



Réquiem por una condenada

aventura de juego para Kult

Introducción

Esta aventura es la enésima adaptación de la arquetípica historia “mansion encantada donde ocurre algo extraño”, con ciertas inspiraciones más que evidentes de la primera película de la saga *Hellraiser* y la saga de videojuegos *Silent Hill*. No se ofrece un arco argumental como tal, más allá del preámbulo, sino un cúmulo de sucesos que pueden ser jugados en cualquier orden, a medida que los PJs vayan investigando la casa.

Pensado como un módulo introductorio (preferiblemente para Kult pero válido para cualquier otro juego de terror) está ambientado en algún lugar de la España interior, para un grupo de 3 a 5 jugadores con ciertas dotes de investigación y cuyos personajes no tengan conocimientos arcanos, un equilibrio mental medio-alto y defectos que puedan explotarse durante la aventura.

Por su parte, dada la amplia cantidad de PNJs que aparecen en esta breve historia, el director de juego debería preparar y desarrollar sus personalidades más allá de las escuetas notas ofrecidas al respecto.

También se ofrecen, en determinados puntos de la aventura, un par de flashbacks que harán recordar brevemente a los PJs una de sus vidas anteriores. Puedes usar estas visiones para ampliar el módulo hasta una campaña basada en los viajes por el mundo e incluso en el tiempo, a una época de sacrificios rituales, de lo contrario es posible ignorarlas sin alterar el curso del módulo.

Sinopsis

Alicia Carpenter, vieja conocida de los PJs, o desconocida que requiere de sus servicios, les invita a pasar una noche en su lóbrega mansión (más bien una gran casa de campo) para recordar viejos tiempos (si eran antiguos conocidos) o hablar en más detalle sobre los servicios que necesita del PJ (en caso contrario). Pero lo que en principio comienza como una cena agradable y distendida, pronto se convertirá en un baño de sangre en una casa maldita.

La Verdad

Alicia necesita desesperadamente a los PJs (y PNJs que les acompañan): tiempo atrás llegó a un pacto con un nefarita, prometiéndole decenas de almas a cambio de no llevarse la suya al momento. Y ahora ellos son los elegidos.

Pero Alicia está muriendo y sabe que el nefarita vendrá pronto a por ella: el tiempo corre en su contra mientras busca desesperadamente una forma de escapar a su destino. Por si esto fuese poco, el Velo ha comenzado a desgarrarse en torno a la residencia Carpenter, revelando que ni siquiera el pueblo abandonado de las cercanías es tal.

1.0 – Posibles relaciones con los PJs

Se conociesen de antemano los PJs entre sí o no, estos son algunos motivos por los que querrían acudir a la cena en la mansión Carpenter:

- Eran antiguos compañeros de colegio y/o el instituto. [ver 1.1]
- Alicia contrata a un investigador PJ del que tiene buenas referencias (o no). [ver 1.2]
- Yendo de camino en coche, se pincha una rueda o se estropea el motor. Está anocheciendo, comienza a llover y el edificio más cercano es la mansión...
- ...o, si el PJ no tiene vehículo propio, iba de viaje a otro lugar en autobús. Tras parar en una gasolinera (que descubrirá abandonada) para que el PJ pueda usar el servicio o comprar algo en la tienda, el autobús habrá desaparecido. Quizá incluso tenga la suerte de que el PJ del punto anterior pase por allí y le recoja...

En cualquier caso, a continuación siguen un par de ejemplos de carta que puedes imprimir y entregar a tus jugadores para mayor efecto.

Al final del documento se incluyen varios planos de la mansión: como director de juego puedes entregar a tus jugadores las versiones sin anotar para que puedan investigar todas las habitaciones que quieran y orientarse mejor (o desorientarlos al describir pasillos ocultos y paredes que no están sobre el papel) y consultar las versiones marcadas, que indican las correspondencias de las habitaciones tal y como se describen más adelante.

1.1 – Carta introductoria para PJs compañeros de colegio

Resulta extraño que alguien tan aislado como Alicia te haya escrito, o que tan siquiera se haya tomado la molestia de acordarse de ti y buscar tu actual dirección. Recuerdas que era una niña distante, solitaria y ausente, el “bicho raro” de la clase, de quienes todos cuchicheabais y hablabais mal, rechazándola hasta el punto de que ninguno de vosotros era amigo suyo. Apenas recuerdas haberla echado en falta desde aquel día en que, simplemente, no volvió a aparecer en clase. ¿Por qué ella, precisamente ella, te habrá escrito esta carta... y en un tono tan familiar?

1.2 – Carta introductoria para PJ investigador

A juzgar por la extensión de la carta para simplemente decirte que necesita tus servicios, deduces que la mujer es del tipo solitario y de algún modo necesita hablar con alguien. Sin embargo, trata de ocultarlo tras una mascarada de formalidad casi excesiva.

Estimado compañero de promoción:

Quedas invitado a la reunión de antiguos alumnos que se celebrará el próximo sábado en la mansión Carpenter, a las afueras de Malpartida del Arroyo, en la carretera que lleva a dicha localidad, pasada la gasolinera.

Si es posible, confirma tu asistencia mediante carta postal a la presente dirección. Espero tu asistencia.

Un cordial saludo,

Alicia Carpenter Cooper

Estimado Sr.

Me remito a Ud. habiéndome referido a su anuncio publicado en prensa escrita, al requerir de sus servicios en relación a un objeto de herencia familiar que me fue entregado en custodia a la muerte de mi padre.

Precio conocer cuantos detalles sean posibles al respecto de dicho objeto – incluyendo, pero no limitándose a- época de que data, posible valor material, y si se trata de un ejemplar único o pudieran existir otras reliquias semejantes. Por el momento únicamente dispongo de vagas referencias y viejas leyendas familiares al respecto, que gustosamente le transcribiré en persona si decide aceptar la presente solicitud.

Por otra parte, preferiría que no se transportase el objeto fuera de mi propiedad, y por tanto me complacería se personase en mi hogar para charlar de un modo más personal. Puesto que en dos meses celebraré una reunión con algunos conocidos, queda Ud. Invitado a la misma para que podamos dialogar tras el ágape ofrecido.

Dado mi modo de vida alejado de la urbe, no dispongo de línea telefónica, por lo que su respuesta debería efectuarse mediante envío postal. En cualquier caso, no deberá preocuparse por sus honorarios (que, espero, sean de su agrado), pues no repararé en gastos si la investigación así lo precisara.

Sin más que comunicarle en la presente, y agradeciendo de antemano su atención, quedo pendiente de su respuesta.

Atentamente,

Alicia Carpenter Cooper

2.0 – Recepción en la residencia y PNJs

Si los personajes no han sido directamente invitados, el mayordomo les hará esperar un momento (apenas un minuto) mientras consulta a Alicia. Al parecer (así se lo hará saber a los PJs) esta noche va a recibir a unos invitados y casualmente hay sitio suficiente en la mesa para ellos.

Si han sido invitados, el mayordomo se limitará a solicitar la carta que envió Alicia para comprobar la identidad de los mismos. Tras un rápido vistazo se limitará a asentir y hará pasar a los PJs.

Alicia Carpenter Cooper: hija de inmigrantes tejanos, actual propietaria de la mansión. Piel muy pálida en contraste con su cabello azabache largo hasta la cintura y ojos hundidos de un azul muy pálido, casi blanquecino; debido a su carencia de cejas, es difícil descifrar su expresión. De estatura media y cuerpo tan esbelto que casi parece esquelético, viste en tonos apagados una falda larga hasta los tobillos y blusa sin adornos, cubriendo los hombros con un pañuelo anudado bajo el cuello con un broche en forma de mariposa. Su voz es melosa, susurrante.

Ana Paredes: pelo corto y rizado, entrada en carnes; lleva poco maquillaje pero usa varios anillos, pulseras y un collar. Tiene una risa estridente.

Arturo Pineda: un tipo corriente, salvo por los dientes, que en el colegio le hicieron ganarse el apelativo de “Conejo”.

Carlos de Palma: piel bronceada, de tipo atlético. Por su actitud da la impresión de ser un tanto engreído, algunos dirían que es un auténtico imbécil.

Joseba Arguil: rubio, de pelo engominado y nariz ancha. Tiene un tic nervioso bajo el párpado derecho.

Juan Cordero: complexión robusta y gesto airado. En el instituto sólo destacaba en deportes... y de adulto parece que sigue teniendo pocas luces.

Isabel Rodríguez: envejecida prematuramente, aparenta más años de los que tiene. Trata de remediarlo abusando del maquillaje y manteniendo una actitud casi adolescente.

María Victoria Ríos: buena presencia sin llegar a ser tan llamativa como Merche, se ha teñido de pelirroja pero se evidencia por sus mal disimuladas raíces que su tono natural es el negro.

Merche Benítez: vestida de forma provocativa (amplio escote, vestido ceñido y tacones), probablemente incluso operada en varias ocasiones. Trabaja como modelo y tiene cierta fama a nivel nacional, por lo que los PJs que no la tuviesen como compañera de clase es posible que la reconozca por haber sido portada de algunas revistas de moda y de prensa del corazón.

Pedro Jiménez: de barba muy poblada, cabello ralo y escaso. Dicharachero y a menudo con un chiste en la boca, aunque no suelen hacer demasiada gracia.

Sasha Prijatl: una de las pocas hijas de inmigrantes del colegio, es la típica nórdica rubia y de ojos azules; y aún conserva el acento de sus padres. Inquieta y adicta a la nicotina, no dejará de fumar un cigarro tras otro mientras se espera la cena.

Silvia Gallart: ojeras mal disimuladas con maquillaje. El cabello, lacio, le tapa la cara a ambos lados, cayendo hasta los hombros.

Xabi Castel: estrábico, escuchimizado y de baja estatura, nunca fue muy popular en clase, aunque a diferencia de Alicia se relacionaba con sus compañeros. Es un poco nervioso y habla con tal rapidez que a veces se le traba la lengua.

Otros PNJs: un mayordomo de etnia negra y una doncella que no debe pasar de los 15 o 16, ambos son callados pero serviciales, hablando casi únicamente cuando tienen algo que anunciar, servir o se les pregunte algo. Si alguno de los PJs se interesa al respecto, también trabajan en casa un ama de llaves (que esa noche tiene el día libre), y un cocinero de origen francés que rara vez abandona su lengua natal al hablar y no saldrá de la cocina salvo que quieran felicitarle por la comida.

2.1 – La mansión

Tras la fina cortina de lluvia que cae, puede verse la silueta de la mansión desde cierta distancia, siendo como es el único edificio alejado del pueblo, cuyo contorno es difuso. Éste se encuentra a un par de kilómetros en la distancia, no distinguiéndose luz alguna, lo que hace pensar que el pueblo esté abandonado o sufriendo un apagón. Respecto a la mansión, es indudable que posee cierta antigüedad, probablemente de mediados del siglo XX, aunque resultan más que evidentes las diversas reformas que desde entonces ha venido sufriendo. Su diseño arquitectónico parece una rara mezcla entre español y extranjero.

En el exterior, el vetusto edificio está rodeado por una verja de varios metros de altura, rematada en puntas afiladas en forma de tridentes. En el portal de dicha cerca, los barrotes han sido cubiertos por una chapa cuya silueta forma dos querubines que hacen sonar sendas trompetas.

En un lateral de la casa hay una construcción de tamaño muy bajo, probablemente sea una entrada a un subterráneo [a], y no muy lejos lo que parece ser una caseta para perros [b], aunque no hay animales a la vista. Al extremo derecho, varios coches se resguardan bajo un soporte de aluminio [c].

Tras aparcar el vehículo bajo cubierto, te recibe un hombre de color en traje de servicio, invitándote a pasar mientras se dirige a dar aviso de tu llegada a la anfitriona.

La mansión, en su interior, parece profusamente decorada, con lujo pero sin llegar a dar aires de ostentación. Es indudable la antigüedad del edificio, hecho que se hace aún más patente al advertir la ausencia de tecnología moderna más allá de la luz eléctrica: no hay a la vista televisión o teléfono, y tan lejos de algún núcleo urbano de importancia, los móviles se encuentran fuera de cobertura. Decoran las paredes algunos tapices con escenas bíblicas y cuadros familiares.

Si los jugadores preguntan algo respecto a los cuadros, no hay ninguno de Alicia, aunque determinados retratos de antepasados suyos se les parecen mucho.

2.2 – Los PJs se conocen

La mayoría de los PNJs llevan un rato en la casa, mientras que los PJs llegarán cada uno poco después del otro. Deberías procurar que esperen unos momentos en la entrada (presentándose mutuamente o manteniendo una conversación insustancial) hasta que entre el último de ellos.

Si alguno de los PJs que no conozca al investigador dice no recordarle o directamente pregunta quién es, Alicia sólo dirá que “*un invitado*”. De insistir, añadirá, dirigiendo una mirada cómplice al detective “*un viejo conocido al que quería volver a ver*”.

Tras abrirse la puerta y pasar éste al vestíbulo, sentirán un onírico flashback al mirarse frente a frente. Ten en cuenta que, aunque algunos de ellos pudieran conocerse de antemano (haya sido en un módulo anterior o en la gasolinera (**ver 1.0**)), la visión no hará efecto hasta cruzar el umbral de la casa.

La doncella sube por la amplia escalera que da al piso superior. Los PJs se vuelven para mirarla, atraídos inconscientemente por el ruido de pasos. En ese momento, nárrales la siguiente escena:

Un corazón palpita con ritmo tranquilo. Sobre una ciudad llena de orfebrería en plata y oro se yerguen altas pirámides precolombinas, alzándose hasta las estrellas, donde el cielo es limpio y no hay sol ni luna a ojos vista. Os llama la atención una de las pirámides, comenzando a ascender por sus escalones a un ritmo vertiginoso. Cerca de la cúspide, una muchedumbre enloquecida, vestidos apenas con un taparrabos, se entregan con éxtasis a lo que parece ser un cántico ceremonial, acompañando la letanía con rápidos aspavientos y giros en una danza febril. Es imposible distinguir sus rasgos (e incluso su edad o sexo), tan sólo estáis seguros de que quienes acaban de incorporarse a la escena sois vosotros.

La visión quedará interrumpida al anunciar el mayordomo la llegada de otro PNJ. Aunque los PJs estarán sorprendidos por lo que han visto (y en los rostros de sus semejantes verán reflejada su propia desconcierto), los PNJs se mostrarán ajenos a este hecho; no sabiendo de qué están hablando los PJs si éstos hacen alguna pregunta al respecto.

Más allá de la extraña alucinación, llegados a este punto todo parecerá tranquilo y normal. Puedes aprovechar este momento para que los PJs den algún paseo por la mansión mientras llegan el resto de invitados, para que se familiaricen con la disposición de las habitaciones y vean que es una casa normal y corriente. Incluso Alicia, o bien el mayordomo o la doncella, pueden acompañarles y contar alguna historia familiar sobre la vivienda.

No mucho después, el mayordomo y la doncella encontrarán a los PJs que estén visitando la casa para anunciarles que ya han llegado todos los invitados y que, por tanto, se va a servir la cena dentro de unos minutos, por lo que les solicita que vayan tomando asiento.

2.3 – La cena está servida

Tras sentarse los invitados, el mayordomo sirve vino y otras bebidas, y la doncella ofrece algunos canapés, mientras esperan a que termine de prepararse la cena. Mientras tanto, los PNJs charlarán de modo distendido entre sí y con los PJs sin que ocurra nada en especial, por lo que puedes aprovechar este momento para desarrollar la personalidad de los primeros y estrechar relaciones con éstos últimos.

Llegado el primer plato, se oyen algunas sirenas en la distancia. Si preguntan al respecto, Alicia dirá que es la hora de salida de la fábrica cercana, a las afueras del pueblo... sin embargo, los PJs no recuerdan haber visto ninguna fábrica al venir. Y si quieren saber por qué suena tan tarde (son las 10 de la noche pasadas), se enojará de hombros y simplemente dirá “*será que trabajan mucho*”.

En un momento dado, mientras aún se está sirviendo el segundo plato, se produce una bajada de tensión en el sistema de alumbrado, y la luz se apaga durante un segundo. Nada ha cambiado... aparentemente. Sin em-

bargo, el entorno parece iluminado por una luz suave, como un casi imperceptible velo carmesí. Si alguien pregunta, Alicia o la doncella comentarán que el cableado es antiguo y a veces no soporta bien la tensión.

Quizá sea vuestra imaginación, pero al volver a encenderse las lámpara juraríais que el entorno ha sufrido una súbita y sutil transformación. No sabrías indicar en qué sentido, pero es como si la luz fuese más tenue y las sombras más alargadas. Alicia mantiene la misma expresión, aunque su piel reluce más blanquecina que antes.

Apenas unos segundos después aparece el mayordomo sosteniendo un par de bandejas tapadas. Las deja sobre la mesa y al destapar una de ellas, los PJs advierten que *el centro del plato es un corazón sangrante y palpitante...*

Un corazón que palpita cada vez con más fuerza, resonando en vuestros oídos el eco de los latidos. Alrededor del cuerpo desnudo que lo contiene, el grupo de bailarines persiste en su danza destemplada, agitándose en torno al altar de oro macizo y filigranas de plata sobre el que reposa. Una figura destaca - probablemente un sacerdote-, erguido en actitud orgullosa ante el ara: con el cuerpo adornado por extrañas pinturas, eleva los brazos al cielo, al tiempo que entona con voz ronca una oración en una lengua incomprensible. Tiene los ojos en blanco, torneados por maquillaje negro.

Sosteniendo un puñal de obsidiana, baja los brazos hasta clavárselo a la figura sobre el altar, que en ese momento despierta y abre la boca para gritar -sin emitir sonido alguno. El sacerdote le arranca el corazón y, llevándoselo a los labios, lo muerde, manando la sangre sobre el cuerpo desnudo y el oro y la plata. Los danzarines corréis a beber del fluido vital que resbala por el altar mientras la víctima ritual se mantiene en posición estática, la boca abierta en silencio, los hombros convulsionándose... y su pecho abierto manando sangre en un manantial carmesí...

- ¿...suficiente? ¿Señor? ¿Se encuentra bien, señor?

Es el mayordomo, que ha preguntado a uno de los PJs si es suficiente la comida que le ha servido, mientras contempla anonadado el gran tomate de la bandeja que ha confundido con un corazón sangrante. Sin embargo, los otros PJs se encontrarán tan desorientados como su compañero, mientras que los PNJs les mirarán extrañados. Alicia mantiene una expresión inmutable.

Tras estas interferencias, el postre y el café posterior transcurren con relativa normalidad, aunque los jugadores ya deberían haber empezado a inquietarse.

2.3.1 – Durante la cena...

Trata de establecer relaciones entre PJs y PNJs a lo largo de la comida, dejando caer el recuerdo de alguna relación pasada entre varios de los comensales (que se mirarán con mal disimulado rencor o renovado deseo), viejas rivalidades y piques entre compañeros de clase.

Es posible que, en algún momento dado, los jugadores muestren interés por la historia de la casa o incluso de la propia Alicia: podrías inventar algunas leyendas para dar más misterio a la mansión. Respecto a la actual propietaria y sus familiares, dirá que buena parte de éstos vienen muriendo de forma trágica desde varios siglos atrás (siendo ella, en la actualidad, la única descendiente viva) y que su nombre lo recibió por una antepasada quemada en la hoguera durante el siglo XVII al ser acusada de brujería.

3.0. – Una noche en la mansión

Tras la cena, el mayordomo anuncia que la lluvia es más fuerte ahora, y poco después de abandonar la mesa pasará a ser una tormenta. Por tanto, Alicia invitará a sus huéspedes a quedarse a pasar la noche, dividiendo a los que acepten la oferta en parejas (ya que hay dos camas en cada habitación de invitados). Todos los PNJs se quedan y es de presuponer que los PJs también.

A partir de este punto, lo que ocurra durante el resto de la noche queda a tu discreción (y la de los jugadores). En términos generales, deberían ir despertando a lo largo de la noche (o directamente encontrando alguna anomalía según se dirigen, en solitario o con su compañero, al cuarto en cuestión), sea por haber oído un ruido extraño o simplemente porque necesita ir al servicio. En ese momento empezarán los sucesos extraños...

A modo de orientación, el resto del capítulo ofrece una breve descripción de todas las salas que componen la mansión y el capítulo 4 brinda sugerencias de escenas y encuentros que pueden afrontar los PJs tras la cena.

3.1 – Planta baja

- a) **comedor:** una larga mesa en el centro, ocupando casi toda la superficie. En la pared norte, un mueble bar. Escenas de caza y paisajes decoran las paredes.
- b) **salón de baile:** una sala amplia que únicamente contiene un tocadiscos de manivela y varios vinilos con música de salón en un estante.
- c) **sala de juegos:** con una mesa redonda y un billar. Junto a la mesa hay un aparador con fichas de juego y barajas española, francesa y algunas de tarot.
- d) **patio interior:** la luz entra por un gran ventanal que da al exterior. Apoyada en la pared, hay una pila donde lavar a mano la ropa, y junto a ella una lavadora en marcha.
- e) **despacho/biblioteca:** consiste en un escritorio con una silla a cada extremo, un sofá en la esquina derecha y estanterías con clásicos de la literatura. Rebuscando un poco en el mueble es posible encontrar una caja de balas de escopeta.
- f) **galería de trofeos de caza:** varios animales disecados y un par de vitrinas con serpientes embalsamadas adornan toda la estancia; frente a la entrada, a modo de alfombra, se extiende una piel de oso. Apoyada contra una pared hay una escopeta y junto a ella dos sables cruzados a modo de adorno colgando de un soporte. En dos de las otras paredes cuelgan varias cabezas de animales.
- g) **cuarto trastero:** cuya puerta está disimulada en la pared derecha de la galería anterior. Contiene algunos suvenires y reliquias de tribus africanas y culturas mesoamericanas, además de un libro sobre magia vudú.
- h) **sala de espera:** a donde el mayordomo guiará a los invitados cuando les reciba. No contiene más muebles que tres sillones en la pared norte, y la decoración la componen una pequeña fuente redonda y varios cuadros de retratos por todas las paredes.
- i) **cocina:** con un pequeño fogón de leña, así como una cámara frigorífica en la esquina sureste.
- j) **habitaciones:** de los sirvientes. Son un par de cuartos pequeños con dos camas y un armario ropero en cada uno.

- k) **baño pequeño:** un lavabo, una ducha sin bañera, un retrete y un pequeño botiquín. Es de uso reservado para los sirvientes.

3.2 – *Piso superior*

- a) **buhardilla:** lleno de polvo y telarañas, no hay nada útil.
- b) **cuarto infantil:** una habitación con cama pequeña, un par de muebles y una mesa redonda rodeada por cuatro sillas. Hay muñecas (tanto de tela como de porcelana) repartidas por toda la sala, y un payaso parlante (con anilla en la espalda) sobre la cama.

Llama bastante la atención un cuadro grande, cuya escena no resulta en absoluto inocente, y menos aún apropiada, para un lugar como este: representa a un hombre encerrado en una jaula, cuyo cuerpo es apenas un esqueleto con pellejo y cuya expresión denota locura. Justo sobre el cuadro, en el techo, hay una trampilla que da acceso a la buhardilla.

- c) **sala con piano:** y librería de partituras. El título de la canción en la partitura del piano es *Believe the lie*, y si se interpreta sonará una suerte de réquiem.
- d) **baño pequeño:** es como el de la planta baja, pero sin ducha.
- e) **cuarto trastero:** cajas llenas de polvo con cosas viejas, sillas rotas, varias sábanas roídas y otros trastos sin importancia. Lo único que podría llamar la atención de los PJs, especialmente del investigador, es una pequeña cajita adornada... Parece un rompecabezas, aunque bastante distinto de un cubo de Rubik, que en realidad es la Configuración de Lamento que usó Alicia para invocar al nefarita. Es imposible mover las caras, como si el mecanismo estuviese atascado o roto.
- f) **habitación principal:** con cama de matrimonio, donde duerme Alicia. Contiene un par de armarios roperos llenos de indumentaria femenina (bastante pasada de moda) y en los cajones de la mesita de noche, pastillas para dormir, algunas joyas familiares, entre las cuales destaca un cuchillo afilado y con manchas de óxido (y sangre seca) a lo largo de la hoja.

Varios exámenes cuidadosos (y/o tiradas de examinar) revelarán: una cinta de casete entre la ropa [ver 4.3f], marcas de quemaduras esporádicas y salpicaduras de sangre en el suelo (disimuladas por el tono oscuro del mismo), y un nombre grabado tras la cabecera de la cama, *Tziton*. En la pared sur hay una puerta, oculta tras una cortina, que da acceso a una pequeña capilla. Una tirada de magia revelará que los indicios de quemaduras y sangre encontrados probablemente guarden relación con un conjuro de invocación del saber de la muerte.

La Verdad: las pocas veces que Alicia salía de casa era para seducir a hombres jóvenes a los que sacrificaba tras acostarse con ellos (de ahí el cuchillo). En la actualidad, lleva unas semanas tan débil que apenas puede pasear por la casa.

- g) **capilla:** tan pequeña que apenas cabe una sola persona de pie. Tan sólo guarda una mesita sin cajones con una virgen cristiana de porcelana vestida con ropa de seda, mostrando una expresión lasciva y está tallada de tal forma que sus curvas son voluptuosas. Un par de velas (una roja y otra negra) a cada lado de la figura iluminan la escena, proyectando extrañas sombras que hacen parecer aún más depravada la expresión de la virgen.

h) biblioteca: dos armaduras medievales flanquean la entrada principal (al sur de la casa, una puerta doble). Varias estanterías a lo largo de la sala contienen decenas de libros de diversos géneros literarios catalogados por tipo y autor; algunos de los cuales son muy antiguos, incluso hay varios códices medievales y renacentistas y un par de pergaminos.

i) despacho: anexo a la anterior, contiene una única silla y un escritorio iluminado por una lámpara. En los cajones hay material para estampar marcas “ex-libris”, además de una grabadora para casete, y sobre la mesa un libro antiguo, un códice sobre brujería entre cuyas páginas hay algunas hojas sueltas del libro de da Vinci. Son muy antiguas y apenas tocarlas se empiezan a convertir en polvo, logrando conservarse únicamente un pequeño fragmento que indica el autor y el título de la obra.

j) baño grande: indicado para los invitados que se queden a dormir, es tan antiguo que ni la bañera ni los grifos (de color dorado) han sido cambiados desde hace décadas, por lo que el tiempo se hace notar en el desgaste de las piezas. Los azulejos, originariamente blancos, tienen un ligero tono amarillento a pesar de la pulcra limpieza.

Además de la bañera (con una larga tubería exterior que termina en pera), puede encontrarse un armario, frente a otro armarito junto al lavabo (cuya jabonera tiene forma de concha cerrada) sobre el cual hay un espejo de marco plateado, y en una esquina un retrete y un bidel. El armarito se usa a modo de botiquín, y contiene una pequeña llave, tiritas, agua oxigenada, barbitúricos y una pomada para calmar dolores musculares (llama la atención la ausencia de compresas o tampones, siendo la dueña de la casa una mujer). Por su parte, el armario grande contiene toallas limpias tras las puertas, y abajo en un cajón, una navaja de afeitar, pinzas para depilar, un bote de colonia, píldoras conceptivas, un frasquito de colirio, varias horquillas para el pelo y un par de cepillos.

La Verdad: la ausencia de compresas se debe a que Alicia está tan enferma que ni siquiera le baja la regla, mientras que con las píldoras conceptivas trataba de quedarse embarazada, con la vana creencia de que traer una nueva vida prolongaría la suya propia.

k) habitaciones para invitados: cada una de ellas contiene un par de camas, un mueble para la ropa, un par de sillas, una mesita de noche y un tocador.

3.3 – Sótano

a) salida al exterior: junto a las escaleras que bajan de la casa. Al lado hay una escalerilla de mano para poder subir fuera.

b) pequeño almacén: con latas y paquetes de comida. En una caja de cartón hay dos llaves.

c) biblioteca: con una única estantería que contiene libros religiosos de varios credos y sectas de todo el mundo, así como diversos tomos de temática apocalíptica. En algunos de ellos hay pasajes subrayados y algunos otros tachados, en otros párrafos algunos nombres genéricos de criaturas (erinias, nefaritas, zelotes...) están rodeados por un círculo, y algunos márgenes pueden encontrarse notas garabateadas apresuradamente (resultan incomprensibles, salvo algunas páginas tachadas repetidas veces con la palabra “NO”). De igual modo, sobre algunas ilustraciones se han dibujado a lápiz pequeños cambios, como si el lector hubiese querido corregir el dibujo original. Otros han sido tachados varias veces.

Uno de los libros habla sobre los infiernos y purgatorios en las diversas culturas del mundo. Al abrirlo cae una hoja, de otro libro más pequeño, que explica la preparación de un sacrificio ritual para obtener al-

go a cambio; no revela apenas información, ya que la página se acaba al poco de empezar a explicar la realización de la ceremonia. El libro en sí trata sobre las creencias en relación a la condena eterna por los pecados, los infiernos personales, etc.; moviéndose a partes iguales entre la filosofía y el folclore.

- d) habitación:** está cerrada sin llave, al abrirla desprende un intenso olor a hospital. Destaca una cama cuyo soporte de metal está cubierto de óxido, y correas a ambos extremos (un examen detenido revelará que eran resistentes y hacía falta bastante fuerza para partirlas). Las sábanas están revueltas y tienen un tono amarillento por el paso del tiempo, además de algunas manchas más oscuras que probablemente sea orín seco.

A un lado hay una mesita de noche con dos cajones abiertos y vacíos (bajo un falso fondo en el inferior se descubre un informe de diagnóstico de un hospital, en el que se comunica a la paciente, Alicia Carpenter, que padece un cáncer terminal). La bombilla del techo está rota (como si hubiese estallado), y los fragmentos pueden encontrarse bajo la cama, manchados de sangre en los extremos. Sobre la mesita hay una lámpara que funciona.

- e) bodega:** de pequeño tamaño, con varias botellas en estanterías, y una tinaja de barro vacía a un lado. La estancia se ilumina con una bombilla de luz titilante que llega del techo, pendiendo apenas de un cable. Al fondo hay dos grandes toneles con grifo y un par de copas sobre un taburete, el líquido que sale de los toneles tiene un color oscuro indefinido y un sabor extraño pero no del todo desagradable –definitivamente, no es algo que hayan probado antes los PJs, ni que puedan identificar.
- f) almacén de herramientas:** entre las cuales se encuentran una moto-sierra y un cortador de césped (de examinarlo revelará rastros de sangre en las cuchillas). También contiene útiles de limpieza, cubos, un par de botes con sosa cáustica... En una pared puede encontrarse un botiquín con bastante material, está cerrado pero se abre con la llave del botiquín de la planta superior.

3.3 – Exteriores

- a) entrada al sótano de la mansión**
- b) caseta para perros:** vacía y abandonada.
- c) soporte de aluminio:** bajo el que resguardar los coches.

4.0 – Encuentros

4.1 – Planta baja

- d) **patio interior:** dentro de la lavadora gira una sustancia informe que los PJs podrán identificar como masa gris de varias personas. De los grifos de la pila no funciona el del agua caliente, y no hay jabón a la vista.
- i) **cocina:** en la cámara frigorífica varios conejos cuelgan de sendos ganchos con la piel arrancada, salvo la del rostro. Entre ellos, Arturo Pineda cuelga también, habiendo corrido la misma suerte.

4.2 – Planta superior

- a) **buhardilla:** uno de los PJs cree ver que la figura del cuadro agita los barrotes, como intentando separarlos, es tan sólo una impresión que apenas dura un parpadeo. De agarrar el cuadro, el marco comienza a deshacerse, lleno de termitas (algunas larvas muertas caen al suelo), y de su interior mana sangre que parece fluir a lo largo del mismo, subiendo en vez de caer.

Sobre el cuadro hay una trampilla con un pequeño asidero en lo alto, tirando del cual descende una escalera de madera. Si algún PJ sube irá a parar a lo que parece ser una pequeña celda de apenas cinco o seis metros cuadrados, pero de altura considerable. A juzgar por el aspecto, bien podría pasar por una prisión medieval: de paredes con piedras grandes y grisáceas y dos descomunales argollas a cada lado de la pared, cada una de ellas con tres o cuatro eslabones colgando.

Sumida en la oscuridad, tan sólo hay un mínimo resquicio de luz en lo alto que ilumina muy tenuemente la cámara, debiendo ponerse de puntillas para ver a través del agujero. La abertura es apenas una mirilla del tamaño de un dedo: a lo lejos puede verse un cielo que arde sumido en noche eterna y edificios que no son mucho más que amasijos de cemento y hormigón. Llamas de un anaranjado casi sangriento se elevan hasta las nubes, acariciando melosamente la base de los edificios. La urbe expide un denso olor a sudor, carne chamuscada y otros aromas difíciles de identificar pero aún menos agradables.

Algunas siluetas poco uniformes y en absoluto simétricas revolotean por entre el acero y las llamas. De tanto en tanto, alguna de las figuras voladoras agarra a otra, la eleva por encima de las nubes y la desgarran en dos, dejándola caer después sobre el fuego. Entonces, un alarido agónico, atenuado por la distancia, desgarran el firmamento.

De repente, una figura voladora se estampa contra la rendija, profiriendo chillidos inhumanos que hacen daño a los oídos. Bloquea la visión de la ciudad algo similar al ojo de una mosca, aunque del tamaño de un puño, que en seguida es reemplazado por una masa informe que hace amagos de entrar por la hendidura. Una pata logra introducirse por el resquicio, buscando el calor de la carne humana.

Cada pata es una sierra viva y su simple contacto provocará un doloroso corte (un simple roce basta para desgarrar la ropa). La única salida del PJ es bajar la escalera y cerrar, pero una enorme telaraña (que tendrá que cortar) cubre el acceso. Si, a pesar de todo, logra huir y subir la escalera para cerrar el techo, escucharán las patas del insecto raspando la pared, así como sus chillidos amortiguados.

- b) **cuarto infantil:** al coger el payaso y tirar de la anilla posterior para hacerle hablar, éste lo hará con la voz aguda de una niña pequeña. “¡No papá! ¡Para, me duele, no, para, duele!”

De pronto el muñeco tiene cara triste y llora lágrimas de sangre.

La Verdad: la mala fortuna de Alicia comenzó ya en su infancia, pues su padre era una mala bestia que a menudo maltrataba a ella y a su madre.

h) **biblioteca:** de todos los libros que pueden encontrar los PJs, tres de ellos destacan especialmente:

- uno de encuadernación negra que habla del “saber de la pasión”. En un primer vistazo rápido parece una especie de kamasutra o guía tántrica con abundantes referencias esotéricas, insinuando que las energías desprendidas durante el acto pueden emplearse para hacer realidad pequeños deseos. El capítulo dedicado a las técnicas de fertilidad es el que tiene las páginas más señaladas y más párrafos subrayados, mientras que varios pasajes están tachados y acompañados por la palabra “NO”. Varias páginas tienen manchas de cera de vela.

- un libro sobre casas encantadas tiene un marca-páginas por la sección central, llama la atención un párrafo en el que se indica que “(...) *no resulta extraño que en lugares con un pasado funesto (como aquellos en que se cometió un crimen), en ocasiones se abra lo que podría definirse como un portal a otra dimensión, donde los horrores que dieron fama al sitio parecen repetirse una vez más, cobrando vida de nuevo para mostrarse en toda plenitud a los nuevos inquilinos –o invitados*”.

- de uno de los libros se caen tres o cuatro hojas sueltas, arrancadas de otro libro firmado por da Vinci (el título, en la cabecera de cada página, es *Arcanum Metropoli*): gran parte del texto está borroso o es confuso, pero las páginas inteligibles mencionan unas criaturas llamadas “nefaritas”, de las que se dice son “*guardianes del sufrimiento humano y conocedores del placer inhumano de la tortura*”. Aconseja tratar con ellos con suma cautela y aguzar el ingenio durante la conversación... si existe la fortuna de que ésta llegue a producirse. Más adelante se hace una vaga referencia a un lugar llamado Metrópoli, apenas una insinuación sobre “*la tercera vez que allí estuve*”, y el texto alrededor de este punto es ilegible.

j) **baño grande**

- bañera: el tapón está puesto y hay un poco de agua (apenas dos o tres dedos de altura) que comienza a colorearse roja y algo espesa, perdiendo la transparencia. De quitar el tapón, al principio habrá un burbujeo y luego más agua (o sangre) empezará a salir, hasta rebosar la bañera. Si vuelve a ponerse el tapón, las cañerías crujirán y la sangre empezará a manar del grifo, aunque esté cerrado.

- lavabo: si se abre la jabonera, podrá deducirse que el jabón está hecho con piel humana. La disolución fue tosca y apresurada, mezclándose la grasa con otros pequeños trozos de piel y destacando dos o tres uñas, una de las cuales aún conserva un minúsculo pedazo de dedo. Si se abren los grifos, las tuberías harán un sonido que recuerda vagamente un gemido grave, pero no saldrá agua.

- retrete: debe estar atascado, porque el agua (amarillenta y hedionda) ha ascendido hasta media altura; parece haber algo al fondo, bajo algunas bolas de papel, y no tiene aspecto de ser excrementos. Si alguien trata de desatascarlo, al principio sólo sacará papel (deshecho por el agua) y, tras algunos tirones, un brazo humano de muñeca a codo. Entonces el agua comienza a borbotear y subir (como en la bañera, aunque ahora no es sangre); y la cisterna se resquebraja, revelando la cabeza de Joseba Arebil, sin ojos ni lengua, la boca abierta congelada en una expresión de terror.

- espejo: aunque el PJ juraría que estaba en perfecto estado, al mirarlo por segunda vez aparece resquebrajado, como si lo hubiesen golpeando.

k) habitaciones para invitados: este encuentro se produce entre un PJ y Merche Benítez (por lo que deberían haber tonteado un poco durante la cena).

Al entrar el PJ en el dormitorio, la luz estará apagada, pero por la claridad exterior puede vislumbrar la silueta de una mujer sobre la cama, probablemente sea Merche pero es imposible distinguir sus rasgos. Ladea la cabeza en un gesto insinuante y se recuesta un poco hacia atrás. Si el PJ hace amago de buscar un interruptor, escuchará en un susurro un simple “no” y luego un siseante “veeen”.

Si, pese a todo, enciende la luz, mostrará su enfado con un “*Joder, ¿por qué has tenido que hacer eso?*”, marchándose de la habitación acto seguido, y se negará a hacer nada con el PJ mientras esté la luz encendida. Con la luz apagada y el PJ acercándose a ella, hará amago de quitarse el vestido y lo dejará caer al pie de la cama. Una vez comiencen las caricias (Merche recorriendo todo el cuerpo del PJ con sus manos, tratando de caldear el ambiente, mientras suspira y ronronea de vez en cuando), el PJ sentirá la piel de la otra cálida y húmeda, como si estuviese empapada en sudor. Los preliminares se prolongan durante un buen rato, empujando al fin al PJ para ponerse ella encima; y tras agarrarle de las muñecas, lo esposa a los barrotes de madera del cabecero.

Una vez inmovilizado, Merche empezará a recorrer su cuerpo con la lengua en un húmedo y sensual lametón... comenzando a morder suavemente la piel al llegar a la altura del ombligo. Enseguida los mordisquitos darán paso a auténticos tirones, empezando a desgarrar la piel. La siluete pierde consistencia y la piel resulta demasiado pegajosa como para tratarse de sudor lo que exuda.

Otro PJ que esté durmiendo en una habitación contigua debería oírle y acudir al rescate, mientras el esposado forcejea y trata de liberarse de los barrotes. Tras encender la luz, no habrá rastro de la criatura, aunque el vestido sigue allí... resultando no ser una prenda, sino la piel de Merche.

4.3 – Encuentros genéricos (en cualquier habitación)

a) Un intento de suicidio

Uno de los PNJs, asustado y tembloroso, se une al grupo. Afirma haber visto cómo una masa informe se tragaba a Ana Paredes, y que él pudo salir huyendo y escapar. Se mostrará inquieto durante un largo rato, murmurando para sí mientras acompaña a los PJs en busca de una salida... y, al cabo de unos momentos, sacará una pistola: si alguno de los PJs intenta quitársela o convencerle de que la suelte (de lo contrario lo hará otro PNJ que vaya en el grupo), retrocederá hasta un rincón gritando “*¡No me cogeréis!*”, al tiempo que apunta al grupo con la pistola.

Si es necesario, disparará para hacer ver que va en serio, aunque con tal nerviosismo que el tiro no llegará a acertar. Al chocar con la esquina (sea retrocediendo o al tropezar forcejeando con un PJ), grita, se lleva la pistola a la boca y dispara. Cae hacia atrás, resbalando hasta el suelo y dejando caer el arma frente a sí. Es obvio para los PJs que continúa con vida, a pesar de que la sangre mana a borbotones por la mandíbula destrozada y mancha la pared (sobre la que cuelga una copia del cuadro *El grito*) al deslizarse al suelo. Inadvertidamente, el fluido vital comienza a deslizarse hacia el cuadro, subiendo por la pared, para ser absorbido por la boca abierta de la figura en el lienzo.

De pronto, parece como si la pintura se deformase, estirando los brazos la figura principal del cuadro en dirección al herido hasta agarrarle, y finalmente comienza a absorberle. Tenderá una mano débil y temblorosa hacia los PJs, con los ojos empapados en lágrimas y sangre pero incapaz de hablar. Si éstos agarran el

miembro para tratar de ayudarlo, habrá un forcejeo que culminará en la amputación del mismo mientras el resto del cuerpo es absorbido de golpe con un ruido de succión. No quedará rastro alguno del cuerpo, más allá de las manchas de sangre por doquier. Finalmente, el cuadro volverá a su forma original, salvo por un hilillo rojo que brota de la boca de la figura.

b) En estado catatónico

Los PJs encontrarán a Isabel Rodríguez hecha un ovillo en un rincón. Tiene la mirada perdida y no hablará ni caminará por su cuenta, salvo que alguien la lleve de la mano, ni siquiera tratará de defenderse. Tras dar varios pasos, se orinará encima.

c) Una figura en las sombras

Este encuentro debería jugarse cuando los PJs se hayan separado (por ejemplo, tras ir cada uno a su cuarto tras la cena) y después de que uno de ellos se haya armado con una escopeta u otro arma de fuego, tras toparse con alguna criatura (a la que habrá logrado dar esquinazo).

Una figura avanza en tu dirección. No alcanzas a discernir de qué se trata, pues la oscuridad hace imposible identificar sus rasgos; tan sólo llegas a vislumbrar que avanza trastabillando, como si arrastrase una pierna. Sus miembros superiores se balancean flácidos al desplazarse.

Tras avanzar un par de metros, emite un gorjeo y de su cabeza se desprende un líquido oscuro, que desde ese momento no para de manar a borbotones. Entonces extiende el miembro libre hacia ti.

En caso de que el PJ intente disparar, se encasquilla el arma, pero puede arreglarla tras unos momentos de angustia, y hacer un disparo.

Si le habla a la figura para comprobar si es humano, sólo recibirá un gorgoteo por respuesta. Al final cae muerto, resultando ser Pedro Jiménez con el cuerpo abierto desde la garganta hasta el ombligo y las vísceras a punto de derramarse. Las entrañas están llenas de gusanos, los ojos han sido arrancados de sus órbitas, los dientes están partidos y la lengua parece como si la hubiesen triturado, dando la impresión de ser un amasijo de carne picada.

d) Un asesino primerizo

Uno de los PJs tropieza con Juan Cordero, cubierto de sangre y empuñando un candelabro en la mano. Nada más encontrarse, hará amago de querer atacarle, pero al instante baja la lámpara diciendo “*No, tú no eres uno de ellos... me he cargado a uno de esos bastardos, ¿sabes? Esos cabrones no me impedirán salir de aquí, no señor*”.

No declarará abiertamente si se refiere a otra persona o algún engendro de los que pulula por la casa. Parece excitado y sonríe de forma extraña: aunque los PJs aún no lo saben, ha asesinado por primera vez en su vida y es algo que le ha gustado mucho.

Hacen causa común, yendo juntos para evitar sorpresas, y poco después encontrarán a otro PJ y algún PNJ más. Al poco, uno de los PJs siente un fuerte golpe a la altura de la nuca, y oyen a Juan gritar “*¡Te he calado, cabrón! ¡No conseguirás encerrarme aquí dentro!*” —es evidente que le ha golpeado con el candelabro.

Tratará de convencer al resto del grupo que el PJ quiere acabar con ellos, mientras vuelve a atacarle. Puede que la escena acabe con el PNJ muerto, pero al verse malherido o acorralado tratará de huir. Si logra dar esquinazo a los PJs, puedes emplearlo en un módulo posterior: ha podido escapar de la mansión, pero a costa de perder tanta cordura que su mente y su cuerpo han experimentado cambios sobrenaturales.

No mucho después de haber perdido de vista a Juan Cordero encontrarán el cadáver que ha dejado a su paso: es María Victoria Ríos, que presenta evidentes muestras de forcejeo (uñas rotas, frente cubierta de sangre, blusa abierta, bragas bajadas...): parece que intentó violarla y al resistirse la golpeó con el candelabro. Tras matarla, pudo encargarse de ella sin más problemas.

e) Los otros invitados

El resto de invitados que no hayan muerto en encuentros o se hayan vuelto locos, pueden servir de atrezzo (ej.: decorando el suelo con su piel a modo de alfombra), carne de cañón (que los PJs usarán para evitar a los monstruos que les acechen) o, mejor aún, como elemento interpretativo para mantener la tensión de la partida. Por tanto, queda a discreción del director de juego la suerte que correrán.

f) La cinta de casete

Pasan unos segundos en silencio hasta que comienza a oírse un arrastrar de objetos. Luego se hace el silencio de nuevo, que acaba siendo interrumpido por un chasquido y un breve chirriar de engranajes. Silencio una vez más durante un largo rato.

Otro chasquido y una vez más ruido de engranajes. El proceso se repite dos o tres veces más. Al fin se escucha como si algo ligero cayese al suelo, seguido de un susurro sibilante... el susurro se vuelve más agudo, distinguiéndose también un chirriar de dientes y un silbido entrecortado, semejante al de unos pulmones que luchan por respirar.

Una temblorosa voz de mujer (fácilmente reconocible como la de Alicia) musita:

- ¿Qué demonios...? –contestándole una voz grave y profunda, tras una risa seca–.

- Sí, así es como algunos no llam...

La cinta se atasca y hay que sacarla. Una pequeña parte de la conversación se ha estropeado y sólo se oye ruido, pero el resto de la cinta se ha salvado en parte, siendo bastante inteligible a pesar del continuo ruido y estática. Prosigue hablando la mujer.

- ...aen [ruido] el ce[ruido]bita... –la voz es apenas un susurro ahogado–.

- Mmm. ¿Y quién eres tú, mujer, que conoces el nombre de aquellos que te has atrevido a invocar?

La mujer duda unos segundos, probablemente pensando qué respuesta dar. El extraño ser la insta a contestar:

- ¡Habla! Un mero nombre no te servirá para escapar del destino que te esp[ruido] ...placer del dolor y la agonía, el goc[ruido] ...iento eterno... Te unirás a nosotros y serás u[ruido] ...ara siempre.

- S... sé lo que quieres. Pero p-puedo ofrecerte muchas... muchas otr[ruido] ...ambio de mi al[ruido]... puedo conseguir muchas más...

- La oferta es tentadora. Aunque tu alma es aún joven e inocente, aún no has padecido suficiente torm[ruido] ...á bien, por el momento nos procurar[ruido] ...ormentar a cambio de la tuya... pero recuerda: tu ocaso llegará y dejarás de sernos útil. Entonces volveré y t[ruido] ...rá nuestra.

El chirriar de dientes y el silbido se vuelven penetrantes durante unos breves momentos, para finalmente acabar desapareciendo. Sólo se oye el susurro, cada vez más grave, y una respiración fuerte y entrecortada. Ambos terminan por apagarse y vuelve el silencio. Tras unos segundos de espera, los últimos momentos de la cinta ofrecen el llanto, mezclado con risa histérica, de Alicia.

La Verdad: el “ocaso” se refiere a la muerte de Alicia, que acaba de conocer que padece cáncer terminal. Desesperada por encontrar una alternativa a su fallecimiento, aprendió los saberes de la muerte y de la pasión, realizando varias invocaciones y hechizos sin éxito hasta hacer aparecer al nefarita... con resultados distintos a los esperados: incapaz de llegar a otro pacto más provechoso para ella con el demonio, ahora debe sacrificar víctimas (los hombres que seduce) a cambio de no llevársela a ella hasta su muerte natural.

En consecuencia, la locura y la muerte han logrado que el Velo comience a desgarrarse, llegando a afectar incluso el pueblo abandonado que hay cerca de la mansión.

4.4 – De nuevo en el exterior

Si los PJs tratan de escapar por la puerta principal, pronto se darán cuenta de lo infructuoso de su intento: al usar las llaves o forzar las cerraduras, de estas comenzará a manar sangre, y al abrir la puerta sonará un chirrido muy semejante a un gemido humano. El umbral de la puerta está tapiado por un sólido muro de carne y hueso, imposible de traspasar, y que tratará de fusionar consigo a los PJs que intenten abrirse camino a través.

En algún momento dado, deberían recordar la entrada subterránea que vieron al llegar a la mansión, conectada con el sótano. El interior está cerrado por dos candados (cuyas llaves están en el almacén del propio sótano [ver 3.3a]) que cierran una cadena, así como un tablón pesado e hinchado por la humedad que los PJs tendrán que levantar o correr a un lado. Una vez quitadas la cadena y el tablón, pueden empujar hacia arriba las puertas, que se abrirán tras cierto esfuerzo con un chirrido.

Fuera ha dejado de llover, pero el cielo es negro y sin luna ni estrellas. La verde hierba que rodeaba la casa ha sido reemplazada por una ciénaga enfangada que hace difícil caminar, y las flores han crecido hasta convertirse en arbustos ennegrecidos y sin hojas, que crepitan al estremecerse movidos por una brisa helada.

4.4.1 – Los perros

Una respiración agitada llama la atención de los PJs hacia la caseta para perros. Pese a la oscuridad, llegan a distinguir una escena escabrosa: un perro de raza grande (un mastín o un pastor quizá) parece estar devorando de un solo trago a otro perro un poco más pequeño, del que apenas se ven ya los cuartos traseros y un rabo despeluchado, que se agita espasmódicamente. Ambos animales tienen la piel desprendida, como si se la hubiesen arrancado, colgando aún algunos jirones de pellejo y pelo.

Pero se dan cuenta de que no lo está devorando, sino vomitando, apareciendo medio cuerpo sacudido por varias arcadas. Tras este cachorro vomitará varios más, ninguno de los cuales tendrá globos oculares, pero

rezumarán una bilis blancuzca con hilillos sanguinolentos por los hocicos. Están ciegos y aparentemente sin sentido del olfato, por lo que no atacarán si los PJs se mueven despacio, en silencio y sin acercarse mucho a ellos, limitándose a ladrar y olisquear sin dejar de emanar bilis, como si buscasen algo. Una tirada de percepción difícil revelará que formas pequeñas (probablemente gusanos) se agitan en sus fosas nasales.

Tras vomitar a cuatro perros, éstos se lanzarán sobre el grande y empezarán a devorarlo, arrancándole la piel mientras aún vomita a un quinto. Éste será semejante a sus compañeros en los cuartos traseros, pero por delante tendrá aspecto de feto.

4.4.2 – La Ciudadela Oscura. Epílogo

Tras escapar de los perros no queda otra opción que dirigirse a la verja de entrada (ya que el resto del recinto está cercado). Los coches han quedado convertidos en un esqueleto de metal inservible, y tienen aspecto de haber sido quemados.

A medida que se acercan a la entrada, advertirán un sonido cristalino, que al fin se revelará como la risa de los querubines de la chapa que cubre la puerta, aunque no suponen ninguna amenaza. *En los tridentes de la reja cuelgan algunos cuerpos humanos que se agitan intentando escapar.*

A lo lejos, lo que antes era un pueblo abandonado de luces apagadas es ahora una urbe bullente de luces y sonidos –alaridos ululantes, gritos desgarrados y risas demoniacas. Parece un lugar oscuro y polvoriento, un laberinto de callejuelas deformes oculto entre jirones de niebla y desgarrado por alaridos inhumanos. A pesar del frío que arrastra el viento, la ciudad desprende un calor sofocante.

Por el asfalto humeante, figuras deformes arrastran sus cuerpos mutilados, dejando tras de sí un tortuoso rastro de sangre y pus. Algunas otras siluetas que vagamente parecen humanas, caminan con pasos tambaleantes hasta desfallecer y caer o repentinamente estallar en pedazos.

Flanqueados por figuras voladoras que vagamente recuerdan ángeles, los oscuros edificios de cristal se yerguen hacia lo alto, perdiéndose más allá de donde la vista alcanza. A su alrededor, engranajes y poleas chirriantes se unen en un maremágnum de hierros oxidados, aplastando entre sus piñones lo que parecen ser huesos y cartílagos. A lo lejos, en las mismas entrañas de la metrópoli, destaca una incitadora luz blanquecina.

Un cartel indicador a un lado de la carretera da la bienvenida a Malpartida del Arroyo.

Dejando a un lado el oscuro porvenir que aguarda a los PJs, la noche en la casa plantea muchos enigmas sin resolver. ¿Qué ocurrió en la mansión para que terminase convirtiéndose en una trampa mortal? ¿A qué se deben (y qué significan) las visiones que tuvieron al encontrarse? ¿Qué misterios entraña la Configuración de Lamento? ¿Qué ha sido de Alicia?

Idea original, diseño y texto

Purgossu (purgossu@yahoo.es), <http://unacatarsisdetransfiguracion.wordpress.com/>

Los restantes copyrights pertenecen a sus respectivos autores, como sigue a continuación.

Kult es una marca registrada de Paradox Entertainment. Edición española de La Factoría de Ideas.

Tipografías

Longdon Decorative de Roger White

<http://www.rogersfonts.org.uk/>

Sansation de Bernd Montag

<http://www.dafont.com/bernd-montag.d1610>

New Athena Unicode de la American Philological Association

<http://socrates.berkeley.edu/~pinax/>

Honey Script de Dieter Steffmann

<http://www.steffmann.de/>

Licencia

Por favor, incluye mi alias y dirección de correo electrónico -Purgossu (purgossu@yahoo.es)- al distribuir un trabajo adaptado.

Me gustaría echarle un vistazo a tus modificaciones, así que no dudes en enviarme una copia de las mismas por correo electrónico si no te importa.

Esta obra está bajo una licencia **Creative Commons Reconocimiento 3.0 Unported**. Esta licencia se aplica únicamente al texto: por motivos de copyright debes eliminar las referencias a marcas registradas y mecánicas de juego *en caso de distribuir esta obra (o una derivada) para uso comercial*.

Usted es libre de:

copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Remezclar — transformar la obra

hacer un uso comercial de esta obra

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

Entendiendo que:

Renuncia — Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

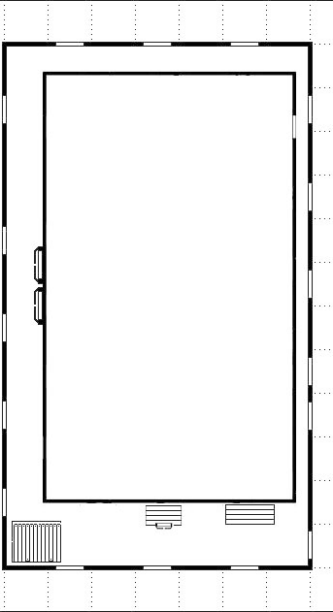
Dominio Público — Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

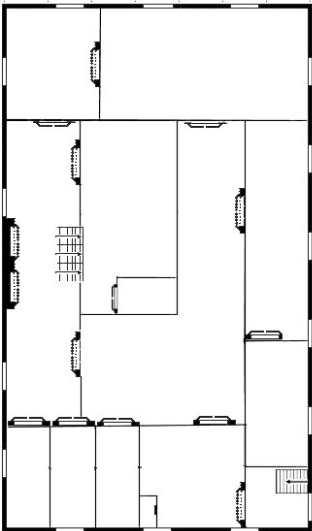
Otros derechos — Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera: • Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

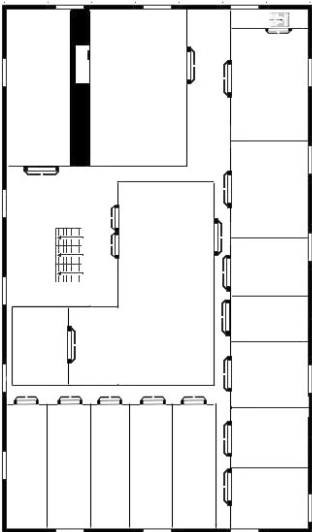
- Los derechos morales del autor;

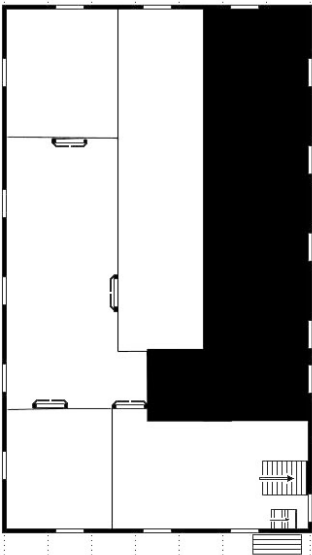
- Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

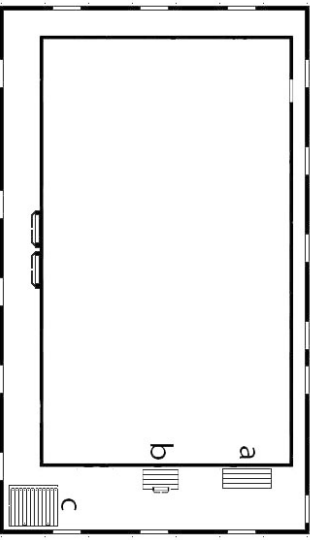








Entrada



Primera planta

