier rastro de vida del lugar. Los complejos rituales que permiten realizar esta invocación requieren cantidades ingentes de agua y cierto favor de los astros, así que solo puede realizarse en momentos muy específicos y preparados para ello.

La obsesión de Malachia por que Junior engendre hijos propios, algo que parece imposible *a priori*, proviene del Ser del Pozo. De algún modo, la criatura siente a Junior más cercano aún que a otros White, puede que por la simpleza de su mente o porque este miembro de la familia esté más tocado por la criatura, pero en cualquier caso el Ser desea que Junior deje descendencia.

ISAIAH WHITE

El hijo menor de Malachia se encuentra en su treintena y es un hombre enjuto, fibroso y de carácter sombrío. Está dotado de

El agua se drenará en los instantes anteriores a la aparición de la plaga, siendo el principal signo de éxito de la invocación.

Complicación: Todos los humanos son iguales para el enjambre.

Fortaleza del suelo impío

Mediante rituales grotescos (incluyendo, pero no limitándose, a prácticas de canibalismo) realizados semanalmente durante un año puede activarse este poder superior en un sitio determinado. Los rituales deben continuar semanalmente para evitar que el poder se disipe. El lugar debe ser aquel que los practicantes del ritual consideren su hogar, de un modo difuso. Por ejemplo, podría consistir a una granja y a sus terrenos colindantes. El beneficio de «Fortaleza del suelo impío» afecta a todos los participantes voluntarios del ritual, pero también a sus familiares consanguíneos.

Mientras se encuentre bajo «Fortaleza del suelo impío», un personaje tiene una RD igual a su Voluntad. Además, no puede sufrir daño consolidado y recibe un +3 a las pruebas de Aguante para evitar daño masivo. Excepcionalmente, el ritual no protege del daño autoinfligido ni del proveniente de otras personas bajo el efecto de la misma «Fortaleza del suelo impío».

Complicación: Tus compañeros de ritual son los más peligrosos para ti, no los pérdidas de vista.

Protección de Seig-Oakedya

Herencia de los antiguos navajos, esta combinación de rituales y sacrificios mantiene protegida la granja. Aunque los antiguos White los practicaban de manera consciente, a día de hoy estos rituales se ejecutan integrados en algunas tradiciones White de forma natural. Los Navajo lo usaban para mantener alejados a los incautos del Dios Escorpión, pero los White lo utilizan para promover la discreción y defender sus intereses.

Usar este poder sin ser practicante habitual de las tradiciones White implica ejecutar varias de las más obscenas aficiones de la familia: sacrificios de sangre y dolor en momentos específicos de la semana (requiere ciertos saberes astronómicos), oraciones, cánticos, canibalismo... Aquella persona o culto que logre ejecutar este poder superior puede reproducir las condiciones de protección mística de las que disfruta la granja en cualquier otro lugar de la Tierra y mantener activas sus virtudes durante tantas semanas como haya indicado el dado m en la tirada. Una vez activas, las protecciones pueden mantenerse de manera indefinida practicando algunos de los rituales indicados, cosa que obligará al ejecutante a seguir consumiendo carne humana y a practicar cruentos sacrificios periódicos, aunque ya sin necesidad de realizar una prueba.

Complicación: Seig-Oakedya reconoce a los suyos.

una mórbida imaginación y tiene un profundo interés por la muerte y todo lo que la rodea.

Aunque su interés por la descomposición de la carne muerta ya estaba presente en su niñez, se acentuó profundamente con la muerte de su madre. En su adolescencia, Isaiah fue empujado a procrear con ella, que quedó encinta del que sería su hijo y a la vez hermano, Tobiah. La desdichada mujer sufrió un embarazo especialmente malo y durante el parto surgieron complicaciones. De hecho, murió antes de dar a luz. Creyendo muerto también al bebé, pasaron minutos antes de que Malachia, ayudado por Isaiah, la sajara para sacar al pequeño Tobiah de su interior.

Esa imagen de la muerte engendrando la vida, como si de la generación espontánea de larvas de moscas en la carne muerta se tratara, se grabó en la mente de Isaiah poderosamente, convirtiéndose en una obsesión que lo ha acompañado toda su vida.

Censurado por su padre, que no cejó en castigarle severamente por lo que él consideraba «jugar con la comida», Isaiah ha crecido probando formas de torturar y sacrificar a los invitados, en un intento por analizar el momento exacto del óbito. Sin una educación formal que lo respalde, le interesa particularmente cómo una parte del cuerpo puede morir y el resto permanecer con vida, al igual que la carne muerta se convierte en larvas de insectos perpetuando el ciclo de la vida. Tal es su obsesión por el tema que ha llegado a automutilarse y a cortarse varios dedos para estudiar cómo se descomponen.

Por supuesto, estas actividades no son aprobadas por Malachia, que no solo las censura, sino que además considera a Isaiah un padre negligente que no se ha ocupado correctamente de la crianza de Tobiah. Y no le falta razón. Aunque Isaiah siente cierto afecto por el muchacho, solo tenía 15 años cuando nació y nunca lo ha sentido como una responsabilidad suya.

TOBIAH WHITE

El menor de los habitantes de la granja es Tobiah, con 18 años recién cumplidos. Corto de estatura, con cierto sobrepeso y no demasiado espabilado, por decirlo suavemente, Tobiah es un chico realmente desagradable, un producto representativo de generaciones de endogamia.

Hijo (y a la vez hermano, pues comparten madre) de Isaiah, el menor de los White es un obseso sexual incapaz de pensar en otra cosa que no sea la satisfacción de sus más bajos instintos. Con la llegada de la pubertad, lo que parecía una fase se ha vuelto una forma de vida que resulta indeseable incluso para los estándares de su familia.

Tobiah, afectado por un cierto retraso mental, solo piensa en satisfacerse y, cuando no puede hacerlo con una invitada, asalta a la pobre Amanda, criada y esclava de la familia, que ha aprendido a evitar quedarse a solas con él. El resto del tiempo se da placer a sí mismo de forma compulsiva. Tal es su obsesión que su tío Jeremiah tiene a veces que vendarle las manos o atárselas a la espalda para que pare de masturbarse, aunque Tobiah siempre encuentra el modo de salirse con la suya.

A su abuelo Malachia, patriarca de la familia, le repugna particularmente esta conducta. Para él el sexo solo tiene una finalidad

reproductiva y el comportamiento de Tobiah ofende los valores de la familia. El viejo ha advertido ya numerosas veces a Isaiah que, si no controla a su hijo, al final van a tener que castrarlo.

Ignorante de esto, Tobiah espera dejar la granja muy pronto y viajar al exterior, como en las historias que cuentan el abuelo y el tío Jeremiah. Aunque hasta el momento solo ha estado en los pueblos de los alrededores y siempre acompañado de su padre y su tío, cree que fuera le espera todo un mundo de placeres sexuales lejos de los castigos y del control de su familia. Aunque la realidad es que ni Malachia ni Jeremiah consentirían que abandonara el hogar familiar por su propio bien, pues saben que su conducta incontrolable y sus cortas entendederas harían que terminara rápidamente en prisión, o tal vez peor.

AMANDA

Cuando solo tenía 12 años, Amanda y sus padres cayeron en manos de los White. La pobre chica tuvo la desgracia de sobrevivir a este encuentro y la familia de degenerados decidió mantenerla como hembra reproductora tras comerse a sus padres. Quizás la chica era demasiado joven y las agresiones que sufrió la dañaron irremediablemente, o tal vez siempre fue estéril, pero los intentos por dejarla embarazada durante los años siguientes fueron infructuosos.

Amanda pasó de prisionera a esclava y se vio obligada a hacer todas las tareas domésticas y a soportar todo tipo de vejaciones y torturas. Durante los primeros años intentó escapar varias veces y se pasaba los días gritando o suplicando que la dejaran marchar. Finalmente, Malachia se hartó de escucharla y ordenó a Isaiah que le cortara la lengua, lo que este hizo encantado.

Con el tiempo, la cordura de Amanda se esfumó y la mente de la chica se refugió en una fantasía de cuento de hadas para soportar la realidad que le había tocado vivir. En ella, los White son trasgos malvados que la han secuestrado y Amanda es una princesa cuyos padres envían continuamente caballeros en su busca. Tarde o temprano la rescatarán y volverá a su reino para ser feliz por siempre jamás. Mientras, como la Cenicienta, tiene que limpiar la casa de los trasgos, preparar su repugnante comida y atender sus perversas peticiones.

El permanente acoso de Tobiah es una de las pesadillas diarias de Amanda, pero por quien siente un terror absoluto es por Junior, que en su fantasía es un horrible troll. Paradójicamente, Junior siente un afecto especial hacia la joven y en realidad sería su único aliado dentro de la granja si ella supiera explotarlo. Ciertamente es que resultaría complicado, ya que Amanda se comunica con una libreta y un lápiz desde que le cortaron la lengua y Junior no sabe leer.

Aunque Amanda ha desarrollado una profunda indefensión aprendida que hace que ya no se plantee intentar escapar de la granja, sí ha ayudado en ocasiones a algunos prisioneros de los White a salir de allí, más por omisión que por acción. Las primeras veces lo hizo con una mezcla de temor por ser descubierta y la vana esperanza de que los White la mataran si lo hacían, pero finalmente se ha dado cuenta de que la perversa familia quiere que algunas personas escapen de la granja.

JEREMIAH WHITE

Evangelizador perverso

Hoy es viernes. Hoy comemos carne.

CARACTERÍSTICAS

FOR	5	■■■■■	Cruel
REF	4	■■■■	Elegante
VOL	7	■■■■■■■	Estoico
INT	6	■■■■■■	Comprometido

HABILIDADES

- 3 Recorrer pueblos y barriadas
- 5 Torturas moralizantes
- 6 Reconocer ovejas descarriadas
- 6 Aura sacerdotal
- 4 Semblante severo
- 3 Teología
- 3 Predicador
- 6 La Biblia de los White
- 5 La voz del Padre
- 2 Las brasas de Seig-Oakedyá

HITOS

Desde pequeño ha mostrado un gran interés por temas religiosos.

Ha recopilado diferentes textos y diarios de los White que ha mezclado con la Biblia.

Ha pasado largas temporadas recorriendo los pueblos de los alrededores actuando como un predicador ambulante.

Su destino es suceder a su padre al frente de la familia y convertirse en el nuevo patriarca de los White.

COMPLICACIÓN

La granja se le queda pequeña: le gustaría extender las enseñanzas de los White por todo EE. UU.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	8	Resistencia	24
ENTEREZA	10	Estabilidad Mental	30
DEGENERACIÓN	4	Maníaco obsesivo: todo está escrito, o lo estará, en <i>La Biblia de los White</i> . A su alrededor aumenta la temperatura de forma cada vez más alarmante.	

COMBATE

INICIATIVA 7 DAÑO +2/+1 DEFENSA 14

Ataques: Guante de púas +9 (C+2), Revólver +9 (mM+1)





EZEQUIEL «JUNIOR» WHITE

Gigante deforme y demente

Vih ah aplastar... les la cabeza... ¡Vih a comer su cara cruda!

CARACTERÍSTICAS

FOR 11	████████████████████	Masivo
REF 5	██████░░░░░░░░░░	Rápido para su tamaño
VOL 3	████░░░░░░░░░░	Fiel como un animal
INT 1	░░░░░░░░░░░░░░	Simple como un niño

HABILIDADES

- 👁️ 9 Imparable
- 👊 7 Destrozar y triturar
- 👁️ 5 Rincones de la granja
- 👁️ 4 Vigilar desde escondrijos
- 🗨️ 1 Vocabulario escaso
- 📖 2 Enseñanzas familiares
- 👊 5 Monstruo
- 👁️ 3 Saber de los White
- 👊 3 La voz de Seig-Oakedya

HITOS

Nació con graves malformaciones y un marcado retraso mental.

Su familia le trata como a un animal.

Nunca haría daño a su familia, incluida Amanda.

El Ser del Pozo desea que deje descendencia, pero hasta ahora todos los intentos han sido infructuosos.

COMPLICACIÓN

Intelectualmente es como un niño.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	12	Resistencia	36
ENTEREZA	3	Estabilidad Mental	9
DEGENERACIÓN	6	Deformidad y amoralidad inhumanas.	

COMBATE

INICIATIVA	5	DAÑO	+4/+1
DEFENSA	19		

Ataques: Moler a golpes +12 (m+4), Palas y cadenas +12 (M+4), Machete +12 (M+4)

Sample file

ISAIAH WHITE

Redneck morboso

De la vida nace vida. De la muerte también.

CARACTERÍSTICAS

FOR	6	██████████	Fibroso
REF	7	██████████	Implacable
VOL	4	██████████	Sádico
INT	4	██████████	Curiosidad malsana

HABILIDADES

- 5 Curtido en la granja
- 4 Amputar
- 6 Masacre de puñaladas
- 3 Carácter sombrío
- 5 Pasos de lagartija
- 4 Me he quedado con tu cara
- 2 La prensa del día
- 3 Anatomía y entomología autodidacta
- 3 La Biblia de los White
- 3 La voz del Padre
- 6 Las brasas de Seig-Oakedya

HITOS

Tuvo que sacar a su hijo Tobiah, que también es su hermano, del vientre de su difunta madre.

Ha crecido probando formas de torturar y sacrificar a los invitados, en un intento por analizar el momento exacto del óbito.

Ha llegado a automutilarse y cortarse varios dedos para estudiar cómo se descomponen.

Nunca ha sentido por su hijo ningún tipo de responsabilidad.

COMPLICACIÓN

Experimentar con la carne muerta se ha convertido en una obsesión para él.

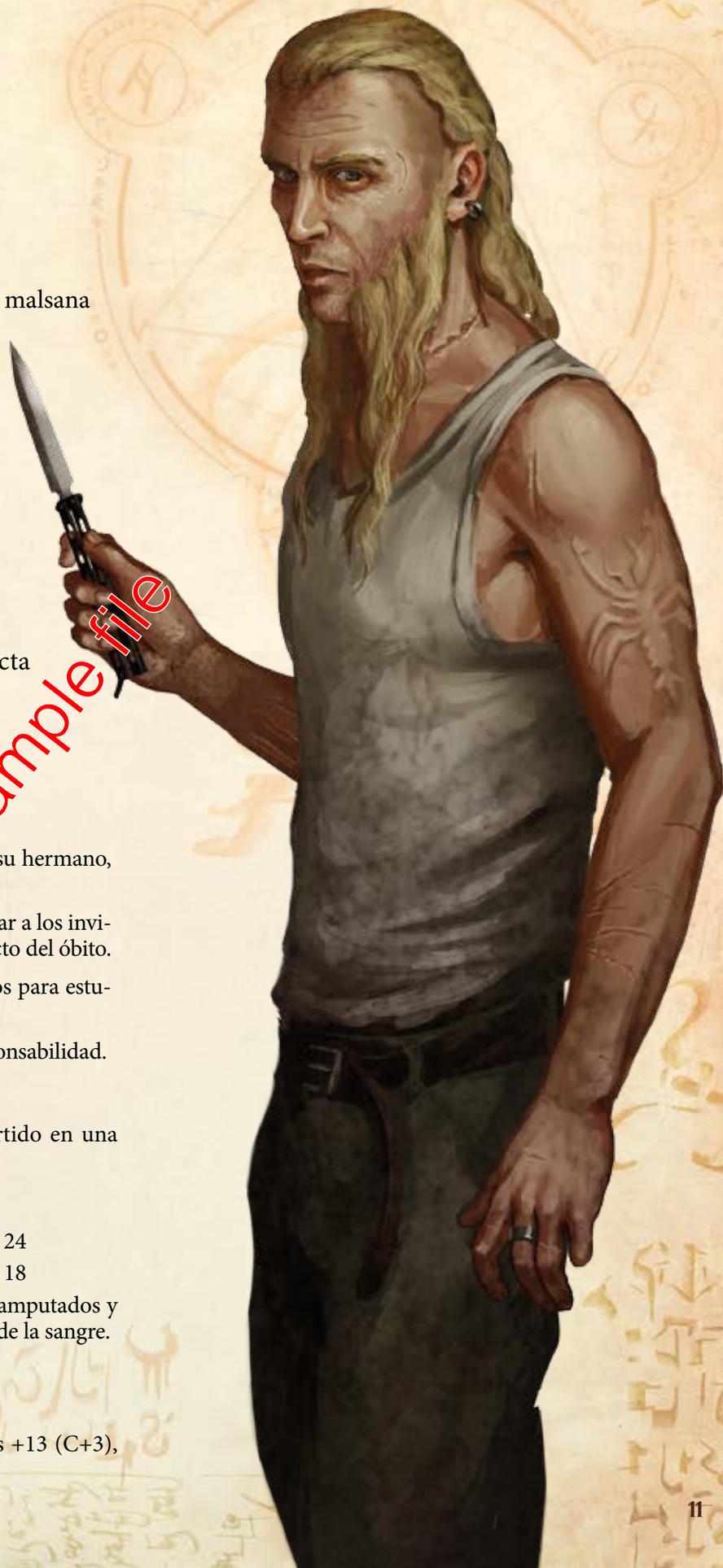
SALUD Y CORDURA

AGUANTE	8	Resistencia	24
ENTEREZA	6	Estabilidad Mental	18
DEGENERACIÓN	5	Escarificaciones, dedos amputados y mugre perpetua. Lo acompaña el aroma dulzón de la sangre.	

COMBATE

INICIATIVA 9 DAÑO +3/+1 DEFENSA 18

Ataques: Navaja +13 (C+3), Cuchillos carniceros +13 (C+3), Rifle +13 (CM+1)



Sample file

TOBIAH WHITE

Perverso onanista

Je... Jeje... Ji... Vale... ¡Jiji! Vale, ya paro, ya paro... ¡Arf, arf!... Jiji... vaaaaaale.

CARACTERÍSTICAS

FOR	5	■■■■■	Entrado en carnes
REF	5	■■■■■	Escurridizo
VOL	7	■■■■■	Rebelde
INT	2	■■	Poco espabilado

HABILIDADES

- 👤 5 Escapar
- 👤 5 Es que lo quiero... ¡ahora!
- 👁️ 7 Espiar
- 👤 3 Yo no he sido
- 👤 2 Indeseable
- 📰 3 Revistas viejas
- 👤 5 Eterno adolescente
- 📖 1 La Biblia de los White
- 👤 2 La voz del Padre

HITOS

Es un producto representativo de generaciones de endogamia.

Sus familiares a veces lo atan o le vendan las manos para que pare de masturbarse, aunque él siempre encuentra el modo de salirse con la suya.

El abuelo ha advertido ya numerosas veces a su padre de que si no lo controla al final van a tener que castrarlo.

Espera dejar la granja muy pronto y viajar al exterior, ignorante de que sus familiares nunca lo permitirían.

COMPLICACIÓN

Es un obseso sexual incapaz de pensar en otra cosa que no sea la satisfacción de sus más bajos instintos.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	8	Resistencia	24
ENTEREZA	8	Estabilidad Mental	24
DEGENERACIÓN	4	Verrugas en la zona genital, vientre y muslos. Huele raro.	

COMBATE

INICIATIVA 6 DAÑO +2/+1 DEFENSA 15

Ataques: Cuchillo de carnicero +10 (C+2), Revólver (mC+1).

AMANDA

Esclava en el infierno

(escribiendo en su libreta) ¡Silencio! El sapo asqueroso está desatando al troll. No quieres saber lo que puede hacer el troll contigo si te encuentra. Sígueme, nos esconderemos en las catacumbas.

CARACTERÍSTICAS

FOR 4		Soportar el dolor
REF 6		Pies de gato
VOL 4		Indefensión asumida
INT 4		Imaginativa

HABILIDADES

- 4 Esquivar monstruos
- 3 Daga «mágica» (cuchillo de cocina)
- 7 Anticiparse al enemigo
- 5 Cenicienta sumisa
- 4 Lápiz y libreta
- 3 Recuerdos de la escuela
- 6 Sirvienta
- 3 Tradiciones White

HITOS

Lleva viviendo con los White desde los 12 años.

Durante los primeros años intentó escapar varias veces, sin éxito.

Su mente se ha refugiado en una fantasía de cuento de hadas para soportar la realidad que le ha tocado vivir.

En ocasiones ha ayudado a algunos prisioneros de los White a salir de allí.

COMPLICACIÓN

Muda: Isaiah le cortó la lengua hace años.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	6	Resistencia	18
ENTEREZA	6	Estabilidad Mental	18
DEGENERACIÓN	2	Evasión de la realidad.	

COMBATE

INICIATIVA 8 DAÑO +1/+0 DEFENSA 15

Ataques: Cuchillo de cocina +9 (C+1), Arañazos +9 (m+1)



Sample file

TRADICIONES

Aunque desde fuera puede parecer que la vida White está gobernada por el caos y la violencia más arbitraria, en realidad está repleta de tradiciones y rituales ancestrales. A día de hoy, estas costumbres están integradas con naturalidad en el día a día familiar, pero no dejan de servir al mismo oscuro propósito que las originó: adorar, exaltar y pedir el favor del Ser del Pozo. La principal prueba de ello es que estas costumbres y rituales suelen instaurarse de manera instintiva entre aquellos que comparten la sangre White. Sin duda, los rituales asociados a cada uno de estos impulsos, así como su proporción e intensidad, suelen variar en función del entorno social. A continuación, se comentan las tradiciones tal y como las experimentan los habitantes de la granja, el núcleo principal de la familia.

CRECED Y MULTIPLICAOS

El principal impulso familiar de los White es una combinación de instintos primarios, estudiada premeditación y oscuras influencias por parte del Ser del Pozo: «expande la semilla». Cualquier acción de la familia busca, como objetivo último, no solo perpetuar la estirpe, sino expandirla y diversificarla. Y no hay tabú que logre anteponerse a este precepto. Cualquier oportunidad de engendrar descendencia será aprovechada, aunque eso signifique transgredir las más sagradas jerarquías de sangre y que una mujer pueda engendrar hijos de sus propios hijos o incluso de sus nietos. Que los resultados sean, en ocasiones, un tanto defectuosos es solo un pequeño precio que hay que pagar, un efecto colateral asumible en relación al sagrado objetivo.

Resulta paradójico que esta tradición colisione, con frecuencia, con otros instintos violentos y egoístas de los White, que

FAMILIA, PARIENTES E INVITADOS

Los White tienen su propia nomenclatura para referirse a ellos mismos y a las personas de su entorno. Los términos **familia** y **familiares** los reservan para el núcleo de habitantes de la granja. El resto de personas de su sangre son **parientes** y un **pariente ingenuo** es aquel que todavía no sabe que descende de los White. A cualquier otro ser humano que no esté emparentado con ellos lo consideran un **extraño**. Aquellos extraños que llegan a la granja y son presa de la familia son **invitados**. Los extraños que tienen conocimientos o poderes arcanos (como los miembros de otros cultos) son llamados **entrometidos**. Por último, se refieren a las criaturas inhumanas de los Mitos por el término **extranjero**.

suelen desembocar en un «Saturno devorando a sus hijos». No son pocos los episodios de gerontocidios e incluso parricidios que han tenido lugar en el seno familiar. Por no hablar del trato que dispensan a las mujeres del clan, al cual dedicaremos algunos comentarios más adelante. La expansión White sucede, al cabo, a través de toda esa carne y aberración genética, abriéndose paso hacia algún lugar desconocido del futuro.

EL GUARDIÁN DE MI HERMANO

Los White saben que son diferentes y privilegiados, y conocen los peligros de su condición, o al menos los intuyen. Del mismo modo que entienden que su linaje debe crecer como lo hace la carne, procreándose y expandiéndose, saben que el resto del mundo tratará de impedirlo, como siempre trata de impedir los cambios importantes. Saben que fuera todo está repleto de incompreensión y hostilidad, pero dado que se creen destinados a un fin mayor, esto les importa bien poco y han tenido que aprender a hacerse fuertes ante los numerosos enemigos que tratan de oponerse a sus planes.

Saben también que la unión hace la fuerza. Por ello, pese a que cada White esgrime un perfil psicótico distinto que apenas encajaría con el de cualquier otro ser humano, se produce el milagro de la camaradería. Todos los White, por demerzados y degenerados que resulten, no solo son aceptados y tolerados entre los suyos, sino que el resto del clan los protegerá con uñas y dientes. Saben que con cada miembro protegen una parte de la verdad que están implantando y que cada fragmento es vital... hasta que deja de serlo, por supuesto.

HONRARÁS A TU PADRE

¿Cuál es la máxima expresión de respeto por los tuyos que honrar a tus progenitores? O, mejor dicho, a tu progenitor, porque los White solo dan importancia a los esclabones masculinos de su sucia cadena. En una maniobra estratégica inconsciente, pero de vital importancia para su supervivencia, la familia siempre mantiene un respeto reverencial por las figuras paternas, siendo los padres y los abuelos los que mantienen el peso de la responsabilidad y los que deciden y juzgan. A día de hoy, el patriarca es Malachia, el varón más anciano del clan y aquel que (según creen casi todos), es el único que puede comunicarse directamente con el Ser del Pozo. Respetar y acatar las órdenes de Malachia equivale a respetar y acatar las sagradas palabras del Guardián de los White. Honrar al padre es honrar la sagrada palabra y el poder de sus misterios.

SANTIFICARÁS LOS VIERNES

El viernes es un día especial para los White: «Hoy es viernes, hoy comemos carne», dice su letanía. Y no es que no coman carne el resto de la semana, es que los viernes (y solo los viernes) comen carne humana. Siempre que sea posible, la carne de los viernes debe ser fresca, sacrificada ese mismo día, aunque la necesidad puede llevar a los White a

comer carne de días anteriores: a veces los imprevistos y el propio talante de la familia acaban con los invitados muertos antes de tiempo.

HOSPITALIDAD

A los White no les gustan los extraños... les encantan. Nada les pone las cosas más fáciles a la hora de conseguir comida para el próximo viernes que ver aparecer por las cercanías de la granja a algún incauto. A veces incluso un grupo de ellos. La evolución natural ha convertido a los White y a su entorno inmediato en máquinas precisas de atraer y camelar presas. Han generado una red de anzuelos, trampas y espejismos que las conducen hacia donde corresponde: sus estómagos, las entrañas de la Fosa o los oxidados rincones del cementerio de coches. Hay muchas bocas que alimentar y muchos ánimos que apaciguar.

LAS MIASMAS DE LA FERTILIDAD

Los White son monstruos con ideas aberrantes sobre la familia, la religión, la alimentación, el sexo y las mujeres. Para los White las mujeres son objetos reproductores a los que tratan como animales sin ningún respeto y consideración, incluso aunque lleven su apellido. Los White no tienen ningún afecto por sus madres ni hermanas: todas las mujeres son para ellos hembras reproductoras y nada más.

La vida de una mujer en la granja es terriblemente corta. Muy pocas de las que llevan el apellido White superan los 35 años de edad y las invitadas no aguantan más de un par de años en el mejor de los casos. Además, la idea de esclavitud de extender a los White por el mundo se manifiesta en que, en ocasiones, dejan escapar a víctimas embarazadas para que críen hijos White lejos de la granja. En cualquier momento, los White tendrán dos o tres mujeres secuestradas en la granja, normalmente encadenadas en el sótano y en pésimas condiciones. Al menos una de ellas estará embarazada.

A pesar de esto, los White entienden que las cosas en el mundo exterior son diferentes, así que aceptarán una interlocutora mujer en una negociación, por ejemplo, aunque tendrán tendencia a menospreciarla y a faltarle al respeto, pero sobre todo como una forma de intimidación. En el fondo, la realidad es que los White temen el poder de las mujeres y la transformación que están realizando en el mundo, pues esa transformación terminará por golpearles y acabar con su repugnante estilo de vida.

VOLVER AL HOGAR

Tarde o temprano cualquier White se plantea preguntas importantes, y en el Hogar están todas las respuestas. Para cualquier pariente de la familia esto se manifiesta como el impulso de buscar sus orígenes. Puede suceder de pronto y con fuerza, o de manera paulatina, pero esas ganas llegarán. Suele manifestarse como un instinto primitivo, similar al de algunos animales que, sin haber visitado nunca un lugar de nidificación, saben hacia dónde deben desplazarse cuando

NUEVAS HABILIDADES ARCANAS



Las brasas de Seig-Oakedya

Denominado, de forma simplificada, como «encender las brasas» por los propios White, se trata de una inversión de la habilidad arcana «El aliento del dios helado» (**Cultos Innombrables**, página 190). Con ella, el personaje puede provocar un aumento de la temperatura en un lugar, objeto o criatura a voluntad, de forma rápida y drástica. Será más complejo cuanto mayor sea el objetivo y más sea pronunciada la variación de temperatura. Este don, además, permite al personaje resistir sin problemas temperaturas extremadamente altas, o incluso el fuego. Gracias a esta habilidad, es habitual ver a los White caminar largas distancias bajo el abrasador sol del desierto sin cubrirse con sombrero alguno y en mangas de camisa.

La voz de Seig-Oakedya

A través de los sueños, el Ser del Pozo se comunica con el usuario de esta habilidad arcana. Puede iluminarle con sus conocimientos sobrenaturales, darle indicaciones sobre cursos de acción o advertirle de peligros. Naturalmente la información recibida viene salpicada de ideas aberrantes, deseos oscuros e imágenes terribles. Es así como llegan a la familia White las visiones, órdenes y preceptos que van moldeando sus tradiciones y quehaceres.

La voz del Padre

Esta habilidad arcana permite mantener el contacto telepático entre varios miembros de la misma familia. Las personas en contacto deben ser parientes sanguíneos y la comunicación será más fácil y fluida cuanto más cercano sea el vínculo: la endogamia, por tanto, hace que sea más sencillo comunicarse con esta habilidad arcana. No funciona como una conversación fluida, sino mediante la transmisión de ideas, imágenes y sensaciones.

llega el invierno. En ocasiones se suman extraños sueños, visiones, o incluso voces en la cabeza, que atraen a la sangre White hacia los terrenos de la granja. No son pocos los que rechazan esos impulsos y viven en silencio su extraña locura, pero los más acaban cediendo y viajando hacia Nuevo México. Las respuestas que encontrará un pariente White que visita la granja por primera vez nunca serán explícitas, pero, de alguna extraña manera, calmarán su sed y le aportarán un sentimiento de paz y de estar en el lugar que le corresponde. Incluso el núcleo familiar principal de los White, que reside en la granja por defecto, es reactivo a abandonarla si no es por motivos de importancia capital.

EL HOGAR

LA GRANJA

La granja es un edificio de madera, grande y destartado. Cuenta con planta baja, primer piso, ático y sotano. Está amueblada con una mezcla de artesanía hecha por la propia familia y basura recogida de los pueblos cercanos. La electricidad le llega gracias a un generador de gasoil situado junto al cobertizo. Alrededor de la granja se erigen un cobertizo, que esconde lo que los White denominan la Fosa y un molino de viento utilizado para bombear el agua del pozo bajo el que duerme Seig-Oakedya.

El influjo de Seig-Oakedya protege la granja distorsionando el espacio y el tiempo. A resultas de ello, la granja y los terrenos que la rodean existen en un pliegue dimensional, una porción de Nuevo México que se ha desgajado del resto y que está a la vez conectada y separada del mundo real. Esto provoca que la granja sea imposible de encontrar sin medios mágicos: su emplazamiento no es el mismo en cada instante y al mismo tiempo sí lo es, lo que hace que los caminos se retuerzan y conecten con lugares diferentes, por lo que el viaje por el desierto se vuelve especialmente traicionero. Cuando tratas de volver al lugar donde se supone que está, puede ocurrir que ese lugar ya no exista y que la granja se haya movido, aparentemente. O puede que el problema

no sea el dónde, sino el cuándo, y al llegar a la granja ya no sea martes... sino viernes.

Los White, y cualquiera que Seig-Oakedya considere bajo su protección, pueden encontrar la granja y salir de ella sin problemas, siguiendo más una intuición que indicaciones concretas. Igualmente, el Ser del Pozo puede atraer al lugar a viajeros perdidos por el desierto que no perciba como amenazadores: presas para los White y el resto de los habitantes de la zona. El viejo Malachia lo resumió una vez así: «Si no llevas nuestra sangre, solo encontrarás la granja si no la estás buscando». No obstante, hay métodos mágicos que pueden permitir encontrar la granja e incluso una voluntad lo bastante fuerte puede superar las barreras arcanas y llevar hasta el lugar a alguien lo bastante obsesionado.

Además de lo anterior, enfrentarse a los White en la granja puede ser una misión suicida: no en vano el lugar protege a la familia. En cualquier momento los habitantes de la granja (incluida Amanda) y sus parientes que se encuentren en el lugar estarán bajo la protección del poder superior «Fortaleza del suelo impío» (ver página 6).

LA FOSA

Es el pozo del abuelo Ezequiel, el gran agujero que ahora se conoce como la Fosa había sido el pozo natural del que se extraía el agua y un punto de comunicación, si es que puede llamarse así, con el Ser del Pozo. Hasta que se secó,

Sample file



de la noche a la mañana. Cuando la familia se estaba planeando seriamente un traslado, Ezequiel comenzó a recibir indicaciones del Ser del Pozo en forma de sueños lúcidos, indicándole que excavarán en un punto cercano a la finca, donde encontraron un nuevo pozo, el que actualmente abastece la granja, bajo el molino. A partir de ese momento, los White comenzaron a denominar «Ser del Pozo» al dios del desierto. Así, el antiguo pozo pasó a convertirse en una fosa, una puerta natural hacia las entrañas de las Cuevas Chijidi (y, por ende, a las Tierras del Sueño).

En su irreverente simpleza, los White comenzaron a usar la Fosa como poco más que un vertedero para restos inservibles, fuesen muebles viejos, restos fallidos de nacimientos en la granja u otros cadáveres. Esta actividad comenzó a atraer a algunos utuguls, que suelen rondar las estrías cavernosas que conectan con la Fosa, aunque rara vez emergen a la superficie. Pese a ello, y tras algún susto, Isaiah decidió construir un cobertizo encima que, siempre que se acuerda, intenta mantener cerrado.

Este antiguo pozo ha supuesto cierta esperanza para algunas víctimas de los White, que lo han visto como una forma de escapar de la granja, pues esquivan en cierto modo las protecciones sobrenaturales que parecen imperar en la superficie. Por desgracia para los que se aventuran aquí, los horrores de las Cuevas Chijidi y la proximidad de las Tierras del Sueño suelen superar las peores expectativas. Son muy pocos los que han conseguido usar a su favor esta puerta trasera de la granja... y muchos menos los que lo han hecho conservando la cordura.

ENCONTRAR LA GRANJA



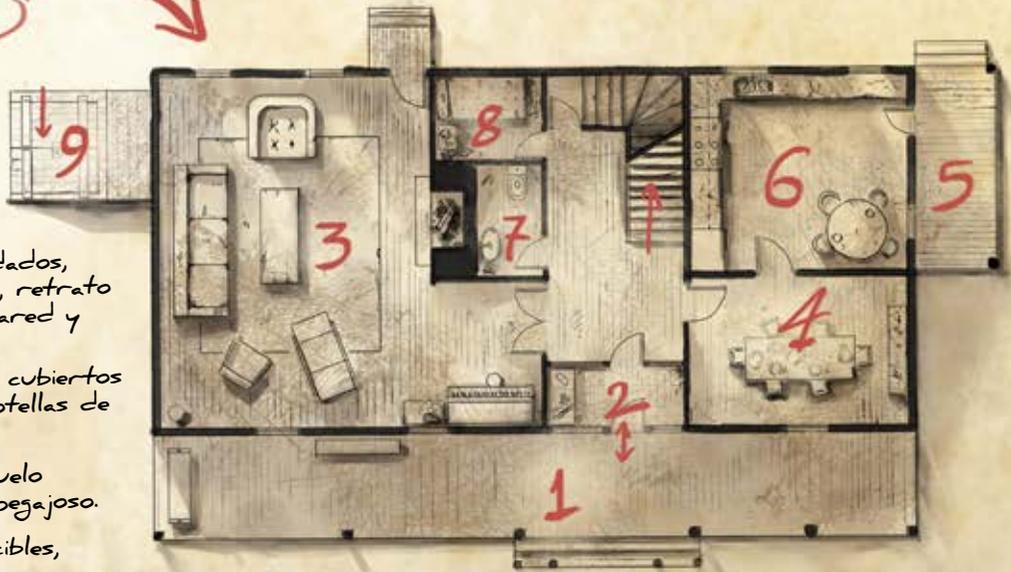
Si un personaje intenta encontrar la granja siguiendo indicaciones de otros, pistas o el resultado de una investigación sobre desapariciones en la zona, deberá superar una prueba de Voluntad 15. La dificultad sube a 20 si el personaje ha estado en la granja anteriormente: la experiencia de haberla visitado hará que la información de dónde estaba el lugar la otra vez y el atávico e inconsciente rechazo a volver hagan más difícil encontrarla. En el caso de que el personaje que busca el lugar tenga una habilidad arcana apropiada (o use un objeto mágico que la tenga), puede añadir la puntuación de dicha habilidad a la prueba para encontrar la granja.

Si los que tratan de encontrar la granja son un grupo (digamos alrededor de cinco personas) añade +2 a la dificultad, +5 si son un grupo numeroso (más de diez personas). Esto se debe a que un grupo resultará más amenazador y perceptible para Seig-Oakedya, lo que fortalece la protección mágica del lugar. En este caso, se realiza una única prueba utilizando la Voluntad más alta del grupo.

Un aspecto relacionado con una obsesión por encontrar el *W3* (o con formar parte de la familia White), como un poderoso deseo de venganza o la búsqueda desesperada de un ser querido, puede activarse para mejorar el resultado de la prueba de Voluntad utilizada para localizar la granja.



PLANTA BAJA



1. Porche principal: columpio sucio y un banco de madera.

2. Recibidor: varios colgadores sin usar, botas sucias y el rifle del abuelo.

3. Salón: sofás y sillones remendados, alfombra descolorida, chimenea, retrato del abuelo Ezequiel, piano de pared y viejo tocadiscos.

4. Comedor: platos, bandejas y cubiertos sucios; candelabros a base de botellas de whisky vacías.

5. Porche lateral: listones del suelo cubiertos de algo mugriento y pegajoso.

6. Cocina: manchas irreconocibles, frigorífico repleto de restos inclasificables, moscas y cucarachas.

7. Baño: olor nauseabundo, hongos en los rincones, lavabo amarillento.

8. Dormitorio de Amanda: ordenado pero sucio, todo del mismo color parduzco, dibujos infantiles de fantasía.

9. Puertas exteriores de acceso al sótano: cerradas con llave (Reflejos + 1 o 2, dif. 17).

PRIMERA PLANTA



10. Dormitorio de Malachia: cama grande y mugrienta, atrapasueños, calaveras y velas. Mucho calor. El habitáculo adjunto sirve de armario: hay un agujero en el suelo que queda justo sobre la cama de Amanda y varios calcetines sucios cerca.

11. Dormitorio de Jeremiah: ordenado, relativamente limpio, la Biblia de los White en el tocador, nuevos apuntes manuscritos.

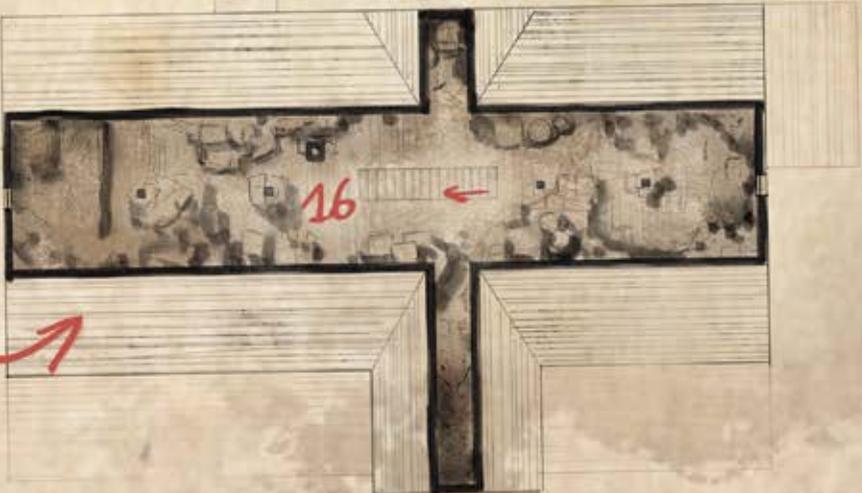
12. Dormitorio de Isaiah: sucio, manchas de sangre, recipientes con pedazos de carne descompuesta, una petaca metálica con algo de veneno kryseig.

13. Dormitorio de Tobiah: hedor incómodo, varios ejemplares viejos de Hustler y Penthouse, muchos calcetines sucios y pegajosos.

14. Baño: Inenarrable.

15. Mirador: una vieja mecedora, varias trenzas de pelo natural cuelgan del techo.

ÁTICO



16. Buhardilla: Montones de trastos acumulados: desde amuletos Navajo a escorpiones disecados y discos de pizarra.

LA GRANJA DE LOS WHITE



SÓTANO

17. Escondrijo bajo las escaleras: el rincón favorito de Junior. A veces lo usa Amanda

18. Taller de torturas: ganchos, cadenas, poleas, argollas, pinchos, hachas y un repertorio histórico de cuchillos carniceros. La madera del suelo y los muebles está teñida de sangre.

19. Cubil de Junior: Telas sucias, algo parecido a un colchón y un cubo.

COBERTIZO

Palas, estacas, mangueras, cadenas, rollos de tela metálica, calaveras de animales decorando las paredes y vieja ranchera familiar.

Trampilla en el suelo: conduce a la Fosa.

Caseta anexa al cobertizo: generador de corriente y banco de herramientas.

POZO Y MOLINO DE AGUA

HACIA LAS CUEVAS

A CARSON

AL CEMENTERIO DE COCHES

SEIG-OAKEDYA, EL SER DEL POZO

Él y sus hijos siguieron utilizando la teñida agua del pozo, bebiéndola con la misma indiferencia con que comían sus escasos y mal cocidos alimentos y con que realizaban sus improductivas y monótonas tareas a través de unos días sin objetivo.

El color que cayó del cielo

H. P. LOVECRAFT

Historia

Durmiendo en el desierto desde hace siglos.

Este primigenio cayó de las estrellas hace seis mil años y quedó enterrado a gran profundidad en el desierto del actual Nuevo México. Su influjo convirtió la zona en un lugar árido y seco, pues necesita agua para sobrevivir y la extrae del ambiente formando un lago subterráneo a su alrededor, desecando todo lo demás en el proceso.

Seig-Oakedya tiene una apariencia vagamente arácnida que puede recordar a la de un escorpión, pero sin pinzas en las patas ni cabeza y con el rostro en el vientre, el cual está dominado por una enorme boca vertical rodeada de montones de ojos. También tiene una cola articulada, pero, en lugar de aguijón, termina en unas afiladas fauces.

Que se sepa, ningún ser humano ha visto en persona a este primigenio, excepto en sueños. Las personas cercanas a la zona donde duerme este ser tienen con frecuencia extraños sueños, que muchas veces no recuerdan, en los que contemplan el pasado, o puede que el futuro, y ven a Seig-Oakedya libre y triunfante, gobernando un paisaje apocalíptico y servido por seres humanoides a los que devora por mero capricho. Los indios navajos creyeron que estas visiones representaban el futuro resurgir de Seig-Oakedya y su apocalíptico gobierno del mundo.

Cultos

Creced y multiplicaos.

Con casi total seguridad, los White constituyen el único culto actualmente en activo de este primigenio, pero en el pasado hubo grupos de indios Navajo que lo adoraban y realizaban sacrificios en su honor. Si en la actualidad surgiera otro culto dedicado a este ser, seguramente buscaría activamente su ubicación y se disputaría con los White el honor de habitar allí de una forma realmente sangrienta.

Seguidores

Bajo el sol del desierto y en la más profunda oscuridad.

Los kryseig (ver página 22) son sus principales seguidores. Estas criaturas arácnidas se originan en el cuerpo de este primigenio y parecen formar parte de él de alguna forma.

Creados a partir de los guls y moldeados por la influencia de este primigenio a través de los siglos, los utuguls (página 28) son también seguidores de este ser.

Influencia en el mundo

Una trampa para cazar incautos.

Aunque su influencia está muy contenida en la región de Nuevo México y en la que está enterrado, ejerce un influjo poderoso: incluso en sueños ha manipulado a los humanos de la zona durante generaciones y los ha corrompido. La familia White es el máximo exponente de esto. Además, ha transformado el paisaje de la zona, distorsionando el espacio y el tiempo para protegerse a sí mismo y a sus elegidos de los enemigos. A resultas de ello, ha convertido un pequeño rincón del desierto en un lugar de pesadilla, una trampa de los Mitos donde capturar presas para sus guardianes y preparar su despertar.

A efectos de juego

Si el culto de los personajes se cruza con los White terminarán sabiendo de Seig-Oakedya. En comparación con otros seres de la cosmología de los Mitos, puede parecer que es un primigenio pequeño y poco poderoso, pero aun así sigue estando en una escala de poder desproporcionada respecto a los humanos. Además, existe en un lugar de la Tierra que controla y domina, un enclave que se puede visitar. Es un dios menor, sí, pero un dios tangible; se puede acudir a él y sentir su poderosa influencia. Esto puede resultar atractivo para un culto de nueva formación que busque un ser superior que lo guíe, pero que tenga una concepción materialista de los Mitos. Eso sí, su influencia arrastra rápidamente hacia prácticas aberrantes, lo que no todos los cultos estarán preparados para asumir. Los White, celosos de lo que creen un secreto familiar, pueden considerar rivales en lugar de aliados a otros grupos que quieran adorar a Seig-Oakedya, lo que derivaría en un conflicto casi inmediato.

Si el culto de los personajes es considerado una amenaza por Seig-Oakedya, utilizará a los White repartidos por América para acosarlos y destruirlos o, si eso no basta, los atraerá a una trampa en su territorio, en la que empleará a los White de la granja, a los utuguls o, en última instancia, a los kryseig para destruirlos.



Sample file

KRYSEIG

Estos arácnidos alienígenas florecen de algún modo del cuerpo de Seig-Oakedya, se desprenden de él y excavan galerías subterráneas a su alrededor. Son asexuales, muy agresivos y voraces. A menudo practican el canibalismo y se devoran unos a otros. Cuando nacen no son más grandes que un guisante, pero pueden alcanzar en varios meses el tamaño de un gato o un perro pequeño. Realmente recuerdan a versiones diminutas de Seig-Oakedya, por lo que puede que este no sea más que un ejemplar extremadamente desarrollado (y fértil) de la misma especie. Seguramente los kryseig sean su progenie inmadura, como zánganos de una colmena en la que Seig-Oakedya es la reina. Otra forma de verlo sería considerar a los kryseig parte de Seig-Oakedya, como células de un organismo mayor, autónomas, pero gobernadas por una voluntad única.

Son inteligentes a pesar de lo dicho, aunque definitivamente de un modo no humano. Rinden culto a Seig-Oakedya, como hacen los profundos con Dagon, y realizan danzas y rituales de adoración para esta criatura y también arrastran presas (o sus restos) hasta las profundidades para alimentarla. Que se sepa, estas criaturas solo existen en los alrededores de este

primigenio y no parecen capaces de mantenerse lejos de él demasiado tiempo: si algún espécimen pasa más de unas pocas horas lejos del pozo, morirá.

Motivación

Viven para servir y proteger a Seig-Oakedya. Preparan su advenimiento, su despertar, pero saben de alguna forma que los humanos son la pieza clave en ese fenómeno, así que solo pueden esperar mientras alimentan a Seig-Oakedya y excavan un nido cada vez más grande, profundo y populoso. En la actualidad hay decenas de miles de estas criaturas en el nido subterráneo que rodea al pozo. Solo una pequeña parte de ellos salen a la superficie y, como las hormigas u otros insectos sociales, la mayor parte de la actividad se desarrolla en el interior de su nido.

Forma de actuar

Se mantienen bajo tierra las largas horas de sol, aunque pueden asomarse en pequeños grupos si notan las vibraciones de una posible presa. De noche salen a curiosear, pero son bastante tímidos y nunca se alejan demasiado de su nido. Salvo cuando estén cazando, prefieren mantenerse ocultos. Pero, por el interés que Seig-Oakedya tiene en los humanos, así que por lo general se mantienen apartados de ellos. Sin embargo, el miedo los excita enormemente, como una señal de peligro, y si por cualquier motivo creen que Seig-Oakedya puede ser amenazado, saldrán a defenderlo con fiereza.

A efectos de juego

Los kryseig son protectores de Seig-Oakedya, guardianes de su sueño. Si los personajes se acercan al pozo demasiado, los kryseig los vigilarán atentamente. Si sus intenciones son



agresivas o resultan amenazadores, entonces los atacará una marabunta de estas criaturas de todos los tamaños, voraces e implacables, que no cesarán en su empeño hasta devorarlos por completo.

Si los personajes llevan la sangre de los White o son adoradores de Seig-Oakedya, los kryseig los ignorarán, salvo que los ataquen directamente o perciban alguna actitud hostil hacia el Ser del Pozo.

Estos seres configuran algo parecido a grupos familiares que cobran forma de enjambres donde se reúnen entre tres y cinco adultos, y casi el triple de kryeigs inmaduros, de pequeño tamaño. Las estadísticas tratan al grupo como una única criatura que, gracias a su mente de enjambre, se coordina con pasmosa y letal efectividad.

Concepto: Guardianes del sueño de Seig-Oakedya

FORTALEZA 4 Cobertura quitinosa
REFLEJOS 6 Excitación ante las amenazas
VOLUNTAD 2 Implacables
INTELECTO 2 Coordinados

HABILIDADES

-  5 No se alejan del nido
-  4 Pinzas voraces
-  4 Aguijón venenoso
-  4 Detectar vibraciones
-  7 Ocultarse en las grietas
-  6 Tuneladores
-  3 Vínculo con Seig-Oakedya
-  5 Mente de enjambre

Mente de enjambre: Todos los kryseig del nido mantienen un vínculo telepático. Basta con que uno de ellos perciba una amenaza para que todos estén alerta. No obstante, se mueven y actúan en pequeños enjambres (lanza 1d10 y suma 3 al resultado para determinar la cantidad total de individuos en el enjambre; un tercio de ellos serán adultos) que pueden aparecer indefinidamente, en oleadas, mientras el enemigo se mantenga cerca del nido. Aunque las estadísticas que se proporcionan son para un pequeño grupo de criaturas, esta habilidad arcana permite que diversos enjambres puedan actuar en equipo utilizando las reglas de acciones conjuntas que se presentan en el cuadro de la página 35.

Aguante: 5

Resistencia: 15 (RD 1, armadura natural)

Defensa: 16

Iniciativa: 7

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +2

Ataques: Pinza +10 (C+2), Pinza de la cola +10 (M+2, en caso de éxito en el ataque, consultar efecto del veneno).

Veneno: La víctima debe realizar una prueba de Aguante dificultad fácil (11). En caso de éxito sufre 1 punto de daño; un fallo provoca daño C. En este segundo caso, además, la víctima sufre las consecuencias descritas en «Veneno de kryseig».

Exposición al terror: Miedo (media, m/M)

VENENO DE KRYSEIG

Los kryseig sintetizan un veneno que, pese a lo doloroso, no suele resultar letal para los seres humanos. No obstante, tiene ciertos efectos secundarios de naturaleza arcana que lo convierten en un elemento muy interesante. Para extraerlo, una vez muerta la criatura, hay que usar alguna herramienta eficaz que permita romper la quitina de la pinza trasera sin triturar la fibra y los músculos que contiene, ya que entre ellos están dispuestas las glándulas de veneno cuyo líquido hay que extraer y guardar en recipientes adecuados, como viales. Esta operación debe realizarse rápidamente tras la muerte del kryseig porque sus tejidos blandos comienzan a licuarse al poco de fallecer. Debido a ello, este veneno es muy difícil de conseguir, ya que estas criaturas nunca se alejan demasiado del nido... y el nido está cerca de la granja de los White y de otros horrores aún más abominables.

Ingerir el veneno en dosis controladas permite activar una mente de enjambre entre varias personas que lo consuman y que compartan un espacio relativamente cercano. Esto puede ser de tremendo valor para coordinar a un equipo sin necesidad de tecnología, pero no hay que olvidar que se trata de un potente alucinógeno y que los afectados se las tendrán que ver con lisérgicos desvaríos.

En términos de juego, esto permite que los personajes bajo los efectos del veneno utilicen las reglas de acciones conjuntas (ver página 35) para cualquier acción que realicen. La duración de la experiencia depende de la dosis ingerida: si un grupo pequeño de entre tres y cinco personas se reparte la dosis extraída de un único kryseig, el efecto dura apenas unos minutos. Si cada persona ingiere la dosis completa extraída de un kryseig, la mente de enjambre puede durar varias horas. Para dosis mayores, como la resultante de repartir entre el grupo la dosis extraída a todo un enjambre, el efecto puede durar dos o tres días, incluyendo los efectos adversos que se comentan en las complicaciones. Dicho estado alterado se traduce en un aspecto temporal que los personajes afectados tendrán activo mientras dure el efecto: «Estado lisérgico». El afectado notará que siempre hay alguien (o algo) más conectado con su mente, a parte de sus compañeros. Lo percibirá como una especie de ruido blanco que contamina de ideas irracionales e inconcebibles parte de sus pensamientos. No en vano estamos hablando de una voluntad alienígena. Además, el malestar se traduce en puntos de daño que el afectado recibe si falla una prueba de Aguante a dificultad 15: 1 punto de daño tras ingerir dosis pequeñas, daño C si se ha llegado a ingerir el veneno de un kryseig completo y daño CM si se ha ingerido el veneno combinado de varias de estas criaturas.

El veneno es muy apreciado por los White, que lo usan para fomentar la unión familiar, facilitar sus propios trances o inducir temor en sus enemigos.

Habilidades arcanas:

 Mente de enjambre 3

Complicaciones: Estado lisérgico. Algo más se ha conectado contigo.

CUEVAS CHIJIDI

Este complejo de intrincadas cavernas que se expanden por todo el subsuelo de la región y no aparecen en las guías de Estados Unidos, son una auténtica leyenda entre los aficionados a la espeleología. Por suerte para ellos, muy pocos han logrado descifrar su ubicación... y ninguno ha sobrevivido para compartirla con el resto.

Los habitantes de la región también las llaman las Cuevas de la Serpiente. Son otro lugar rodeado por la leyenda negra: se dice que sus túneles bajan hasta las puertas del infierno y que, en su parte más profunda, los recorren demonios ciegos y hambrientos que custodian dichas puertas. Como toda leyenda, tiene un poso de verdad: los túneles, intrincados y laberínticos, conectan con las Tierras del Sueño y están habitados por unos parientes degenerados e involucionados de los guls. De hecho, debe de haber cientos de millas de túneles y cavernas, y al menos un 80 % de ellas pertenecen a las Tierras del Sueño. Por si fuera poco, la naturaleza onírica de este lugar hace que esa parte de los túneles cambie constantemente.

A lo largo de los años, algunos invitados de los White han conseguido llegar hasta las cuevas en un intento desesperado por huir, bien usando el acceso de la Fosa o cualquiera de las entradas naturales que se encuentran desperdigadas por la zona. En algunos casos han sido los propios White los que han entregado a las cuevas a alguno de sus prisioneros, como ofrenda de paz para los moradores de los túneles.

LOS ALREDEDORES

CEMENTERIO DE COCHES

Este enclave, a las afueras del pueblo de Carson, sería poco más que un cúmulo de chatarra oxidándose bajo la arena si no fuera porque lo habita un horrendo ser, cuya historia forma parte del singular ecosistema de los White. En 2006, un equipo del Grupo Pluridisciplinar de la Universidad de Nueva York (página 171 de **Cultos Innombrables**) llegó a las fronteras de las tierras de los White siguiendo las indicaciones de sus consejeros de las profundidades. Su intención era indagar sobre la verdad que se escondía bajo aquella zona del desierto, cuyo origen, según habían sido advertidos, era alienígena. Pronto descubrieron que la zona estaba imbuida de un inmenso poder y protegida con medidas sobrenaturales tan sorprendentes que, pese al espanto que les produjo, avivó la curiosidad del culto. Sabiendo que necesitaban mejorar la relación de fuerzas frente a lo que fuera que protegía a aquella extraña familia White, decidieron acudir a algunos de los conocimientos adquiridos gracias a la actividad del culto e invocaron a varias entidades a las que asignar el trabajo sucio. Las invocaciones funcionaron, pero no dieron el resultado previsto.

Las entidades invocadas se adentraron en el desierto tratando de cumplir las órdenes del culto científico y fueron eliminadas por aquello que mora bajo las arenas. Todas menos

una, un shoggoth que volvió furioso al sentirse engañado en el trato. Se cobró las diferencias en especies. Redujo a pulpa y esquilas óseas a la célula del Grupo Pluridisciplinar y se asentó en el cementerio de coches donde había sido invocado, justo en el punto donde las protecciones de la granja comenzaban a debilitarse. Comenzó así una extraña relación entre el shoggoth y el Ser del Pozo que ni los propios White aciertan a entender.

De alguna manera, Seig-Oakedya parece tolerar al shoggoth, el cual se mantiene respetuoso con la familia a cambio de pequeños sacrificios y ofrendas. Cada vez que los White traen los coches de algunas de sus víctimas capturadas para desguazarlos, intentan dejar algún regalo para la criatura en el maletero, a la que han bautizado como Mary Lou. Si esto significa poco más que darle de comer al perro o responde a un plan mayor, es algo que Malachia y los suyos no están preparados para entender todavía. Lo que sí saben es que Mary Lou suele rondar los límites de la granja y no han sido pocas las veces que se ha encargado de rematar a alguna víctima extraviada.

Por su parte, el culto que invocó al shoggoth lleva una década preparando un plan para volver y acabar lo que empezó. Más listos, más conscientes del poder de su enemigo y mejor guiados por sus consejeros oscuros, el Grupo Pluridisciplinar de la Universidad de Nueva York está dispuesto a resarcir la afrenta y seguir avanzando en sus investigaciones en el desierto.

CARSON, EL ÚLTIMO PUEBLO

Carson es el único punto habitado cercano a la granja de los White en cientos de kilómetros a la redonda y lo peor es que lo que uno encuentra tras recorrer toda esa distancia a través de tierras desoladas e inclementes es desesperanzador. Apenas tiene diez casas dispuestas a ambos lados de la estatal, allí donde algunas calvas de asfalto asoman bajo la arenisca del desierto. Es un lugar que vive tenso y sometido a la influencia de los White.

Junto a la carretera está la gasolinera del viejo Hooper, donde aún se mantiene encendido uno de aquellos viejos reclamos publicitarios de los helados BiggBoss, en forma de jefe indio sosteniendo un cono de helado. Poco más allá hay una terraza destartalada donde los viajeros pueden sentarse a beber o comer algo de lo que hayan comprado en la misma tienducha de la gasolinera. Alrededor del pueblo se atreven a sobrevivir un par de granjas de ganado, donde las reses engordan a base de piensos hormonados y tratan de guarecerse del sol abrasador de la región bajo los soportales de las propias granjas.

No hay presencia policial en Carson, aunque cualquier incidencia es atendida (más tarde que pronto) por la policía estatal, que comienza a estar harta de las falsas alarmas o los testimonios incongruentes de las gentes del lugar. Algunos agentes tienen a Carson y a los White en su lista, pero los pocos que han querido pasarse de listos han sufrido terribles accidentes, así que los héroes del cuerpo escasean cuando se recibe una llamada de Carson. Aquí no hay más ley que la de los White.

La senda sin asfaltar donde arranca el camino hacia la granja White se encuentra a pocos centenares de metros al oeste de Carson. Nadie, excepto el viejo Hooper, osa señalar a los forasteros el camino. La mayoría de la gente del lugar apenas saluda a los recién llegados y esquivan cualquier pregunta incómoda. Solo Tracy Bush se atreve a intercambiar algunas palabras con los viajeros que cometen el error de detenerse aquí, y suele advertirles con la mirada que abandonen el pueblo cuanto antes. Por desgracia, no son pocos los que, batiéndose en retirada o tratando de atravesar el pueblo sin detenerse, se han topado con una trampa de púas que se activa en mitad de la estatal, cerca del desvío hacia el cementerio de coches. Casi siempre aparece el viejo Hooper poco después, con su vieja grúa, a veces acompañado de Isaiah como copiloto, dando inicio a una pesadilla terrible para los viajeros accidentados.

Tracy Bush

Tracy nació y creció en Carson, el núcleo habitado más cercano a la granja White, un lugar donde solo hay dos tipos de personas: los simpatizantes de la familia que contribuyen a sus repugnantes costumbres y los sometidos que conservan el pellejo a cambio de un silencioso consentimiento. Los padres de Tracy pertenecían al segundo grupo. Habían heredado una propiedad familiar en la zona y una humilde explotación ganadera, así que trataban de hacer la vista gorda y vivir al margen de los conflictos que provocaban los White.

Tracy nunca conoció los detalles, pero algo sucedió entre su madre y un joven Jeremiah cuando todavía era muy pequeña. Jeremiah hizo algo que tuvo que molestar mucho a su madre y este acabó agrediendo al mocoso de los White. Poco después, el padre de Tracy apareció colgado de los cuernos de uno de sus bueyes, que a la vez estaba colgado de la vieja excavadora que todavía usan en la granja para remover el estiércol. A partir de aquello, su madre pasó a ser otra esclava del miedo hacia los White.

Tracy nunca entendió del todo lo que sucedía y puede que debido a ello se atreviera a hacer lo que ninguna otra persona en Carson haría: ayudar a las víctimas de los White. Esporádicamente conseguía avisar a algunos visitantes sobre los peligros de la zona y, en un par de ocasiones, incluso ayudó a algunas personas a escapar; como hizo con aquellas demacradas *hippies* que descubrieron demasiado tarde que los pasatiempos White iban más allá de unas sesiones de sexo y peyote. Nunca olvidó cómo habían cambiado sus caras cuando volvieron de su visita a la granja. Fuera lo que fuese que hacían allí, Tracy entendió que debía ser algo terrible. No obstante, contagiada en parte por los miedos de su madre, nunca se atrevió a ir más allá en su oposición a los White.

Cuando su madre enfermó de Alzheimer, Tracy se vio superada por las responsabilidades y tuvo que contratar a Brian, un cuidador. Fue cuestión de tiempo que se enamorara de él y que comenzaran una relación sentimental. Cuando su madre murió, Tracy le propuso a Brian que se quedara y así es como

se convirtió en su pareja durante más de una década y en el padre de su hija Martha.

Hace apenas dos años Brian desapareció de repente, dejando una nota del todo impropia de su carácter (aunque con su letra) en la que, sin dar demasiadas explicaciones, decía que las abandonaba. A partir de ese día, las miradas de algunas personas del pueblo, especialmente las de los White que se pasaban por el bar y la vieja gasolinera de Hooper, le parecieron... diferentes. De algún modo está segura de que ellos se llevaron a Brian y de que esa es solo una de las maneras en que los White han comenzado a cobrarse su deuda por las afrentas del pasado.

A Tracy le entran sudores fríos al pensar en por qué los White han esperado tanto tiempo para activar su venganza, mientras mira de reojo a su hija Martha, una adolescente cada vez más difícil de controlar. Se siente entre la espada y la pared sabiendo que un enfrentamiento con los White las pondría en serio peligro, tanto a ella como a su hija, mientras que por otro lado siente que los White todavía no se han cobrado del todo su deuda. Motivada por esa situación, Tracy es el único personaje de Carson que podría mostrarse realmente solícito o colaborativo con cualquiera que apareciera por la zona dispuesto a enfrentarse a los White o a desvelar sus terribles secretos.

El Viejo Hooper

Carl Hooper era un veinteañero cuando empezó a trabajar en la gasolinera y tienda de aprovisionamiento de Gus Perkins. Iba a ser un trabajo de verano para Carl, pero desoyendo las advertencias de Perkins, Hooper se involucró con un grupo de jóvenes viajeros y trató de ayudarlos cuando llegaron a la gasolinera heridos y desesperados huyendo de los White. La osadía del joven le costó la vida a Perkins y, asediados por los White, Hooper se dio cuenta demasiado tarde de que la única forma de sobrevivir era dándoles lo que querían. Rápidamente cambió de bando e incluso dejó inconsciente a una chica que estaba a punto de matar a Malachia White. Esto hizo que los White le perdonaran la vida, pero a cambio de un precio: Hooper debía quedarse en la gasolinera el resto de su vida, para guardar el secreto de los White y enviarles a los grupos de viajeros que pasaran por allí.

Desde entonces Hooper ha quedado atado a la vieja gasolinera y, de este modo, a los White. Sus planes de marcharse del lugar, incluso sus desesperados intentos por quitarse la vida a lo largo de los años, se han visto frustrados por la familia, lo que alimenta la paranoia de Hooper de que pueden leer su mente. Aunque no es eso lo que ocurre exactamente, tampoco está muy alejado de la realidad: el Ser del Pozo conoce los pensamientos y deseos de Hooper y ha puesto a los White sobre aviso siempre que el desgraciado encargado de la gasolinera ha reunido el valor suficiente para tratar de escapar, de un modo u otro. En realidad, hace más de veinte años que el viejo Hooper ni se plantea esa posibilidad: precisamente el tiempo desde que fue invitado de honor en una cena en la que el plato principal fue su pierna derecha.



UTUGUL

Los habitantes del complejo de cuevas de Chijidi son humanoides deformes, con cuerpos delgados y huesudos. Sus extremidades terminan en fuertes garras y sus bocas tienen mandíbulas prominentes llenas de afilados dientes. Estos degenerados parientes de los guls son albinos y se adaptaron a la absoluta oscuridad de las cuevas hace generaciones.

Aunque no han perdido totalmente el sentido de la vista, lo tienen realmente atrofiado e incluso han desarrollado un sentido de ecolocalización similar al de los murciélagos. Son extremadamente fotosensibles y la luz les molesta; las luces muy fuertes pueden llegar a dañarlos. Por esta razón no abandonan las zonas más profundas de las cuevas, donde la luz del sol no llega nunca. Sin embargo, en noches sin luna, algunos utuguls han llegado a aventurarse en el exterior y a moverse por el desierto en busca de presas.

Enloquecidos por el influjo del Ser del Pozo y el confinamiento en las cuevas, los utuguls han revertido a un estado más salvaje y primitivo. Se comunican mediante gruñidos y demostraciones de fuerza y su inteligencia primitiva no parece permitirles conocer magia de los Mitos, más allá de sus propias capacidades naturales. Son caníbales por necesidad, aunque por supuesto cazan y devoran a cualquier incauto que se adentre en las cuevas. Los guls los temen y los odian, pues representan una versión deformada y bestial de ellos mismos.

Se desconoce si retienen la facultad de transformarse en guls a los humanos que frecuentan su compañía: su feral ferocidad no ha dejado supervivientes para comprobarlo.

Motivación

Los utuguls solo parecen interesados en alimentarse y perpetuar su especie. Su inteligencia animal apenas les permite preocuparse por cuestiones más complejas que la propia supervivencia. Sin embargo, el Ser del Pozo mantiene con ellos una clara conexión, que probablemente se manifieste en el sueño de estos monstruos. De este modo, si el Ser del Pozo se sintiera amenazado, los utuguls podrían verse convocados hasta el lugar para protegerlo, al menos si ello no les obliga a exponerse a la luz directa del sol.

Forma de actuar

Pasan mucho tiempo dormidos, o al menos inmóviles en las cuevas. Este estado de letargo se ve periódicamente interrumpido por explosiones de violencia que enfrentan a unos utuguls contra otros, lo que normalmente termina con un festín en el que los más débiles son el alimento del resto. Si alguien ajeno a ellos se adentra en las cuevas, lo perciben casi al instante y un sentido de agitación se extiende rápidamente entre ellos. Aprovechan su capacidad de moverse en la oscuridad para acechar a su víctima en grupo y avanzan por los túneles aledaños para cerrarle el paso a la presa. Si su víctima tiene una fuente de luz, esperan pacientemente a que se apague y la siguen a distancia durante horas o incluso días, para asaltarla ferozmente tan pronto como la oscuridad la rodee.

A efectos de juego

Los utuguls son monstruos salvajes, difícilmente podrán ser aliados de los personajes. Si se invade su territorio, entonces comenzará una historia de supervivencia y horror, una desesperada búsqueda por la salida de las cuevas. Por otro lado, quizás los personajes puedan emplear a los utuguls como medio para deshacerse de sus enemigos o encuentren un modo de relacionarse con ellos y mantenerlos apaciguados.

Concepto: Depredadores ciegos

FORTALEZA	5	Delgados y huesudos
REFLEJOS	5	Adaptado a la oscuridad
VOLUNTAD	3	Cazador implacable
INTELECTO	1	Primitivo

	6	Moverse por las cavernas
	5	Explosión de violencia
	6	Rastrear presas
	3	Gruñidos
	5	Acechar en la oscuridad
	1	Vínculo con Seig-Oakedya

Aguante: 6

Resistencia: 18

Defensa: 16

Iniciativa: 5

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +2

Ataques: Garras +10 (C+2), Dientes afilados +10 (C+2)

Exposición al terror: Estupor (media, m/M)

MARY LOU, EL SHOGGOTH DEL CEMENTERIO DE COCHES

Este shoggoth lleva instalado en el Cementerio de Coches desde 2006, cuando fue invocado por una célula del Grupo Pluridisciplinar de Nueva York con la misión de enfrentarse a los White. Aquello no salió bien y la criatura se volvió contra sus invocadores, ganándose de este modo el favor de Seig-Oakedya. Desde entonces la criatura vive entre los restos de vehículos de las víctimas de los White y mantiene con ellos una relación distante. La familia le entrega de vez en cuando ofrendas de carne y a cambio la criatura no sale de sus dominios ni perturba al clan. Ha sido Tobías el que, desde hace unos años, ha empezado a llamar a la criatura Mary Lou.

Concepto: Incómodo invitado y mascota salvaje

FORTALEZA	20	Enorme
REFLEJOS	2	Parsimonioso
VOLUNTAD	4	Independiente
INTELECTO	2	Inteligencia primaria

	5	Levantar peso
	8	Persecución implacable
	6	Aplastar
	2	Frasas sencillas
	8	Controlar su territorio
	4	Ocultarse entre chatarra
	5	Alterar su tamaño y forma

Aguante: 22

Resistencia: 66 (RD 8 contra ataques que no sean fuego, ácido o electricidad. Regenera 4 puntos por asalto).

Defensa: 15

Iniciativa: 3

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +7

Ataques: Aplastamiento +10 (mCM+7).

Exposición al terror: Pánico (difícil, C/CM).



PARIENTES

Los habitantes de la granja no son los únicos White repartidos por América. Desde sus orígenes, la familia se ha preocupado de permitir que su semilla se extienda por Estados Unidos. También hay miembros de la familia que la han abandonado por una razón u otra y han formado su propio linaje. Y no hay que olvidar a los sobrinos que Malachia echó a patadas de la granja, tras la muerte del abuelo Ezekiel.

Los White llaman parientes a estos miembros de la estirpe que crecen alejados de la granja. Unos pocos están emparentados directamente con los habitantes de la granja, otros son descendientes de ramas perdidas hace tiempo: primos lejanos que ni siquiera conocen la historia familiar y a los que los White llaman parientes ingenuos.

Incluso en la ignorancia de sus orígenes, la malsana sangre de los White corrompe a los parientes a través de su conexión con la granja y el Ser del Pozo. A través de sueños y delirios, los parientes son atraídos por el conocimiento de los Mitos y empujados hacia las grotescas prácticas de los White, muchas veces canalizadas hacia formas ligeramente diferentes, pero igualmente depravadas. Unos pocos luchan contra estos impulsos y los resisten, al menos durante un tiempo, y viven torturados por su lado oscuro. Otros enloquecen por el conflicto entre sus apetitos y los dictados de la moral, pero la mayoría encuentran el camino para mantener una doble vida y ocultar su horrible naturaleza al resto de la gente, mientras se entregan a prácticas inefables en secreto.

Tarde o temprano, casi todos estos parientes sienten la llamada de la granja y terminan visitándola, guiados por sueños reveladores o atraídos de un modo místico que desafía toda casualidad. Para algunos, este es un viaje iniciático en el que terminan de comprender quiénes son y por qué han tenido toda su vida pensamientos oscuros e impulsos malignos. Unos pocos son abrazados por la familia y aceptados para vivir en la granja. Para la mayoría es una estación de paso y continúan con sus vidas transformadas, eso sí, por lo aprendido de sus raíces.

Los White de la granja tienen afinidad con sus parientes, pero solo aquellos que creen dignos de vivir en la granja con ellos son considerados familia. El resto seguirán siendo parientes, tolerados, pero no amados, peones que pueden ser sacrificados en caso de necesidad.

Muchos de los parientes de los White son solitarios, pero otros tantos se unen a diferentes cultos o forman los suyos propios. Cuanto más fuertes sean los lazos de los parientes con otras personas, menos probable es que los White los acepten como familia y dejen de ser meros parientes. Igualmente, aquellos que se han desviado más del credo de la familia y han girado sus apetitos hacia perversiones demasiado diferentes son considerados ovejas negras; la familia los desprecia y los repudia.

Aunque es imposible saber el número exacto, en la actualidad debe de haber decenas de parientes de los White repartidos por Estados Unidos. Unas dos terceras partes ni siquiera saben lo que son y algunos son todavía menores de edad.

A continuación, incluimos algunos parientes como ejemplo, pero no dejéis de inventar los vuestros propios y de extender el clan de los White en vuestras historias. Recordad que «hay más White de lo que crees».

SAMUEL «SAMMY» WHITE

Este hijo de Jeremiah no descubrió su verdadera herencia hasta hace unos pocos años. Fue un niño inteligente pero raro, que sufrió todo tipo de bromas pesadas por parte de sus supuestos amigos en el instituto. Fue una auténtica víctima del acoso escolar que creció lleno de rencor y con la permanente sensación de no encajar en ninguna parte.

Su madre lo crio sola, lo más lejos posible del predicador ambulante que la dejó embarazada, contándole falsas historias sobre su padre. La muerte de esta en un accidente de coche lo motivó a tratar de encontrar a su padre de fantasía del que solo tenía algunas pistas. Llegó a la granja de los White guiado por las vagas indicaciones que había conseguido en el pueblo natal de su madre y por sueños reveladores que lo dotaron de una inexplicable intuición para encontrar el sitio.

Él, que siempre había sido la víctima de los guapos y populares, descubrió repentinamente que era miembro de algo muy grande, terrible y poderoso. Como si en el fondo siempre hubiera sabido que pertenecía a este lugar, abrazó con inusitada facilidad las tradiciones de su familia y su apellido, para orgullo de su padre y de su abuelo.

Ya no sería la víctima nunca más, sino el verdugo. Aceptó en el último momento participar en el viaje de costa a costa que su antiguo grupo de «amigos» del instituto estaba organizando con una condición: que hicieran una pequeña parada para visitar a unos familiares suyos en una granja del desierto. Fue una venganza realmente dulce... o más bien sabrosa.

Pese a lo cómodo que se siente compartiendo las tradiciones de la familia, Samuel no está preparado todavía para la vida en la granja. Con el beneplácito de su padre y el seguro de vida de su madre, ha ingresado en la Universidad de Colorado y planea terminar sus estudios allí. Su recién adquirida nueva personalidad lo dota de una seguridad arrolladora, lo que le está haciendo muy popular. De momento se ha resistido a entregarse a las prácticas familiares en solitario en su nuevo ambiente, pero, ¿quién sabe? La universidad es un sitio estupendo para experimentar y encontrarse a uno mismo.

SAMUEL «SAMMY» WHITE

Psicópata floreciendo

¿Te acuerdas de mí? Yo nunca me olvidé de ti.

CARACTERÍSTICAS

FOR	2	■ ■	Tirillas
REF	3	■ ■ ■	¿Desprevenido? Nunca
VOL	4	■ ■ ■ ■	Seguro
INT	6	■ ■ ■ ■ ■ ■	Inteligente pero raro

HABILIDADES

- 🚲 3 Prefiere ir en bici
- 👤 4 Víctima de acoso escolar
- 👁️ 3 Lenguaje corporal
- 😬 5 Aparentar vulgaridad
- 🗣️ 6 Seguridad arrolladora
- 📖 3 Leyendas urbanas
- 🎓 3 Universidad de Colorado
- 👤 3 Miembro de algo grande, terrible y poderoso
- 🗣️ 2 La voz del Padre

HITOS

En el instituto fue víctima de acoso escolar y ha crecido lleno de rencor.

La muerte de su madre en un accidente de coche lo motivó a tratar de encontrar a su padre y lo llevó hasta los White.

Aceptó participar en un viaje de su antiguo grupo de «amigos» del instituto a condición de que hicieran una pequeña parada en el desierto para visitar a unos familiares suyos.

Ha ingresado en la Universidad de Colorado y planea terminar sus estudios allí.

COMPLICACIÓN

No está preparado para la vida en la granja.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	4	Resistencia	12
ENTEREZA	7	Estabilidad Mental	21
DEGENERACIÓN	2	Sadismo	

COMBATE

INICIATIVA 6 DAÑO +1/+1 DEFENSA 12

Ataques: Patadas +7 (m+1), Bate +7 (M+1)



Sample file

JOLENE BARROWS

La madre biológica de Jolene consideraba el aborto como la salida más adecuada para las consecuencias que había tenido su terrible encuentro con los White. Sin embargo, la presión de su familia, vinculada a los movimientos provida, hizo que finalmente buscara una familia de adopción para el bebé que estaba gestando.

Los Barrows, una pareja de psiquiatras acomodados, blancos y protestantes, se convirtieron casi inmediatamente en los candidatos perfectos. Siguieron el embarazo atentamente y se ocuparon de que a la madre de Jolene no le faltara nada durante la gestación, pero tuvieron también especial cuidado en que firmara un documento renunciando a cualquier derecho sobre la niña una vez esta hubiera nacido.

Así que Jolene creció en un ambiente seguro y acomodado, ajena a sus orígenes. Sus padres, acérrimos defensores del psicoanálisis, se encargaron de que la niña creciera entre sesiones de terapia infantil que malinterpretaron las extrañas pulsiones que crecían en ella como fantasías propias del desarrollo sexual y aquellos sueños en los que algo la llamaba desde la profundidad del desierto como un símbolo del conocimiento inconsciente que la niña tenía sobre su adopción.

Sin embargo, Jolene sabía que esos deseos crecientes no eran normales y aprendió a ocultar a sus padres y a su terapeuta los que le parecían más terribles. Sabía también que la voz del desierto le estaba enseñando paisajes de otro mundo y que su cerebro y su cuerpo se estaban transformando para asimilar ese conocimiento. Para su desgracia, toda esa represión

NUEVAS HABILIDADES ARCANAS

Carne de mi carne

Hoy por hoy Jolene es incapaz de controlar el misterioso proceso por el cual queda embarazada cada 28 días y esta habilidad refleja ese proceso involuntario. Jolene ha descubierto que tiene la capacidad de sanar a estas criaturas moldeando su carne con las manos, aunque no ha logrado impedir su deterioro progresivo. Un dominio de esta habilidad arcana le permitiría controlar el ritmo al que los engendros se generan en su cuerpo y también hacerlos más fuertes o incrementar el tiempo que viven.

Sangre de mi sangre

Este poder, de uso inconsciente y por lo general involuntario, crea una conexión emocional profunda entre Jolene y sus engendros. Cuando Jolene sufre emocionalmente por algo, sus engendros lo notan y lo procesan del mismo modo, convirtiendo cualquier emoción negativa en una ira asesina e implacable, cuyo objetivo es eliminar cuanto antes la fuente de ese dolor. Aunque normalmente los engendros actúan de forma autónoma, con mucho esfuerzo esta habilidad le permite que alguno de ellos desista de sus peores intenciones, o que siga alguna orden sencilla.

se empezó a traducir en somatizaciones: primero vinieron dolores sin causa médica, luego erupciones, después bultos y tumores benignos. La adolescencia de Jolene se convirtió en una tortura médica tras otra en busca de una explicación para sus síntomas imposible de encontrar.

A los 18 años, sus padres adoptivos decidieron revelarle la verdad y decirle que era adoptada. Para entonces ellos ya había tratado de contactar con la madre biológica sin éxito, pensando en un posible origen genético para sus problemas. Armada con esta nueva información, Jolene dejó su residencia en la Universidad de Michigan y emprendió un viaje en busca de sus orígenes y obtuvo las respuestas que necesitaba, aunque no las que quería, de boca de su abuela biológica. Supo así que su madre se había suicidado poco después de nacer ella y que era el fruto de una terrible violación a manos de unos degenerados que secuestraron a su madre en una granja del desierto de Nuevo México.

Esa misma noche, Jolene revivió los sufrimientos de su madre en su imaginación y obtuvo un inexplicable placer en ello. A la mañana siguiente despertó en el motel de carretera con el vientre hinchado y todos los síntomas de un embarazo psicológico. A los pocos días dio a luz un ser monstruoso, incompleto y al mismo tiempo demasiado maduro que murió a los pocos minutos, antes de que la aterrorizada Jolene pudiera reaccionar.

Al ver engonzada porque aquello hubiera salido de su interior, se deshizo de aquel cuerpecillo deforme («el engendro», como lo bautizó) que la repugnaba y atraía a partes iguales y decidió no hablarle a nadie sobre ello. Unas semanas después, de vuelta en la residencia universitaria, su vientre empezó a hincharse de nuevo. Esta vez la criatura escapó, viva y vigorosa antes de que Jolene pudiera hacer nada para evitarlo.

Mientras la cordura de Jolene se resentía en el proceso, el ciclo se repitió puntualmente a los 28 días y un nuevo ser monstruoso salió de su interior. Jolene no pudo evitar que su compañera de cuarto, Annabelle, se diera cuenta de que algo extraño estaba ocurriendo: ¿Jolene estaba ocultando un embarazo? ¿Había abortado? Annabelle no lo sabía, pero sí sabía que algo extraño le pasaba y que debía buscar ayuda para su amiga, aunque ella no la quisiera. Jolene estaba furiosa con Annabelle y, de algún modo, sus retoños lo supieron. Interceptaron a la preocupada compañera en las escaleras y provocaron una caída en la que se rompió el cuello.

Jolene se dio cuenta de que los frutos de su vientre estaban conectados con ella y expresaban su ira, su temor y su odio de formas cada vez más expeditivas contra aquellos que Jolene consideraba una amenaza. Su prole ha seguido creciendo desde entonces, aunque la propia mortalidad de las criaturas parece mantener su número controlado entorno a una docena de engendros.

En el campus de la universidad, las desapariciones, muertes accidentales y asesinatos están empezando a formar una constelación que tiene a Jolene en su centro. Es solo cuestión de tiempo que alguien de la policía conecte los puntos hasta ella y descubra el monstruoso secreto que se oculta en los sótanos de su residencia.

ENGENDRO DE JOLENE

Estas criaturas son la somatización de los miedos y de las frustraciones de Jolene. Se gestan a partir de óvulos sin fecundar, mediante haplodiploidía, de modo similar a los zánganos de las abejas. Sin embargo, su ADN no procede únicamente de Jolene, si no que mostraría desconcertantes propiedades alienígenas si fuera analizado en el laboratorio. Jolene lo ignora, pero son en cierta forma engendrados por el Ser del Pozo a través de sueños.

Recién nacidos, estos seres son como bebés prematuros y no superan un kilogramo de peso, pero en unas horas ya tienen un metro de altura y una constitución fuerte para su tamaño. No parece que necesiten alimentarse ni dormir, pero tienen un ciclo de vida corto: en diez o doce meses empiezan a degradarse y finalmente mueren disueltos en un charco de protoplasma. Este es el mismo futuro que les espera si sufren una muerte violenta: su cadáver se disuelve en solo unas horas.

Estas grotescas criaturas parecen a simple vista niños de cuatro o cinco años, pero un vistazo más atento muestra rápidamente que sus rasgos faciales son grotescos: ojos desmesurados y sin párpados, bocas de pez repletas de pequeños colmillos y narices anchas y chatas. En sus manos de tres dedos hay garras cortas, pero duras y afiladas. Guiados por las inhibiciones de Jolene, han aprendido a robar ropa de contenedores de beneficencia y a vestirse con ella.

Motivación

No parece que tengan voluntad propia, son casi una extensión del cuerpo de Jolene, pero funcionan más como un reflejo automático: aunque están vinculados mentalmente con ella, los engendros no obedecen sus órdenes (o al menos ella no ha aprendido todavía a controlarlos de ese modo), sino que más bien cumplen sus deseos, incluso aquellos que la propia Jolene no admitiría tener. Sentirán inmediatamente si su madre está en peligro y acudirán en su ayuda. Incluso si la notan estresada o nerviosa, se sentirán atraídos a su alrededor, preparados para actuar si es necesario.

Forma de actuar

De algún modo los engendros entienden que la mayoría de la gente no les presta atención: parecen inofensivos niños si no te fijas demasiado. Han aprendido a cubrirse con capuchas o a moverse con la cara baja para no llamar excesivamente la atención. Prefieren la oscuridad y de día tratan de utilizar túneles de alcantarillado y pasajes poco transitados para moverse. Esto no quita que, si Jolene se encuentra en un peligro real, actúen con rapidez y sin contemplaciones.

Sus actuaciones suelen ser pausadas y planeadas, como asesinatos premeditados. Se mueven normalmente en grupos de tres o cuatro, vigilando a la víctima y buscando la oportunidad de confrontarla a solas, arrinconarla y sorprenderla entonces con inusitada furia. Cuando el objetivo se da cuenta



de que no son niños pequeños los que se le han acercado, suele ser demasiado tarde.

Los engendros no parecen tener ningún instinto de supervivencia. No les preocupa su propia seguridad y se sacrifican sin problema para mantener a Jolene segura y libre de preocupaciones o amenazas.

A efectos de juego

Si el camino de los personajes se cruza con el de Jolene, tarde o temprano los engendros se interesarán por ellos. Si Jolene los considera una amenaza, los engendros los acecharán y los vigilarán buscando la oportunidad de atacarles por separado. Solo si es imposible abordarlos individualmente y se vuelven un peligro acuciante para su madre, formarían un grupo grande y atacarían juntos.

Si los personajes actúan a favor de Jolene o esta les profesa algún tipo de simpatía o afecto, los engendros podrían ayudarles en un enfrentamiento contra otros o tratar de defenderlos si son atacados, pero en realidad lo más probable es que simplemente los dejen en paz. Los engendros representan más las emociones negativas y el lado oscuro de Jolene, así que salvo que ella esté intensamente preocupada porque a los personajes les pueda pasar algo malo, lo más probable es que la atención de estas criaturas esté en otra parte.

Concepto: Pequeños engendros somáticos

FORTALEZA 4 Muy fuerte para su tamaño
REFLEJOS 8 Moverse por paredes y techos
VOLUNTAD 3 Empatía con mamá
INTELECTO 2 Protector

 8 Escurridizo
 5 Garras y dientes
 5 Rastrear ofensores
 2 Gruñidos intimidantes
 3 Apariencia de niño
 5 Sigilo letal
 3 Mente de enjambre
 3 Localizar a mamá

Mente de enjambre: Los engendros mantienen un vínculo telepático entre ellos que les permite ver y sentir lo que sienten los demás. Basta con que uno de ellos perciba una amenaza para que todos estén alerta. Esta habilidad arcana permite que los engendros puedan actuar en equipo utilizando las reglas de acciones conjuntas que se presentan en el cuadro anexo.

Localizar a mamá: Cada engendro tiene una conexión empática con Jolene, que hace que sientan lo mismo que ella siente. Esto les permite también localizarla y moverse hacia ella rápidamente cuando creen que los necesita.

Aguante: 5

Resistencia: 15

Defensa: 21

Iniciativa: 9

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataques: Garras +13 (C+2), Colmillos +13 (M+2)

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m); miedo si se les ve morir y licuarse (media, m/M).

ACCIONES CONJUNTAS



Un grupo de personas o criaturas entrenadas para actuar al unísono puede sacar mucho beneficio de una acción coordinada. Por ejemplo, una unidad militar, un grupo musical o un equipo de mecánicos de competición podrían beneficiarse de estas reglas. El director de juego tiene la última palabra sobre qué grupos de personajes o criaturas tienen la capacidad de realizar acciones conjuntas, pero debería tener en cuenta lo siguiente: solo aquellos que están muy compenetrados en la realización de una tarea, que han entrenado juntos para realizarla o que están mentalmente vinculados de alguna forma pueden realizar acciones conjuntas. Incluso en ese caso, el grupo no estará capacitado para realizar de forma conjunta cualquier acción, sino que su colaboración quedará limitada al área de entrenamiento o unión apropiada. Un comando militar podría realizar acciones conjuntas para disparar o para infiltrarse en territorio enemigo, pero no para hacer música, mientras que una banda de rock estaría justo en la situación contraria.

Cada acción conjunta tendrá un coordinador, que será el personaje que lleva la voz cantante en la tarea correspondiente. Será este personaje quien tire los dados y sume sus característica y habilidad apropiadas con normalidad. Uno o más colaboradores pueden ayudarlo (hasta un máximo de cinco, ya que más participantes comenzarían a estorbarse más que ayudar, aunque esto queda a discreción del director de juego). El primer colaborador proporciona un +5 a la acción. El segundo proporciona un +4 (total de +9), el tercero un +3 (total de +12), el cuarto un +2 (total de +14) y el quinto un +1 (total de +15). Los colaboradores tienen que tener la habilidad apropiada para la acción coordinada que se está realizando al menos a la mitad de la puntuación del coordinador, en caso contrario no aportan nada a la acción conjunta. Aunque lo habitual es que el coordinador sea el personaje con la mayor puntuación en la habilidad adecuada, si hay colaboradores que lo superen, proporcionan un +1 adicional.

Personas o criaturas cooperando	Bonificación acumulada
Dos	+5
Tres	+9
Cuatro	+12
Cinco	+14
Seis	+15

CHERRY SUN Y RUBY ADAMS

Cherry Sun y su hermana Ruby crecieron en un orfanato de Terrell (Texas). Son gemelas idénticas, sin embargo, es muy fácil reconocerlas, ya que el rostro de Ruby está horriblemente desfigurado por un accidente que ocurrió antes de su llegada al orfanato y que ninguna de las dos parece recordar. Mientras Cherry Sun era una niña extrovertida, alegre y sociable, Ruby era introvertida, solitaria y sombría. Este carácter y, principalmente su terrible aspecto, hicieron que ninguna familia se interesara por adoptar a Ruby. Cherry Sun ni se planteaba ser adoptada sin su hermana y su carácter normalmente afable se volvía violento e intratable cuando se planteaba esa opción. Si alguna familia accedía a adoptarlas, no duraban mucho tiempo.

Ambas crecieron institucionalizadas hasta la mayoría de edad, dejando atrás el orfanato y algunos rumores sobre ellas: se decía que Cherry Sun engatusaba a los chicos, pero que luego, en la oscuridad, Ruby la reemplazaba y tenía sexo con ellos. También se decía que quienes se metían con Ruby sufrían accidentes desagradables de los que luego preferían no hablar e incluso que un chico que contó que vio a las dos hermanas intercambiar un cariño más que fraternal murió en extrañas circunstancias. A decir verdad, todos estos rumores se quedan cortos en comparación con la realidad: aunque las gemelas ignoran su herencia, son sin duda unas White de pleno derecho. En sus sueños, el Ser del Pozo ha estado en contacto con ellas desde niñas, enviando imágenes e ideas que han convertido a las gemelas en lo que son ahora.

Una vez fueron libres en el mundo real, Cherry Sun empezó a encadenar trabajos de camarera con incursiones en el mundo de la pornografía *amateur*, sobre todo como modelo de fotografía. Mientras tanto, Ruby, que cobra un pequeño subsidio del estado por su minusvalía, pudo dedicarse a tiempo completo a su pasión: la escultura... con restos humanos.

El amor entre ambas no conoce ningún tipo de tabú y actualmente viven en una casita de un barrio venido a menos de la ciudad de El Paso (Texas). Cherry Sun utiliza infinidad de perfiles falsos en las redes sociales y en webs de contactos para seducir y traer hombres a casa que, junto con su hermana, secuestra, tortura y asesina. Después, Ruby utiliza los restos para fabricar las macabras esculturas que las gemelas conservan en el ático.

CHERRY SUN ADAMS

Cebo macabro

Si esto te ha gustado, espera a ver lo que pasa cuando apaguemos la luz...

CARACTERÍSTICAS

FOR	5	■■■■■	Saborear el dolor
REF	6	■■■■■	Oportunista
VOL	6	■■■■■	Extrovertida
INT	3	■■■	Decidida

HABILIDADES

🕸	4	¿Bailamos?
👁	7	¡No toques a mi hermana!
👁	5	Gente vulnerable
👁	8	Soy muchas. Soy todas ellas.
👁	7	Engatusar
👁	4	Moda y chismorreos
👁	5	Actuar
👁	2	Sueños del escorpión

HITOS

Creció en un orfanato, poniendo todo de su parte para evitar ser adoptada sin su hermana gemela, Ruby.

En el orfanato circulaban todo tipo de rumores malsanos sobre las gemelas.

Empezó a encadenar trabajos de camarera con incursiones en el mundo de la pornografía *amateur*.

Utiliza las redes sociales para seducir hombres que junto con su hermana secuestra, tortura y asesina.

COMPLICACIÓN

El amor que siente hacia su hermana no conoce ningún tabú.

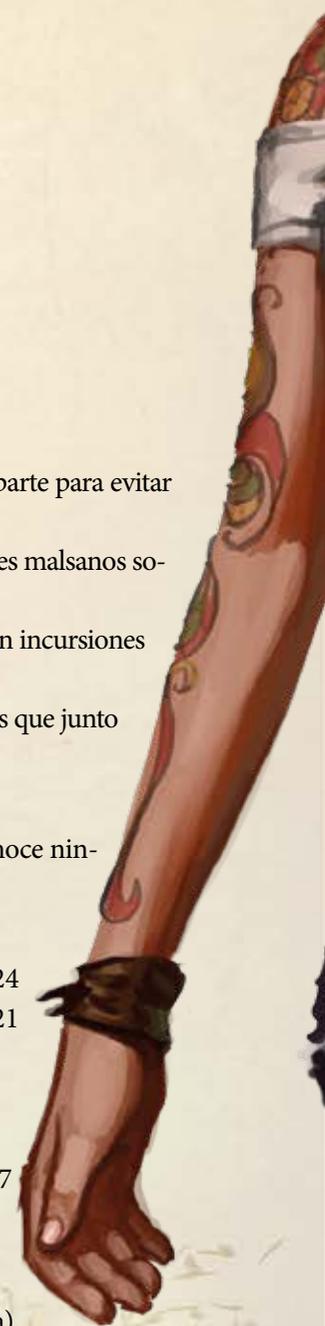
SALUD Y CORDURA

AGUANTE	8	Resistencia	24
ENTEREZA	7	Estabilidad Mental	21
DEGENERACIÓN	3	Sus genitales están empezando a «florecer».	

COMBATE

INICIATIVA 7 DAÑO +3/+1 DEFENSA 17

Ataques: Navaja camuflada +12 (C+3), Spray de pimienta +12 (C, el daño no se consolida. Coloca al blanco el aspecto temporal «Picor doloroso» durante una escena).





RUBY ADAMS

Artista psicópata

¿Cherry?... ¡Cherry!... podrías... ¿podríamos?

CARACTERÍSTICAS

FOR 6	██████████	Penitente
REF 8	██████████	Etérea
VOL 2	██	Impaciente
INT 3	███	Previsora

HABILIDADES

- 🗑️ 4 Cargar la carne
- 👤 6 Tortura y somete
- 👁️ 5 Intrusiones en el hogar
- 👤 8 Silenciosa como la muerte
- 🗣️ 4 Silencios elocuentes
- 👤 4 Ars macabra
- 🗑️ 5 Escultora
- 👤 5 Sueños del escorpión

HITOS

Su rostro desfigurado y su actitud sombría mantuvieron a los posibles adoptantes alejados de ella y de su hermana gemela.

En el orfanato circulaban todo tipo de rumores malsanos sobre las gemelas.

Cobra un pequeño subsidio del estado por su minusvalía

Junto con su hermana secuestra, tortura y asesina hombres y utiliza sus restos para fabricar esculturas.

COMPLICACIÓN

Su afán por esconder su aspecto la ha llevado a aislarse totalmente del mundo exterior y relacionarse únicamente con su hermana.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	7	Resistencia	21
ENTEREZA	3	Estabilidad Mental	9
DEGENERACIÓN	6	Deformidad creciente.	
		Psicopatía.	

COMBATE

INICIATIVA 9 DAÑO +3/+1 DEFENSA 19

Sierra +14 (M+3), Escalpelo +14 (C+3), Pistola de clavos +14 (M+1)

CASA DE CHERRY SUN Y RUBY

Planta baja



1. **Salón:** paredes repintadas, desorden, algo de suciedad, muebles heterogéneos, algunas botellas vacías en los rincones, montoncitos de revistas de moda y chismorreos, luces de ambiente con pantallas multicolores, colección de películas en DVD y Blu-Ray (en apariencia anodinas, pero hay una parte dedicada a la filmografía porno de Cherry Sun).

2. **Cocina:** algunos platos y cubiertos recién fregados. En la nevera destacan varias bandejas de carne picada, sin etiquetar.

3A. **Portezuela y botonera del montacargas doméstico:** la bandeja transportadora parece estar en otra planta.

4. **Pequeño cuarto de baño.** Limpieza decente. No hay espejos.

5. **Garaje vacío:** latas y cajas de comida no perecedera en estanterías altas. Marcas de neumáticos y manchas de grasa revelan que un coche suele aparcar aquí.

6. **Cobertizo:** material de jardinería sucio y caducado.

7. **Caseta de perro:** tamaño grande.

X Puertas cerradas con llave

⬇ Pequeño montacargas doméstico. Para subir y bajar objetos.

SÓTANO



Sótano:

3C. **Portezuela y botonera del montacargas doméstico:** la bandeja transportadora de plástico está aquí. Al lado hay un cubo con mucha lencería íntima y otra bandeja de metal, impoluta.

14. **Estanterías metálicas.**

15. **Lavadora y secadora.**

16. **Cuadros eléctricos, caldera, etc.**

17. **Lavadero:** un grifo, una manguera naranja y un desagüe.

18. **Mesa de herramientas:** destaca una picadora de carne, bien limpia.

19. **Rincón sorprendente:** varios sofás, un póster grande en la pared, luces de ambiente psicodélicas, equipo de música y un baúl repleto de vinilos.