

El Desguace

También fui a otros desguaces. Uno, donde compré un 312 Ford Y-Block V8 por 114\$, tenía perros asquerosos y zarrapastrosos que te ladraban con fuerza, sólo para ser ruda y repentinamente detenidos por sus cadenas, y había una casucha destartada con una mesa en ella, en la que una mugrienta baraja de cartas se empleaba constantemente. Allí nunca me sentí como en casa.

Bob Freudenberger

“Desguaces que he conocido”

Los estadounidenses adoran sus automóviles y hacen grandes sacrificios para tenerlos. Para algunos, los automóviles son símbolos del estatus, la forma de compensar algunos defectos o una manera de recuperar la juventud perdida. Para otros, un automóvil representa la libertad, la posibilidad de recorrer cientos de millas tras la puesta de sol. Muchos personalizan sus automóviles dándoles nombre e identidades imaginadas. El automóvil se convierte en su segunda casa, e incluso en un amigo de confianza.

¿Qué es entonces un depósito de chatarra? ¿Es un lugar de descanso para automóviles, un sitio al que estos objetos de suma importancia pueden retirarse cuando están dañados más allá de la reparación o inoperables por el paso del tiempo? ¿Es el deleite de un trapero, un lugar donde dejar tiradas las piezas por el suelo, listas para ser cogidas y reutilizadas por alguien con el dinero y las habilidades para hacerlo? Posiblemente. Pero si los automóviles tienen sus propias personalidades, e incluso almas como algunos aficionados indican, un depósito de chatarra es entonces un lugar realmente macabro, una pila de cadáveres descuartizados y sobras.

Un depósito de chatarra del Mundo de Tinieblas contiene más que óxido y recuerdos. Una caminata por el laberinto de automóviles apilados y piezas de repuesto es espantosa, Incluso en pleno día. Después del anochecer, el depósito de chatarra es realmente mortal.

Resumen

Los depósitos de chatarra son lugares peligrosos, incluso sin factores sobrenaturales. Las pilas grandes de automóviles destrozados y escombros de metal amenazan con caer encima, el suelo está lleno de cristales rotos y los operarios de estos lugares, son como mucho, carentes de escrúpulos. Sin embargo, este depósito de chatarra en especial, se haya sujeto a peligros peores que los percances y las estafas. Los habitantes (ser humano, animal y casi máquinas) se vuelven agresivos y violentos incluso cuando sus conchas físicas se están descomponiendo. Las visitas aprenden que cuanto más profundo se adentran en el depósito de chatarra, más peligroso se vuelve el paisaje. El corazón del lugar alberga secretos imposibles de ver a la luz de día, pudriéndose enterrados entre restos de máquinas.

¿Dónde está el depósito de chatarra?

Esta historia no tiene una localización concreta y puede ser ambientada donde desees. Dicho esto, considera lo siguiente cuando decidas donde debe estar el depósito:

- **Automóviles:** Obviamente, para tener un depósito de chatarra necesitas chatarra. El escenario asume que el lugar está formado por automóviles y chatarra. Estos depósitos son comunes en los EE.UU., donde la mayor parte de la población posee automóviles. Estos lugares suelen aparecer en zonas de población muy densas. Más personas significan más automóviles, y mayor cantidad de automóviles significan más desechos.

• **Fuera del pueblo:** los depósitos de chatarra a veces se hallan en áreas urbanas, pero lo más común es encontrarlas fuera de las ciudades. Algunos depósitos son adyacentes a depósitos de embargo. Un automóvil que no ha sido reclamado por su dueño en un cierto tiempo es probablemente retirado al almacén de chatarra.

Personajes

¿Qué clases de personas tienen motivos para ir a un depósito de chatarra? Alguien que necesita una pieza para su vehículo. Dicho esto, en lo que la mayoría de nosotros pensamos como depósitos de chatarra son enormes montañas de pilas de automóviles donde uno puede comprar piezas o vehículos a precios increíblemente buenos, aunque a decir verdad, los repuestos pueden ser también encontrados on line sin las complicaciones de dar con el lugar y la pieza y regatear el precio (sin hablar de hacer frente a los perros, los propietarios hoscos, y los peligros físicos del lugar).

Las personas que van a depósitos de chatarra para encontrar repuestos de automóviles suelen estar interesados en reparar ellos mismos su vehículo. Gente dispuesta a correr estos riesgos porque creen que obtendrán un beneficio siendo ellos mismos quienes se encarguen de la gestión. Es posible también que no confíen en las piezas que pueden comprar por Internet.

Además, este depósito de chatarra en particular tiene algo atrayente. Rumores sobre el sitio llevan circulando desde hace décadas lo que le ha hecho ser parada para muchas personas (ver estos rumores más adelante en la sección "Motivos"). Estudiantes de historia local, oportunistas o seguidores de series de TV sobre crímenes podrían visitar el lugar con la esperanza de hacerse con un recuerdo.

Y, por supuesto, durante mucho tiempo los adolescentes locales han saltado la cerca, burlado a los perros y se las han arreglado para adentrarse en medio de los restos. El hecho de que a veces no hayan regresado, no ha parecido disuadir a sus semejantes.

Tema y Ambientación

El depósito de chatarra puede servir de telón de fondo para varias clases de historias diferentes. Es un escenario excelente para historias de terror clásicas, especialmente si los personajes son mortales en lugar de seres sobrenaturales. Las criaturas ocultas en el interior del desguace (y el sitio mismo) pueden matar o lisiar a la gente normal muy fácilmente,

así que el objetivo podría ser sobrevivir a una noche dentro o escapar antes de que los perros o el propietario les alcancen.

El depósito de chatarra también puede contener las pistas de otros misterios. Los personajes podrían investigar un homicidio ocurrido hace décadas - y buscar las pruebas que puedan quedar entre los restos oxidados del coche de la víctima. El lugar puede servir como depósito para los trapos sucios de la ciudad. La naturaleza territorial del propietario puede deberse a su deseo de guardar los secretos del pasado enterrados, lo cual implicaría mantener al curioso fuera de la zona, o impedir que cualquiera de ellos pudiera escapar con algún descubrimiento.

A un nivel temático, considera lo que un depósito de chatarra representa. Los automóviles son complicados y costosos, pero la entropía y el tiempo los deja inútiles. Los depósitos de chatarra son emblemáticos de una cultura que tiene recursos para quemar como baratijas. Historias en las que se envuelvan memoria, materialismo y desperdicios son apropiados para tal ubicación.

La ambientación del depósito de chatarra varía dependiendo de las razones por las que los personajes están allí. Durante el día, se pueden maravillar con las torres de metal, y estremecerse cuando el perro tire de sus cadenas atacando. El ambiente es amenazador, pero no realmente peligroso. Los personajes podrían considerar momentáneamente lo que ocurriría si los perros soltaran sus cadenas, o si una pila de automóviles cayera, pero se sacuden esos miedos de encima y continúan buscando aquello que les trajo allí manteniendo en esto una segunda motivación, la de que algo valioso se oculta en el interior del vertedero.

Por la noche, el depósito de chatarra no es seguro para nadie excepto para sus propietarios. Los perros sueltos atacan a intrusos a primera vista, y las torres parecen inestables, esperando el momento exacto para caer. Un sentimiento de peligro es inconfundible y constante. Y a pesar de ello, el otro ambiente prevaleciente, el de que algo valioso espera a los personajes si persisten lo suficiente, no disminuye, e incluso si el riesgo es mayor, más grande lo será la recompensa. El depósito de chatarra puede ser una mina si los personajes son capaces de sobrevivir.

Historia

El depósito de chatarra se asienta fuera de la ciudad. El are circundante fue una vez tierra de cultivo, pero la contaminación y los problemas económicos parecen haber forzado a las familias de agricultores a buscar negocios en otras zonas.

Uno de esos agricultores, Dennis Odell, tenían un don para arreglar automóviles, y conseguía hacer un dinero extra reparando los coches de la gente de la localidad. Así, educó a sus hijos más como mecánicos que como agricultores, y por esto su familia fue declinando más lentamente. Unos 30 años atrás, Odell consiguió una licencia, tanto para la venta de automóviles, como para abrir un depósito de chatarra. La familia de Odell dejó la empresa de cultivo, y Dennis se hizo oficialmente mecánico a tiempo completo y gerente del vertedero.

El depósito de chatarra creció considerablemente en los 25 años siguientes, hasta que la mayor parte de la región que una vez fue usada como zona de cultivos, quedó ocupada por automóviles destrozados, una pequeña parcela con coches usados pero todavía en funcionamiento, y una inmensa grúa encargada de crear las pilas de vehículos. La antigua casa familiar se fue deteriorando y tuvo que ser demolida (Odell era un buen mecánico, pero no muy buen carpintero), y el establo hacía mucho que se había convertido en un taller mecánico. Odell tenía construida una pequeña casa en el camino del depósito. Su esposa le había abandonado, y él y sus dos hijos se quedaron dirigiendo la empresa.

Dennis Odell se murió hace cinco años y dejó la empresa a su hijo mayor, Byron, mejor conocido por sus amigos como "Red." Red se casó y se mudó al pueblo durante un tiempo, trabajando como mecánico en un concesionario de automóviles, pero aproximadamente un año antes de que su padre muriera, volvió a la casa familiar trayéndose con él a su mujer y sus tres hijos (a petición de Dennis). Su hermano menor Steven (que no abandonó la casa y estaba profundamente resentido respecto a la decisión de su padre), partió poco después de que Red regresara y no ha sido visto desde entonces.

La esposa de Red se murió tres años después de que su marido heredara la empresa. Ni su muerte ni la de Dennis fueron por causas naturales. El cuerpo de Dennis Odell fue hallado una fría mañana de invierno, bocabajo en la mugre entre dos pilas de automóviles. La reconstrucción de la policía del lugar demostró

que había estado paseando por el desguace la noche anterior, resbaló y se cortó el cuello sobre un trozo irregular de metal. Se las arregló para gatear casi 50 pies antes de morir desangrado. Curiosamente, ni los perros guardianes ni las numerosas ratas autóctonas importunaron su cuerpo, un hecho que vive como leyenda en la tradición local ("*Denny Odell era tan malo, que ni las ratas quisieron comérselo*").

Natalie Odell (Mayhew de soltera), la esposa de Red, encontró un destino horripilantemente parecido. De acuerdo con la emotiva narración de Red, tuvieron una pelea, y se marchó de la casa llorando, y huyendo hacia el vertedero. Mientras caminaba entre las pilas de los coches, el trozo de uno de ellos (la historia varía respecto a qué parte del coche fue. Algunas personas afirman que eran un neumático, otros un parachoques) cayó. El escombros golpeó a Natalie en la cabeza, matándola en un instante. Al igual que con Dennis, Natalie no fue encontrada hasta la mañana siguiente.

Red afirma que estaba demasiado enfadado por la pelea como para ir tras ella. En este caso, sin embargo, los animales no tuvieron reparos en alimentarse del cuerpo de Natalie. Por la mañana, el cuerpo estaba irreconocible por la mordedura de ratas y perros.

Red Odell es ahora el gerente del depósito de chatarra, pero las visitas y los clientes rara vez le ven. Se ha forjado una reputación particularmente desagradable entre sus vecinos. Dicen que no ha dejado la casa desde el día en que su esposa se murió, y que ha ordenado a sus hijos disparar contra todo aquel que se interne en el vertedero después del anochecer. Sea cual sea la verdad sobre éstos y otros rumores (ver más abajo), Red definitivamente se merece la reputación de ser desagradable y territorial.

Las actividades diarias son dejadas en manos de su hijo mayor, Dennis, que tiene ahora 20 años. Los otros dos hijos, Roger y Byron Jr. (de 17 y 15, respectivamente), ayudan a su hermano en la tienda y tratan con clientes a veces, pero, normalmente, lo único que hacen es faltar a la escuela y esconderse en el jardín, tirando a ratas con armas de fuego de BB y leer revistas pornográficas robadas.

Red y su Familia

Los siguientes, son algunos de los rumores que los personajes podrían escuchar si preguntan por los alrededores sobre los Odells.

• **Red mató a su esposa y su padre.** Este es un rumor persistente. A pesar de que ambas muertes fueron investigadas por las autoridades, a la gente le gusta hablar, y la idea de que Red asesinó a su padre ("por el dinero y las tierras") y a su esposa (los motivos para esto varían - algunas personas dicen que estaba teniendo una aventura amorosa, otros que estaba pensando en dejarle) es un excelente motivo para chismorrear en los porches. Nadie tiene ninguna prueba que pueda implicar a Red en realidad.

• **Red se encuentra bajo arresto domiciliario.** Uno de los rumores que explicarían por qué Red nunca deja la casa, es que pesa sobre él un cargo de homicidio (a veces el de su esposa, a veces un intruso) y está obligado a mantenerse en la propiedad. Este rumor es falso, por supuesto, y es fácilmente verificable, puesto que los documentos relacionados con resoluciones judiciales y arrestos son públicos.

• **Red es uno borracho, y esto le convierte en un tipo violento.** Esto no es tanto un rumor como una verdad generalmente aceptada. Red bebe y es violento cuando lo hace, pero no es un borracho empedernido.

• **Red golpea / abusa sexualmente desus niños.** Red Odell, por supuesto, no es de los que consienten a los niños, y ocasionalmente levantó la mano a sus hijos después de algunas cervezas. Sin embargo, sus hijos son obstinadamente leales a él, y no hay pruebas en absoluto que indiquen palizas sistemáticas, o abuso sexual.

• **Red ha disparado a algunos intrusos y escondido sus cuerpos en automóviles.** A los niños de Odell les gusta asustar a la gente diciendo que los intrusos serán tiroteados y sus cuerpos escondidos en los coches. A veces, los niños señalan automóviles enterrados bajo una pila de ellos y dicen, "Ahí es donde escondimos el cuerpo de aquel tipo con sandalias y pelo largo." Nadie cree realmente a los niños, pero es cierto que al menos un intruso ha sido disparado aunque sin fatales consecuencias. El intruso trepó la cerca para robar un repuesto. Uno de los niños le disparó a la pierna. El tipo se las arregló para retroceder hasta que llegó ayuda. No fueron presentados cargos.

• **Los perros matan y comen a intrusos.** La torre de coches del centro del vertedero sirve como guarida para los perros guardianes. Los vecinos dicen que algunos desafortunados han sido asesinados, arrastrados hasta el interior de la madriguera y devorados. Según cuentan, el interior de la "cueva" está llena de los huesos, ropa y efectos personales de los intrusos, pero nadie confiesa haber visto en realidad el lugar.

• **El fantasma(s) de Dennis Odell y/o Natalie Odell embruja el depósito de chatarra.** Éste es algo que las personas dicen si no les gusta Red o no le han conocido. Nadie ha informado nunca de nada remotamente parejo a una visita fantasmal. Explicar, las horripilantes muertes y el hecho de que Red haya crecido tan retraído lleva a las personas a la conclusión de que hay espíritus habitando el vertedero.

Descripción

El depósito de chatarra se asienta al lado de un camino rural. El vecino más cercano está en una granja ruinoso a tres millas, y el camino se une con una autopista estatal a 15 millas de la zona de los Odells.

La casa es visible desde el camino, pero las pilas de automóviles y la grúa de más allá la hacen parecer pequeña. Una cerca de 10 pies de altura cubierta con alambre de espino rodea el depósito de chatarra (aunque no la casa). Aun así, la cerca se encuentra en muchas zonas tumbada puesto que los Odells la cortan cuando el vertedero va creciendo y hay que ocupar más espacio. Las pilas de automóviles son más altas en el centro del lugar. Estos automóviles llevan oxidándose durante casi 20 años. Alcanzar esta torre de automóviles involucra el montañismo sobre o a través de una pila de escombros afilados e inestables (ver "Sistemas"). Ni siquiera los niños Odell harían eso (recuerdan cómo murió su abuelito).

El resto del lugar es poco menos que un laberinto. Las pilas de automóviles crean senderos, aunque los Odells no tienen ningún plan en mente cuando apilan los restos. Algunos caminos quedan cortados de repente y otros vuelven sobre sus pasos sin razón aparente. Aunque los niños Odell (y presumiblemente su padre) conocen el lugar de arriba a abajo, un visitante puede perderse fácilmente. Siempre es posible trepar sobre las pilas de autos, aunque por supuesto, esto presenta un peligro en sí mismo.

La grúa es una bestia, una máquina de construcción que Dennis Odell compró dañada y en la que invirtió más de un año en su reparación. Se asienta cerca de la entrada principal del desguace, pero puede moverse a lo largo de amplios senderos. (Al no haber espacio para dar la media vuelta, el conductor debe conducir la máquina marcha atrás o dar la vuelta alrededor de la torre central de regreso a su puesto, lo cual le lleva al menos una hora.) Solamente el hijo mayor de Odell es lo suficientemente hábil con la grúa como para hacerla girar. La grúa utiliza un inmenso imán para cambiar los vehículos de torre.

Los Perros del Depósito de Chatarra

Entre dos y cinco perros vagan por el jardín en cualquier momento. Los Odells no se molestan en ponerles nombres (ni en pegarles un tiro tampoco). El chico mayor alimenta a los perros cuándo se acuerda, pero normalmente subsisten de comer ratas. Los perros son delgados y agresivos. Mientras que no se preocupan por ninguno de los Odells o alguien acompañado de un miembro de la familia, cualquiera que entre en el depósito de chatarra solo, especialmente de noche, es presa fácil.

Los perros son mestizos, de color marrón, gris o un blanco sucio. No son especialmente grandes, pero son rápidos y ágiles, y puede moverse a través de los automóviles tras su presa o escapar de un enemigo mucho más rápido de lo que cualquier persona podría.

Información

Los personajes pueden investigar el depósito de chatarra visitándolo, revisando registros de empresa o hablando con los vecinos. Visitar el depósito de chatarra permite que los personajes conozcan su geografía y que puedan hablar con los niños Odell si van durante el día, o experimentar el verdadero horror del lugar, si se cuelan a hurtadillas tras el anochecer.

Registros empresariales y policiales, describen la historia del desguace presentada anteriormente. Con una tirada exitosa de Inteligencia + Academicismo, el personaje descubre que Dennis Odell cambió los terrenos de una granja a un depósito de chatarra, las circunstancias sobre su muerte relatadas en los periódicos locales (un personaje con los medios necesarios para investigar informes policiales descubre que la información de los periódicos se corresponde con la real), la herencia de la propiedad que recayó sobre Red Odell y los detalles de la muerte de su esposa. Un éxito excepcional en la tirada también revela que poco después de la muerte de Natalie Odell, su hermano mayor Timothy Mayhew interpuso una demanda contra Byron Odell, alegando que era responsable de la muerte de la mujer. Mayhew abandonó la causa tras una reunión con Odell y su abogado. Ninguna otra queja oficial ha sido presentado contra Odell o el depósito de chatarra, y el único otro incidente notable del que informó la prensa involucró a un hombre que fue disparado mientras entraba sin autorización en el desguace.

Hablar con las gentes de la localidad sobre el depósito de chatarra conduce a los investigadores a una plétora de la información, la mayor parte de ella consistente en chismes y rumores. Lo que los personajes averigüen dependerá de su método de interrogatorio. Llamar a las puertas preguntando sobre Odell y el depósito de chatarra pondrá a la gente en guardia, mientras que introducir el tema en una conversación en el bar (mientras se compran unas bebidas) mantendrá a la gente más confiada. En cualquier caso, puedes pedir tiradas de Manipulación + Persuasión o Presencia + Intimidación dependiendo de cómo afronten el interrogatorio. El éxito en cualquiera de éstas tiradas significa que el sujeto relata lo que sabe (o por lo menos lo que cree saber) sobre Red y la empresa. Con un éxito excepcional la información que obtienen se trata de un chisme que no solo es verdadero, sino que además ayuda a la investigación de alguna manera (de lo que verse el chisme dependerá de la información que estén tratando de conseguir).

Sistemas

Los posibles componentes sobrenaturales del depósito de chatarra no demandan ningún sistema de juego en particular. Las peculiaridades del entorno, sí que requieren algunas reglas especiales.

• **Montañismo sobre / a través de la chatarra:** Los personajes pueden necesitar gatear o trepar por encima de las montañas de automóviles bien para huir de un perseguidor, o para alcanzar un objetivo (a decir verdad, ésta es la única manera de alcanzar el interior de la torre central). Trepar sobre coches destrozados requiere una tirada de Destreza + Atletismo. Un éxito quiere decir que el personaje no sufre lesión (un éxito excepcional no tiene ningún efecto adicional). Fallar la tirada representa una caída y que el personaje sufra tres dados de daño contundente (reducido por la armadura si fuera aplicable). Un fallo dramático quiere decir que el daño es letal. Es necesaria una nueva tirada cada vez que el personaje trepe desde tierra firme a una pila de coches.

Gatear sobre los automóviles o escombros es más peligroso que trepar a ellos. La tirada es la misma (los personajes con el mérito "Gigante" sufren un -1 de penalización). Una tirada exitosa quiere decir que el personaje recorre la mitad de su velocidad en un turno, mientras que un éxito

excepcional representa que el personaje se mueve a su velocidad normal. El fracaso significa cortarse con un trozo de metal o un trozo de cristal, haciéndose un punto (no hay que tirar los dados) de daño letal. El fallo dramático implica que el personaje se ve afectado por dos puntos de daño letal y que corre el riesgo de una infección (*Ver Pág. 157 del Libro Básico del Mundo de Tinieblas*). Se debe realizar una nueva tirada cada vez que un personaje gatee sobre la chatarra, o si se ha de cubrir mayor distancia que la conseguida con una sola tirada. Alcanzar el centro de la torre principal, requiere cinco éxitos en una acción extendida con una tirada por turno.

- **Trabajando con la grúa:** Operar la grúa no es fácil. No es solo que el manejo de maquinaria pesada requiera entrenamiento, sino que además, la grúa es vieja y no se encuentra en un buen estado de conservación. Para manejarla será necesaria una tirada de Astucia + Conducir, pero a menos que el personaje haya sido entrenado para manejar este tipo de equipo, sufrirá una penalización de -1. Operar la grúa marcha atrás, sufre una penalización de -2 para todo aquel que no esté experimentado (para un total de -3 si el personaje además no dispone del entrenamiento con maquinaria pesada). El fracaso quiere decir que la grúa se para. Un fallo dramático quiere decir que la grúa se estrella contra una pila de automóviles, lo que puede significar una desgracia para todo aquel que esté cerca.

- **Trepar la cerca:** Esto no es especialmente difícil, ya que la valla está tumbada en muchos lugares. Una tirada exitosa de Destreza + Atletismo es suficiente para superar la verja, ya sea trepando o pasando por debajo. Hacerlo mientras se es perseguido por perros rabiosos podría suponer una penalización a tu discreción. Un fracaso significa que no se puede superar la cerca en ese turno, mientras que un fallo dramático da lugar a un punto de daño letal por el alambre de espinas.

- **Orientarse por el depósito de chatarra:** El depósito de chatarra es un laberinto. Una tirada de Astucia + Supervivencia cada varios minutos, es suficiente para evitar perderse. Un fracaso en la tirada quiere decir que se ha tomado un camino equivocado y que el personaje pierde la orientación, mientras que un fallo dramático supone dar con uno de los perros. El mérito "*Sentido de la dirección*" hace innecesarias estas tiradas.

Personajes

Los personajes más importantes del desguace son los perros guardianes y la familia Odell. Te suministramos los rasgos de Red Odell y Dennis Odell (el hijo mayor de Red), pero los rasgos de los otros dos chicos son dejados a tu albedrío. Las estadísticas para los perros de la página 181 del **Manual del Mundo de Tinieblas** son buenas para los sabuesos del desguace.

Byron "Red" Odell

Cita: (*mirada amenazadora llena de odio*)

Trasfondo: Red casi lo había conseguido. Estaba casado, había dejado atrás el depósito de chatarra y tenido una esposa, niños y una casa. Y entonces su padre hizo la única cosa que podía hacerle volver a aquel montón de basura. El viejo bastardo se disculpó.

Dennis Odell le dijo a su hijo que estaba apenado por las palizas, arrepentido de los muchos años en que forzó a sus hijos a trabajar tantas horas como él. Estaba arrepentido por haberse convertido en un adicto al trabajo, por estar constantemente cansado, y por encontrar la paz únicamente bebiendo. Pero todo eso era cosa del pasado, dijo Dennis, y ahora necesitaba la ayuda de Red. Red volvió, trajo a su esposa y niños consigo y se encargó de la empresa familia. Por supuesto, eso implicaba algunas cosas con Steve, su hermano menor, quien se consideraba merecedor del "honor" de hacerse cargo de la empresa. Red y Steve salieron al jardín una noche y resolvieron sus diferencias. A la mañana siguiente, Steve había empaquetado sus cosas y se había marchado. No dijo ni siquiera adiós, y nadie hizo preguntas.

Red se puso en marcha, pero la tragedia le acaeció dos veces en cinco años. Primero su padre y luego su esposa, murieron en sangrientos accidentes. Red se volvió un solitario y dejó la dirección de la empresa a su hijo mayor, Dennis. Ahora, raramente abandona la casa, espiado a veces oculto tras las contraventanas medio cerradas. Sus hijos le suelen encontrar limpiando las armas, viendo la tele, y bebiendo al atardecer. Pocas palabras más intercambian. Los chicos saben que Red deja la casa por la noche y recorre el vertedero con una pistola y un hacha.

Descripción: Red es bajo y rechoncho. A pesar de que nunca deja la casa durante el día, su cara aparece perpetuamente cubierta de quemaduras solares y su pelo, una vez rojizo, está encaneciendo. Lleva monos y botas gastadas, y frota su alianza cuando está nervioso.

Sugerencias de interpretación: Red odia su vida, odia el depósito de chatarra, odia en lo que se ha convertido y odia, sobre todo, a su padre por arrastrarlo de vuelta a aquel sitio. Nada le gustaría más que subir en la grúa y hacerlo todo añicos, pero no puede convencerse de hacerlo. Ha terminado pensando en sí mismo como parte del desguace de chatarra, un recluso en este lugar de reposo para sueños rotos y sentimientos olvidados, aunque Red nunca articularía semejantes pensamientos. Él sabe de los cuerpos humanos enterrados en el depósito de chatarra, escondidos, pero no tiene el valor de ir a buscarlos no sabiendo cómo llegaron allí. Sabe que va a caminar por la noche, pero nunca tiene conciencia de cómo su hacha termina manchada de sangre.

Atributos: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 2, Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 3, Presencia 3, Manipulación 2, Compostura 1

Habilidades: Trato con animales (perros) 2, Atletismo 2, Pelea 3, Pericias (reparación de autos) 4, Conducción (grúa, todo terreno) 4, Armas de fuego (pistola, escopeta) 3, Intimidación 3, Fullérías 2, Persuasión 2, Sigilo 3, Supervivencia 2, Subterfugio 3, Armamento 2

Méritos: Sentido de la dirección, Salud de Hierro 2, Esquiva armada, Sentido invisible, Recursos 2.

Fuerza de voluntad: 3

Moralidad: 3

Virtud: Fortaleza

Vicio: Ira

Iniciativa: 3

Defensa: 2

Velocidad: 11

Salud: 8

Armas / ataques:

- *Hacha:* 2L, tamaño 2, 8 dados.

- *38 especial:* 2L, alcance 20/40/80, cargador 6, 8 dados.

- *Escopeta cal. 12:* 4L, alcance 40/80/160, cargador 5+1, repite 9s, 10 dados

Dennis Odell

Cita: "¡Salgan de mi propiedad!"

Trasfondo: Dennis dejó la escuela secundaria a los 16, según los deseos de su padre. Su abuelo y tocayo Dennis Odell, murió un año después de que la familia regresara al depósito de chatarra, y Red dijo que necesitaba a su hijo para ayudar a dirigir el lugar. Aunque su madre lo desaprobaba, el joven Dennis se vio encantado de abandonar lo que él consideraba una ocupación inútil (el trabajo escolar) y ser

mecánico siguiendo la tradición familiar. Durante tres años estuvo al lado de su padre aprendiendo a arreglar automóviles, operar la grúa y timar a la gente con el importe de las reparaciones.

Y entonces su madre se murió, y su padre se retiró totalmente. Dennis sabe que su padre tuvo largas conversaciones en privado con policías y abogados, pero rechaza la idea de que Red hubiera podido tener algo que ver con la muerte de su madre. El joven vivió asustado pensando en el día en que la policía aparecería para arrestar a su padre, en parte porque temía perderle, pero principalmente porque sabía que Red no se iría tranquilamente. Afortunadamente, ese día nunca llegó. Pero tras la muerte de Natalie, Red dejó finalmente la empresa en manos de su hijo.

Fue difícil al principio, pero según han ido pasando los años, Dennis ha ido acomodándose en su papel de encargado. Sus dos hermanos quieren seguir sus pasos y abandonar la escuela, pero él se niega, insistiendo en que alguien de la familia debe tener una educación. Cuando discuten, tranquilamente les recuerda que "es lo que mami hubiera querido".

Descripción: Dennis, al igual que su padre, apenas supera el metro y medio de estatura, pero a diferencia de Red, es bastante delgado. Le faltan dos dientes debido a un percance con una llave inglesa unos años atrás, y su cara está perpetuamente manchada de grasa. Alterna entre un mono y unos pantalones de carpintero, en los que lleva colgado un sucio cinturón de herramientas de cuero.

Sugerencias de interpretación: Dennis empieza a comprender cómo debe haberse sentido su padre. Red es el propietario del depósito de chatarra, y la gente suele asociar su nombre y su cara con éste, mientras que la cantidad de trabajo y responsabilidades de las que Red se hace cargo es mínimo, no habiendo mostrado su rostro a ningún cliente en años. Dennis no considera matar a su padre, pero se pregunta si su vida no sería más satisfactoria si su nombre apareciese en las escrituras, si fuera oficialmente el dueño del desguace, si pudiera entrar en el bar y recibir una bienvenida del tipo "¿Cómo va el depósito de chatarra, Denny?" En lugar de "¿Cómo va el depósito de chatarra de tu padre, Denny?".

En su mayor parte, Dennis es bastante equilibrado. Se las arregla con clientes e interpreta lo mejor que puede su papel de "ayudante de mecánico". Lo cierto es que es bastante perspicaz y generalmente regatea hasta

conseguir el mejor trato posible. Dennis es muy protector con sus hermanos, pero un poco temeroso de su padre. Sabe que Red va a pasear por las noches por el desguace, y que siempre va armado. Está tratando de reunir el valor para preguntarle a Red qué caza.

Atributos: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 2, Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Presencia 2, Manipulación 3, Compostura 3

Habilidades: Trato con animales (perros) 2, Atletismo 1, Pelea 1, Pericias (reparación de automóviles) 3, conducir (grúa) 3, Armas de fuego (rifle) 2, Intimidación 2, Subterfugio (los trabajos de timo) 3, Armamento 1

Méritos: Sentido de la dirección, reflejos rápidos 1, Mentor (Red) 3, Recursos 2

Fuerza de voluntad: 5

Moralidad: 6

Virtud: Esperanza

Vicio: Gula

Iniciativa: 7 (con los reflejos rápidos)

Defensa: 3

Velocidad: 10

Salud: 7

Armas / ataques:

- *Llave inglesa:* 2C, tamaño 1, 5 dados.

- *Rifle cal. 22:* 4L, alcance 200/400/800, cargador 5+1, 10 dados.

Motivos

El depósito de chatarra es un lejano e inaccesible escenario, y eso requiere un poco de trabajo por parte tuya y de tus jugadores respecto a cómo llegan sus personajes allí.

• **Cuerpos:** Una vieja leyenda urbana habla de dos furgonetas que sufrieron un choque frontal. Con ambos conductores muertos, el amasijo de vehículos fue remolcado a un depósito de chatarra hasta que algún otro arreglo pudiera ser hecho. Tiempo después, el propietario del desguace se puso a fisgar en las furgonetas tratando de descubrir el terrible olor que procedía de ellas, para descubrir que uno de los vehículos hechos picadillo, llevaba pasajeros.

Dejando a un lado la disparatada idea de remolcar dos furgones sin separarlos, esta base puede servir como un buen telón de fondo para historias que involucren el depósito de chatarra. Un automóvil aplastado podría contener el cuerpo de un homicidio o la víctima de un rapto a quien los personajes buscan. Por supuesto,

decirle a la familia Odell que el depósito de chatarra alberga un cadáver, solamente servirá para pegarles un susto, y probablemente no inspirará ninguna oferta de ayuda por su parte. Los personajes seguramente tendrán que entrar a hurtadillas al desguace, y encontrar y abrir el vehículo al amparo de la oscuridad.

Los accidentes de automóvil no son las únicas razones para encontrar cadáveres en el terreno de los Odell. Circulan rumores en los que se asegura que la Mafia (en cualquier forma en que exista ésta en la ciudad de tu crónica) utiliza el lugar como cementerio. ¿Qué famosas o infames personalidades podrían hallarse entre los restos de los coches, y qué podrían tener que los personajes necesitaran?

• **Fuera de los límites:** A veces, el simple hecho de llegar donde otros no lo han hecho, es incentivo suficiente para ir hasta allí. El depósito de chatarra podría ser un aliciente lo suficientemente tentador para un grupo de jóvenes que quiere faltar de la escuela. Personajes mayores podrían estar intrigados por la idea de que Red Odell no ha sido visto en mucho tiempo y quizás trataran de colarse bajo la cerca con la intención de ver en persona a este Boo Radley (**N del T:** *personaje de la novela "Matar a un ruiseñor" que vive encerrado durante años y al que nadie ve en todo ese tiempo*). Un desafío es también una razón posible para entrar en el depósito de chatarra después del anochecer. Cosas más estúpidas se han visto que entrar sin autorización en un lugar por culpa de un desafío.

Existen mejores motivos (o por lo menos más concretos) para entrar en el depósito de chatarra. Dennis Odell estafa a las personas con regularidad, eleva los gastos de las reparaciones de los automóviles y les hace modificaciones para que poco después de hechas las reparaciones, los coches necesiten volver al taller. Alguien que careciese del dinero o los medios para atajar el problema legalmente podría andar a hurtadillas en el depósito de chatarra con la intención de conseguir venganza. Y, por supuesto, un personaje podría necesitar un repuesto de automóviles pero no disponer de los fondos para pagarlo. ¿Podría ser que los Odell no notaran la falta de algunas piezas? Si los jugadores necesitan un móvil más poderoso, recuerda las conexiones con la Mafia. Quizás escucharon rumores respecto a que el dinero de un crimen podría estar entre los restos de un coche.

• **Mala suerte:** Los personajes podrían pasar por delante del desguace y sufrir un problema en su automóvil, o podrían traer su

automóvil averiado a fin de repararlo. Las razones para terminar en el depósito, por supuesto no tienen por qué ser tan mundanas. Los personajes podrían ser raptados por un grupo de personas (quizás criminales, quizás incluso vampiros si quieres introducirlos), y se las arreglarían para escaparse en el vertedero con la esperanza de escabullirse de sus perseguidores. Si los personajes acaban en el desguace después del anochecer, entonces están realmente en un atolladero. El vecino más cercano está a varias millas (y nada indica que los vecinos estén en casa o tengan algún interés en ayudar). Los Odells no tienen interés en ayudar a nadie que llegue a su terreno a altas horas, y los teléfonos móviles podrían no tener cobertura (o requerir subir a la pila más alta de chatarra para conseguir señal). El tópico de quedarse tirado en un lugar peligroso y hostil y tener que escapar o sobrevivir es un importante género dentro del Mundo de Tinieblas.

• **Asunto oficial:** A pesar de que a Dennis no le gusta tratar con funcionarios municipales, son parte de su vida. Policías, investigadores de seguros, perreros, inspectores de seguridad de compañías de automóvil e incluso reporteros pueden visitar el depósito de chatarra como parte de su quehacer. A veces pueden llevarse un coche, y otras, pueden llevar equipo y desmontarlo in situ. Alguna de estas personas podría ver algo en el desguace que le obligara a regresar más adelante, como parte de una actividad oficial o la suya propia (dependiendo de la aptitud de cada uno). En cualquier caso, el depósito de chatarra es un laberinto. No es impensable que un personaje pueda separarse de su grupo y perderse entre las pilas de chatarra.

Los personajes con cargo oficial podrían pedir que se abriera un vehículo aplastado, que se cavase en el terreno, o hacer salir de la casa a Red Odell para prestar declaración. Y con todo, un personaje que iniciara los procesos oficiales para solucionar un problema, probablemente descubriría que el sistema trabaja demasiado despacio. Se podría comprar algo de tiempo cerrando el vertedero para un registro del área. La maquinaria burocrática trabaja despacio. Mientras tanto, los personajes necesitan algo del lugar AHORA.

• **La madriguera del monstruo:** El depósito de chatarra es el hogar de seres violentos y peligrosos. Red no deja la casa durante el día, pero sus "cacerías" nocturnas podrían extenderse más allá de los confines del jardín (ver "Las Cacerías de Red", más adelante). Igualmente, los dos hijos de Odell más jóvenes se

meten en todo tipo de travesuras, que van del vandalismo al hurto menor y al robo armado. Incluso alguno de los perros podrían dejar el vertedero en busca de alguna presa. Alguno de estos incidentes podría llevar a los personajes a las puertas del depósito de chatarra.

Por supuesto, una vez que Red, los niños o los perros vuelven a cruzar la cerca, están en su propio terreno otra vez y cuentan con una clara ventaja. Si los perseguidores estuvieran confiados u ofuscados, podrían seguirles a pesar de todo.

Una variación de este gancho, podría ser que los personajes se internaran en el vertedero huyendo de algo. Esto haría que los personajes no solo tuvieran que enfrentarse a los habitantes del vertedero, sino a aquello que les amenazó en primer lugar.

• **Objetos perdidos:** Un personaje tiene que recuperar algo olvidado en su automóvil antes de que éste fuera remolcado al desguace. O quizás el automóvil fue destrozado, y el personaje es el pariente más cercano del conductor y el fallecido tenía algo que pertenecía al personaje en el vehículo. Tal vez el automóvil fue simplemente vendido como chatarra, y los personajes no se dieron cuenta de que había algo en el interior hasta más tarde. En cualquier caso, los Odells no estarán interesados en ayudar a los personajes a encontrar nada. Una conversación podría convencer a los personajes de que darle mucha información a la familia sobre el precio del objeto, no es la mejor forma de volver a verlo.

Prejuicios

Se pueden dar seis acontecimientos que muestran la espantosa naturaleza del depósito de chatarra sin hacer obvios los componentes sobrenaturales del lugar. Mientras que estos sucesos son horribles, espeluznantes e indudablemente terroríficos, todos ellos tienen explicaciones mundanas y sugieren que algo muy extraño afecta al lugar y a la familia Odell.

• **Paraíso animal:** Perros guardianes y ratas no son los únicos animales que habitan el desguace. Perros y gatos pertenecientes a los vecinos aparecen entre los automóviles, viviendo en asientos traseros y mirando fijamente a las visitas, para esconderse entre los escombros en cuanto estas se acercan. Un cliente preocupado llama las autoridades, los cuales envían a un

investigador en busca de signos de crueldad con los animales. No descubre pruebas de animales más allá de los perros guardianes (sobre los que ordena que se les dé un hogar adecuado, a lo cual los Odell hacen caso omiso). Pero las historias van creciendo según se hacen más persistentes. Personas que conducen ven a veces animales retorciéndose bajo la verja, y las visitas descubren ojos amarillos hambrientos mirándoles fijamente desde debajo de los automóviles y el interior de los maleteros.

Lo más desconcertante es que algunos de esos clientes dicen reconocer a los animales. Aseguran que perros o gatos de sus vecinos merodean entre las pilas de coches, e incluso en algunos casos, dichos animales fueron presuntamente dados por muertos. Curiosamente, todos esos animales dados por muertos fueron llevados y destruidos a la ciudad o a la oficina de un veterinario, nunca enterrados en una propiedad privada. ¿Podría ser que los Odell hicieran un poco de dinero extra con un cementerio para animales? ¿Pero cómo se pueden haber equivocado?

• **Ratas:** Naturalmente, un lugar con tantos espacios diminutos atrae a roedores. El depósito de chatarra tiene una población de ratas enorme. Las plagas sirven de comida para los perros del depósito de chatarra, aves de rapiña y serpientes.

¿Pero qué comen las ratas?

Las ratas comen algo que pueden coger y matar. Se aglomeran sobre cualquier víctima indefensa o atrapada. Los personajes podrían descubrir un cuerpo en el depósito que hubiera sido completamente despojado de la carne, con la ropa destrozada y las joyas llevadas a la madriguera de las ratas. Un personaje tratando de gatear a través de automóviles podría quedar atrapado (en lugar de herido) tras una tirada fallida o un fallo dramático, lo cual podría no parecer un problema demasiado grande hasta que las ratas salieran. Quizás los Odell tengan una espeluznante forma de vengarse de sus enemigos disparándoles en una pierna y dejándoles en medio del depósito de chatarra. Si los perros no acaban con ellos, lo harían las ratas.

Los rasgos expuestos para los murciélagos en la p. 181 del **Manual del Mundo de Tinieblas**, sirven igualmente para las ratas, con la salvedad de que estas no pueden volar.

• **Masticando juguetes:** Los perros medio muertos de hambre y crueles son una muestra de lo que hace a los depósitos de chatarra amenazadores y tenebrosos. Los perros que patrullan el territorio de los Odell son ejemplos

perfectos. No se contentan con ladrar furiosamente a las visitas o atacar a los intrusos. Les gusta guardar recuerdos.

Los personajes podrían hablar con alguien que hubiera vivido un encuentro violento con los perros de los Odell (o quizás uno de los personajes experimentó a los perros de primera mano). Aunque la víctima se fugó con vida, los perros tomaron algo. Quizás una pieza de ropa, un teléfono móvil, un arma o incluso un dedo. Dependiendo del tipo de personajes y su interés en el vertedero, podrían ignorar esta información o tratar de averiguar más. De cualquier modo, escuchan historias similares de otras personas.

¿A dónde llevan los perros esos objetos? La torre principal del centro del desguace parece el sitio más probable, pero quizás cada uno de los perros tiene su propia madriguera en algún lugar en el laberinto de automóviles. ¿Por qué razón coleccionan los perros esos recuerdos de sus víctimas? Qué tesoros (y horrores) hallarán en estos vertederos en miniatura?

• **Automóviles "Malditos":** Repuestos de automóviles comprados en el depósito de chatarra están malditos. Según se dice, aquellos vehículos a lo que se "transplanta" alguna pieza del vertedero, sufren al poco tiempo un accidente grave. Por supuesto "grave" y "poco tiempo" son términos relativos. Si los personajes investigan estas historias, descubren que un inusualmente alto número de las personas que han comprado (o robado) piezas del depósito de chatarra han muerto o han sido gravemente heridos.

Más interesante aún son los informes de dichos accidentes. Según muchos supervivientes, los vehículos dejaron de responder como si estuvieran poseídos. Los volantes giraban llevando al vehículo contra el tráfico que venía en sentido contrario. Los frenos fallan o se accionan en los momentos críticos. Las transmisiones cambian de marcha atrás a tercera en el momento justo. Y cuando estos accidentes han sido investigados, no se ha encontrado ningún fallo en los vehículos. El informe oficial es en todos los casos "error humano".

Las historias sobre maldiciones no han hecho mella en la empresa de los Odells. Aun así, si alguien va con estas historias a Dennos, no recibirá más que una carcajada, diciendo no ser culpable de que la gente del pueblo no sepa conducir. Él también apunta a que en muchos casos la gente compra las piezas en el depósito de chatarra pero las instalan en su propiedad, así que bien pudiera ser que la gente no supiera lo que está haciendo.

¿Hay una maldición verdadera sobre los recambios del depósito de chatarra? Si es así, ¿de dónde viene? ¿Es Red de algún modo responsable, es que la esencia de la muerte y la desgracia de alguna manera empapan todo el lugar?

• **De no ser por la gracia de Dios:** El coche deja de funcionar cerca del depósito de chatarra. Desde que el condado puso una señal de Stop en la intersección una milla y media más arriba, la gente se queja de que sus automóviles se paran. Normalmente arrancan tras unos minutos, pero a veces necesitan recibir un empujón o incluso ser remolcados (Dennis está dispuesto a ofrecer ambas cosas por un precio). Esto no le sucede a todo el mundo. Parece afectar más a los vecinos de la localidad que a las visitas. Por ejemplo, nunca le sucede a alguien que conduzca un camión o un vehículo oficial de cualquier tipo (policía, correos o incluso de reparto de pizzas).

No hay ningún coche ahora mismo parado esperando ser remolcado, pero el asunto es, cada vez menos una broma, y más una preocupación. Mientras la mayoría de las personas lo achacan a la gasolina barata, el duro clima para los elementos mecánicos, o alguna otra explicación, algunos vecinos murmuran que sus coches tienen miedo de ser llevados al depósito de chatarra.

• **Rojo sangre:** En varias millas a la redonda del desguace, los niños cuentan la historia de un tipo "Malo que lleva un hacha cubierta de sangre." Esta historia, contada en los alrededores de los colegios públicos, se ha fusionado con los rumores sobre Red Odell. Esto le ha llevado a adquirir el nombre "*Rojo Sangre*" (Blood Red). Los relatos sobre las muertes en el depósito de chatarra circulan a través de una espiral de rumores. Desde hace algún tiempo, la mayoría de los jóvenes está convencida de que Red Odell deja el depósito de chatarra por las noches para encontrar niños a los que triturar con su hacha. Sus propios hijos le dieron una paliza a alguien por extender tales mentiras sobre su padre, lo cual no hace más que aumentar el problema.

Una noche tiempo después, la policía recibe una llamada de un grupo de adolescentes aterrorizados en una fiesta. Los chicos describen como apareció en la puerta un hombre mirándoles furioso con un mono ensangrentado y un hacha. La policía encuentra huellas y manchas de sangre fuera, pero ninguna otra prueba. No se molestan en interrogar a Red (al fin y al cabo, saben que nunca dejará la casa).

Dos días después, se denuncia la desaparición de uno de los adolescentes de la fiesta. Los rumores vuelven a extenderse: los objetos personales del chico están esparcidos por el depósito de chatarra. ¿Cuántos de éstos rumores es cierto y cuanto ficción?

Historias

A continuación hay cinco historias ambientadas en el desguace. Hasta ahora, lo sobrenatural ha sido insinuado, pero nada ha sido confirmado. Estas historias muestran como inyectar lo realmente desconocido, en lo aparentemente mundano.

Nada desearía nunca

El depósito de chatarra es un lugar de muerte inquieta. Y aún así, ningún fantasma (ni siquiera los de Dennis Odell padre o Natalie Odell) embruja el sitio. Efectivamente, los muertos se alzan, pero son sus cuerpos los que vagan por el depósito de chatarra, no sus almas.

Hasta ahora, solamente animales han sido reanimados. Cuando los perros del depósito de chatarra se mueren sobre la propiedad, se quedan inertes solamente hasta que el resto de la manada arrastra sus cadáveres al refugio de la torre central. Allí, entran en un estado de no muerte y emergen listos para matar y lanzarse sobre cualquiera que cruce su territorio.

No todos los perros son no muertos. Algunos todavía están vivos y protegen el depósito de chatarra durante el día. Después de que el sol se oculte, los cadáveres andantes salen de sus madrigueras para cazar, y los perros vivos buscan refugio donde pueden, no estando siquiera ellos a salvo de las hambrientas fauces de los no muertos.

¿Qué es lo que hace que los muertos lleguen a tal estado? El terreno podría estar maldito, albergando un espíritu maligno lo suficientemente poderoso para animar la carne, o quizás podría tratarse de una explicación científica (como sustancias químicas tóxicas enterradas bajo el depósito de chatarra) la más apropiada dependiendo del tipo de crónica. Sea cual sea la verdad, los perros son sumamente difíciles de matar. No sufren penalizaciones al daño y suman a su Salud tantos puntos como tengan en Fuerza. Durante el día, gatean bajo los automóviles, en furgonetas y otros espacios oscuros y esperan, silenciosos e inmóviles. La luz del sol no los daña - simplemente los incomoda - así que huyen a lo profundo del depósito de chatarra si se les descubre durante el día.

Combinando esta historia con "Paraíso animal" de arriba, introduce la posibilidad de perros y gatos no muertos, aunque esto plantea la duda de por qué las mascotas están siendo llevadas a enterrar en el desguace. Quizás los perros del lugar dejan el jardín de noche y arrastran a otros animales al interior, o quizás los Odell hacen un poco de dinero ilegal "deshaciéndose" de tales animales.

Decide lo que los Odell saben o no del fenómeno. ¿Si fuera así, Red lo causó voluntariamente o por casualidad? ¿Si es así, cómo? ¿Fueron las muertes de su padre y esposa un sacrificio al poder oscuro capaz de crear esta abominación? ¿Qué pasaría si un ser humano muerto fuera arrastrado a la torre central o enterrado en el depósito de chatarra?

Cine de bajo presupuesto

Tratando de emular una conocida película de cine independiente, un grupo de jóvenes cineastas se introduce de noche en el desguace con cámaras y equipo de sonido. Su motivo podría ser tan simple como "rodar una película molona y escalofriante" o tan complejo como investigar la verdad sobre los rumores que circulan en torno al lugar. Por supuesto, durante el transcurso del rodaje, podrían ser atacados por perros, mordidos por ratas, tiroteados por Dennis o sus hermanos, o descuartizados por Red. También podrían ser arrestados por entrar sin autorización, pero los Odell preferirán no involucrar a la policía.

En cualquier caso, lo que los personajes hagan con lo que encuentren en el metraje queda en sus manos. Podrían limitarse a entregárselo a la policía, pero algo en la grabación podría inducirles a explorar el depósito de chatarra personalmente. Esto queda en tus manos, nadie mejor que tú conoce como presionar los botones adecuados de tus jugadores. Si los personajes están interesados en el beneficio monetario, tal vez alguien en la grabación hablaría sobre el dinero de la Mafia. Si los personajes están interesados en lo sobrenatural, tal vez vean algo que reconocen como sobrenatural pero que a la policía no interesaría.

Como otra alternativa, quizás a tus jugadores les gustaría asumir los papeles de los cineastas como una especie de "precuela" de la historia principal. Los personajes tendrían encuentros horripilantes y quizás sufrieran una suerte incierta durante el curso de la historia, y sobre los personajes "principales" recaería la responsabilidad de averiguar qué ocurrió durante el rodaje.

Las cacerías de Red

¿Qué busca Red Odell cuando sale de casa por la noche? ¿No recuerda sus actividades realmente? ¿A quién o qué pertenece la sangre sobre su hacha? Las respuestas para estas preguntas pueden fácilmente ser la base de una historia. Considera las siguientes posibilidades:

- **Demencia transitoria:** Red sufre arrebatos durante los que acecha por el depósito de chatarra. Por suerte para él, no recuerda lo que ve o hace, ya que es un asesino despiadado. Ya ha matado a varios intrusos y escondido sus cuerpos (a veces en pedazos). Conoce a la perfección el depósito y puede trepar por la chatarra o gatear a través de automóviles sin riesgo de herirse (ninguna tirada de dados es requerida, y Red puede moverse a la velocidad normal todo el rato).

¿Qué causa los arrebatos de Red? ¿Durante cuánto tiempo los ha sufrido? ¿Mató a su padre y a su esposa? ¿Y por qué a sus hijos no, o a ninguno de los perros?

- **Protector:** Red sabe muy bien lo que hace cuándo abandona la casa. Protege a su familia de alguien que pudiera hacerles daño, robarles, o simplemente poner un pie en su propiedad sin su permiso. Red ha matado a varias personas por entrar a hurtadillas en el depósito de chatarra y ha escondido sus cuerpos. Recuerda dónde están y hace uso de la grúa para situar los "automóviles ataúd" en las partes inferiores de las pilas.

Si Red mató o no a su padre y a su esposa queda a tu elección. Podría ser que esas muertes fueran el detonante que le llevó al límite. En cualquier caso, la paranoia de Red ha ido en aumento, viendo a cualquiera que muestre demasiado interés en el depósito de chatarra como una amenaza. Aún no ha empezado la caza más allá de la cerca, pero lo está considerando.

- **Inhumano:** Si tienes acceso a Vampiro, Hombre Lobo o Mago, podrías considerar que Red se ha convertido en uno de esos seres, o en uno relacionado, como un ghoul. Esto crea una gran cantidad de cuestiones interesantes y posibilidades, como de qué manera se transformó, y como evita que otros de su clase ignoren sus actividades o las consientan.

- **Cólera justificada:** Para un efecto diferente en la caza, Red no sería un hombre malvado; las personas a quienes ha matado merecen su destino. El depósito de chatarra actúa como una trampa para moscas para personas corruptas y maléficas. Asesinos, violadores y otra gente despreciable es atraída

allí, especialmente después del anochecer. Red les aguarda con su hacha, su arma de fuego y sus crueles perros.

Esto genera la duda de quién o qué otorga poderes a Red en sus actividades. ¿Atrae el depósito de chatarra al mal porque él mismo es malvado (el semejante atrae al semejante)?, ¿o algún tipo de poder cósmico o de fuerza divina otorga sus cualidades al lugar? Red simplemente cree estar haciendo lo correcto, pero ¿podría estar siendo engañado por una poderosa fuerza? ¿Es el propósito del depósito de chatarra capturar y matar el mal? Entonces ¿qué pecados cometieron Dennis y Natalie Odell? ¿Cuántos de esos "intrusos" ha matado Red desde entonces?

La venganza de Mayhew

Esta historia funciona mejor si los personajes han tenido alguna experiencia negativa con el depósito de chatarra, o si ellos pueden ser contratados de alguna manera.

Timothy Mayhew perdió a su hermana en el depósito de chatarra. El informe de la policía dice que su muerte fue accidental, pero Timothy nunca ha creído esta versión. Está convencido de que Red Odell asesinó a Natalie (aunque no está seguro de por qué). Él interpuso una demanda contra Red para tratar de probar que fue el responsable (aunque no había pruebas para cargos criminales), pero retiró su demanda tras un careo con Red y sus abogados respectivos.

No fue un abogado el que convenció a Mayhew de retirarse. Es un médico próspero y el dinero no era el problema. Lo que le convenció para retirarse fue una tranquila conversación con Red mientras los abogados discutían. Red le dejó claro a Timothy que si no se echaba atrás, sus sobrinos - los hijos de su hermana- sufrirían.

Mayhew no quiso ni pensar en lo que Red podría hacerle a sus propios hijos en un ataque de rabia, y decidió no probarle. Tras muchos años de mantener vigilado el depósito de chatarra mediante investigadores privados y observar a los chicos tanto o más que si fuera su padre, ha determinado que debe eliminar a su cuñado. Busca personas que tengan algo contra Odell o una razón para ser sus cómplices en la investigación del desguace.

Otra forma de involucrar a los personajes con Mayhew es que hayan hecho uso de sus capacidades profesionales antes de presentar "El desguace". Esto es fácil si los personajes son mortales y han sido heridos en algún encuentro con lo sobrenatural. Al tratarlos, Mayhew descubre que mienten sobre la fuente de sus lesiones, lo que podría ser la base para una

relación con él como Contacto o Aliado, o podría chantajearles para que le ayudaran.

Mayhew conoce los rumores que circulan sobre el depósito de chatarra y sus propietarios. No cree en lo sobrenatural, significando que él, al igual que los personajes, probablemente se lleven una desagradable sorpresa.

Bola de Demoliciones

"El Desguace" no es el clásico escenario maligno o embrujado. Es solamente tan sobrenatural como tú decidas que sea. Cosas horripilantes ocurren allí, más que, que el lugar las haga suceder. Pero ¿qué pasa si los personajes deciden hacerse con la grúa y empiezan a hacerlo todo añicos para "arreglar" el lugar, o recurren al fuego o al uso de explosivos para ello?

Si ése es su plan y se las arreglan para echar el lugar abajo, está bien. Por supuesto, hacerlo implica la destrucción de una propiedad, por lo menos, y los personajes deberían esperar las consecuentes repercusiones legales si son descubiertos. En última instancia, sin embargo, se trata de un depósito de chatarra. Ya está lleno de desechos y piezas rotas. Todo lo que los personajes pueden esperar es destrozar los automóviles un poco más. La destrucción como solución, posiblemente no aliviará el problema o los elementos siniestros del lugar, aunque podría exponer más verdades.

Unas pocas horas

Una historia corta o un prelude que involucre el vertedero puede consistir simplemente en sobrevivir a él, o escapar, y resultar apasionante. Esto ya fue brevemente mencionado, pero requiere un examen más exhaustivo.

• **¿Cómo llegaron allí los personajes?** ¿Por qué se encuentran en el depósito de chatarra después del anochecer? Ver el capítulo "Motivos" para obtener algunas ideas, pero una consideración muy importante es si ellos están presentes por propia voluntad. Si los personajes han entrado por la fuerza, puedes ser un poco más brutal respecto a los enemigos con los que se habrán de enfrentar, ya que probablemente estarán más preparados para el problema y equilibrarás un poco la balanza. Si son raptados, e introducidos en el maletero de un coche, recogidos por la grúa y dejados sobre una pila, probablemente no deberías lanzarles manadas de ratas y perros babeando y maniáticos homicidas a por ellos (al menos no inmediatamente).

• **¿Por qué no se limitan a marcharse?** El depósito alberga una gran cantidad de recovecos. Los perros no pueden aparecer inmediatamente en todos los sitios, y los Odell tampoco. Tras algunas tiradas de sigilo los personajes deberían ser capaces de encontrar alguna salida, o al menos crear una, ¿no?

Los obstáculos se presentan ante ellos. El primero es que los personajes no pueden ver la cerca desde el interior del laberinto de automóviles. Trepas sobre las pilas de coches es siempre una alternativa, salvo porque esto entraña sus propios peligros. Andar por el depósito de chatarra de noche probablemente constituye un agravante adicional debido a la oscuridad, y si los personajes traen o crean una fuente de la luz estarán delatando su posición.

Si necesitas alguna otra manera de mantener a los personajes en el depósito de chatarra, podrías situar a alguno de los Odell

sentado en la grúa a modo de francotirador. Una bala zumbando junto a la cabeza de un personaje cualquiera les detendrá en su marcha hacia la verja. Los personajes podrían evitar este obstáculo encontrando un ángulo muerto o trepando a la grúa para desarmar al francotirador.

• **¿Pueden llamar en busca de ayuda?** Los teléfonos móviles, como todos sabemos, no funcionan bien fuera de las áreas más pobladas y con cobertura, aunque los modelos nuevos funcionan casi en cualquier lugar (y de algún modo los personajes parecen tener siempre lo mejor en tecnología). Esto no es problema si han sido conducido de manera forzosa al depósito de chatarra (en tal caso, sus pertenencias podrían haberles sido sustraídas). Si entran por propia voluntad, podrías tener que pensar en maneras más ingeniosas de obstaculizarles. Un fallo en una tirada mientras gatean sobre los automóviles podría dañar o hacer perder un teléfono en lugar de generar daño al personaje, o los perros podrían escuchar el sonido del teléfono y atacar. Debes encontrar el equilibrio entre no resultar demasiado autoritario, y cortarles las vías para ser rescatados sin problemas.

El único otro teléfono en las instalaciones está en la casa de los Odell. Llegar hasta él puede conformar una buena parte de la historia.

• **¿Cuándo están seguros?** ¿En qué punto la historia termina? Podrías decidir que los personajes se hayan seguros en el momento en el que abandonan el desguace, al traspasar la cerca o la puerta principal. Si se las arreglan para pedir la ayuda. Si consiguen llegar hasta el vecino más cercano. O si sobreviven hasta el día siguiente. O tal vez no están seguros hasta que han matado o incapacitado a los Odell y los perros. Quizás los Odell persigan a los personajes más allá del depósito de chatarra, y sería perfectamente posible que asesinaran a las personas fuera del camino para mantenerles callados. Todo depende de los que decidas sobre el depósito de chatarra y su verdadera identidad.

Documento:
Oficial

Traducción:
Jerry

Autor:
White-Wolf

Maquetación:
Uxas

Fuertes:
Mysterious places

Publicado originalmente en:
Requiem Net

REQUIEM NOCTE
www.requiemnocte.net
