

HH-05

HAUNTED HOUSE

CARNE

JACOBO PEÑA CONVERSA

erdo llerico



PROYECTO
ARCADIA

CARNE

Una aventura para el juego de rol Haunted House

Escrito por: Jacobo Peña Conversa (<http://rol-the-bones.blogspot.com.es>)

Sobre ideas y personajes de: Jacobo Peña Conversa, Manuel Fernández, Sonia Montero Roca, Iván Sánchez Iglesias, Pablo “Ropany” Martínez, Juan Ramón Peña Conversa, Vénifer, Matute, Montano, Spartan y Meine Kleine.

Ilustraciones: Ricardo García Hernanz (<http://www.behance.net/garciahernanz>)

Revisión de textos: Javier Fernández Ortega.

Modelos fotográficos: J. J. Morillas, Mauro Hinojosa, Estefanía Fernández, Miriam Peña, Meine Kleine, Jacobo Peña, Amón Ra y Javi “Madre”.

Agradecimientos: Al pueblo de El Espinar y su idiosincrasia; a los grupos de rock que inspiraron la historia o la estética de Cianuro, en especial a Cianuro Kdukdo y Las Madres; a todos los *playtesters* de esta aventura, en especial mis queridos argentos de fierro sin los que no habría personajes pregenerados tan maravillosos; a los primeros en probar Carne en vivo y establecer el tono general, Luis de Pedro, Pablo Quiñones y Héctor Adsuar; a la junta directiva de la Asociación Juvenil Tierras de Fantasía por la más intensa partida nocturna; a Maestro Terrax por un comentario inocente que generó un apéndice de jerga técnica; a David Moreno por ayudarme a resolver algunas dudas del mismo; a Morapio por sus consejos para la maqueta; a quienes nos dejaron abusar de su espacio vital, Marita González-Arnao, Miriam Peña, Antonio Gea, Jacobo Peña (senior) y Lola Conversa; y al inestimable equipo de rodaje formado por Álvaro Santos, Carmen Villalba y Yari.

Para el ahorcado de la chopera, las navajas con cachas de cuerno, las
lluvias de octubre en el bosque y todo lo oculto bajo el mar de
helechos que tuviste la deferencia de enseñarme.
Y para el fauno del prado, que también hizo su parte.

ÍNDICE

PRIMERA PARTE: INTRODUCCIÓN PARA EL ANFITRIÓN	PÁGINA 4
ACONTECIMIENTOS PREVIOS	Página 6
ENEMIGOS, SECUACES Y SECUNDARIOS	Página 14
SEGUNDA PARTE: INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES	PÁGINA 18
TERMINOLOGÍA PERIODÍSTICA	Página 21
PLAN DE VIAJE	Página 24
EL ESPINAR	Página 25
PERSONAJES JUGADORES	Página 27
TERCERA PARTE: VIAJE DE LABURO	PÁGINA 42
NO TAN RÁPIDO	Página 44
EL ESPINAR	Página 45
LA ESTACIÓN DE EL ESPINAR	Página 46
CUARTA PARTE: DOBRO POZHALOVAT!	PÁGINA 50
UNA MUJER CON PROBLEMAS	Página 51
EL JARDÍN	Página 53
EL SÓTANO	Página 55
LA GRABACIÓN	Página 57
EL INTERIOR	Página 61
QUINTA PARTE: AULLIDOS	PÁGINA 68
CIANURO	Página 68
THE BOY WHO CRIED WITCH	Página 71
LA TRANSFORMACIÓN	Página 73
LA GARGANTA	Página 75
SEXTA PARTE: CÓMO DIRIGIR ESTA AVENTURA	PÁGINA 79

PRIMERA PARTE: INTRODUCCIÓN PARA EL ANFITRIÓN



Este módulo ha sido ideado para usarse específicamente con el juego de rol *Haunted House* 3.0, creado y editado por el equipo creativo Proyecto Arcadia. Si no supieras lo que es un juego de rol, deberías empezar por hacerte con un ejemplar de *Haunted House* u otro similar, bien en librerías especializadas, bien en internet. *Carne* no es un juego completo; en los juegos de rol un grupo de personas desarrollan una historia en común y es frecuente que diferentes autores escriban “guiones” abiertos para desarrollar motivaciones, misterios, lugares o retos que ofrecer al grupo de jugadores, llamados frecuentemente aventuras o módulos. *Carne* es precisamente uno de estos. A partir de este momento en el texto se asumirá que estás familiarizado con los juegos de rol en mesa y con *Haunted House* en particular.

Carne es una aventura de terror de supervivencia y humor negro, creada para ser narrada por un grupo formado por un “anfitrión” (como se denomina al árbitro o narrador principal en *Haunted House*) y de cuatro a seis jugadores. Las tiradas para superar problemas o encontrar pistas, los datos de los personajes no jugadores y las reglas especiales están adaptados alas reglas de la tercera edición de *Haunted House*. No obstante, es posible adaptar fácilmente los datos aquí mostrados a otros sistemas con los que quieras jugar, incluyendo las ediciones anteriores de nuestro juego.

Cuando empieces a leer *Carne* -en especial a partir de la introducción para los jugadores- notarás que el texto pareciera estar dirigido a personas que desconocieran algunas cosas básicas para un lector español, como aclaraciones sobre el clima, los cuerpos y fuerzas de seguridad del Estado, etc. Estas puntualizaciones se realizan por dos motivos. En primer lugar, como los jugadores se pondrán en el papel de periodistas argentinos que pocas o ninguna vez han pisado suelo español, dirigirse a ellos en estos términos, explicando como nueva información que los jugadores ya conocen, servirá para introducirles en el ambiente adecuado. En segundo lugar por motivos personales del autor y demás ideólogos de esta historia, esperamos interesar con ella a no pocos jugadores de

INTRODUCCIÓN PARA EL ANFITRIÓN

Hispanoamérica; adoptar para la narración el punto de vista de un visitante extranjero ayudará de igual manera a estos jugadores a sentirse inmersos en la ambientación que presentamos.

Hagamos una advertencia respecto de un tema muy habitual en las partidas de rol de terror: las armas. Sean de la profesión que sean sus personajes, es frecuente que los jugadores soliciten con ahínco la posibilidad de que aquellos porten armas, en especial si la aventura requiere un viaje a un entorno rural, otra cultura o zona marginal. Sin embargo, en esta historia es importante evitar en lo posible este fenómeno: no hay forma de justificar que los personajes porten armas en un principio y después de todo, vienen a grabar un documental.

Aunque la fabricación, importación y venta de armas deportivas y de tiro es una práctica comercial legal en España según el Reglamento de Armas hoy vigente, el procedimiento español para la obtención de una licencia de este tipo es el más restrictivo y exigente de toda la Unión Europea. Respeto a las armas de fuego no deportivas, su tenencia es ilícita a menos que se pertenezca a fuerzas de seguridad del Estado o profesiones como guardaespaldas o vigilantes jurados, cuando sean habilitados para ello por la Policía Nacional. Incluso perteneciendo a un club deportivo, la documentación y prerequisites necesarios (licencia de armas, certificado de antecedentes penales, informe de aptitudes psicofísicas, examen teórico y práctico...) hacen inviable la introducción u obtención en España de un arma de fuego por parte de los personajes. Su uso o incluso tenencia en lugares públicos sin justificación puede acarrear distintas consecuencias administrativas y/o penales. Respecto de las armas blancas no deportivas (básicamente, navajas), se permite su tenencia en casa, estando prohibido sacarlas a la calle. La única excepción son las navajas para hacer *camping*, que no pueden exceder los cuatro dedos aproximadamente de longitud en el filo. Con estas consideraciones por delante, parece obvio que tan solo el personaje de Elena Ferrín podría solicitar algún arma más allá de navajas antes del comienzo de la partida y no tiene ningún motivo para hacerlo ni forma de obtenerlas de inmediato.

Por otro lado, el índice de criminalidad en la zona es ridículamente bajo si lo comparamos con una ciudad. Lo que ocurrió hace diez años en El Espinar es lo más grave acaecido en el pueblo nunca. El resto son infracciones de tráfico, peleas entre vecinos por lindes, animales de granja o borracheras; como mucho violencia doméstica, venta minoritaria de drogas y robos a chalés vacíos por parte de delincuentes de fuera del pueblo. No hay apenas atracos ni a tiendas ni a personas. Caminar solo por la calle de noche es casi 100 % seguro. Sumando Policía Local y Guardia Civil, la proporción de miembros de las fuerzas de seguridad con respecto a los habitantes es notable.

Esta aventura se ha diseñado para, idealmente, cinco jugadores y si este es el número presente, se les adjudicarán los cinco periodistas argentinos pregenerados que aparecen más tarde en el módulo. Si hubiera menos de cinco jugadores, estos escogerán entre dichos personajes pero teniendo en cuenta que algunos son imprescindibles para la realización del documental. Como máximo, esta aventura puede ser jugada con seis personajes; en este caso se añadiría al grupo a Elena Ferrín.

ACONTECIMIENTOS PREVIOS

Oborot. Este nombre no es apenas conocido fuera del ámbito eslavo como puedan serlo para nosotros las palabras licántropo u hombre lobo. Hay términos para designarlos en todas partes del mundo: *werewolf*, *loup-garou*, *lobisome*, *volkodlak*, *lupo mannaro*, *faoladh*, *kurtadam*, *wendigo*. Tantos nombres como variadas son las leyendas sobre hombres que se transforman en bestias aunque mantienen componentes comunes: la transformación acerca al humano a los instintos depredadores de la bestia y hay un componente moral. Sea una maldición recibida por su comportamiento o se obtenga voluntariamente aislándose o reclamando ira almacenada, el fallo moral, la pérdida de la ética o el pecado están presentes en el origen de la mutación.

Ekaterina Bogdánov nació en 1962 en San Petersburgo (entonces llamado Leningrado) en el seno de una familia paupérrima recién llegada a la ciudad desde su aldea natal, agraria y endogámica, donde precisamente esa convicción tradicional que conecta la llamada del animal interior con la perversión del alma llevó a la pequeña comunidad a expulsar de ella a los padres de la recién nacida. Conocidos por descender ambos de una etnia balcánica señalada desde siglos atrás como henchida de brujos, aliada de la naturaleza frente al hombre y portavocía de sus ferales habitantes, lo cierto es que el padre de Ekaterina miraba a las criaturas del bosque de tal manera que semejaba ser capaz de hablarles solo con los ojos; mientras, la madre ejercía de partera y sanaba heridas emponzoñadas escupiendo en ellas mezclas de hierbas mascadas. Una pelea justificada en la que el padre de Ekaterina se defendió de manera demasiado rápida y brutal sirvió de excusa para sacar los miedos del armario, señalarle con el dedo susurrando el temido epíteto *oborot* y comenzar una ola de rumores y presiones insoportables que provocaron la huida de la pareja a la ciudad.

Cuando la niña solo tenía dos años, la familia Bogdánov logró salir del país buscando una vida mejor y exiliarse en el franquismo tardío español, presentándose con falsas cartas de recomendación que le proporcionaban un *curriculum* de sentimiento antisoviético. Tras pasar brevemente por Madrid, se instalaron en un pueblo de montaña del centro peninsular llamado El Espinar,

sito en el límite de la provincia de Segovia con la de Madrid. Los padres de Ekaterina decidieron cambiar el nombre de su hija por el más segoviano de Henar y dejaron que se criase como española, sin explicarle más que generalidades sobre sus raíces, en especial las referidas a los supuestos dones que circulan por la genética familiar. Pusieron un restaurante de comida casera y sencilla y prosperaron lo bastante para comprar una casa vieja que fuera mansión en los años 50, necesitada de una gran reforma pero levantada sobre firme sillería de granito en el barrio de La Estación de El Espinar. Le dieron el nombre Villa Los Chopos en atención al cercano grupo de árboles de este tipo que se yergue tras del edificio.

Henar creció viendo pasar trenes cada vez más modernos, conoció a un “buen mozo” del propio pueblo, se casaron en 1985 y se mudaron a un piso recién construido también en La Estación. Al morir los padres de ella pocos años después, de cáncer de próstata el uno y tristeza la otra, sintieron ese impulso natural de buscar la perpetuidad y tuvieron un hijo al que llamaron Javier, como su padre, Sánchez Bogdánov. El restaurante empezó a ser un negocio duro y Javier *senior* un propietario demasiado indolente para sacarlo adelante, con lo que decidieron alquilar por temporadas la casona de los padres de Henar a turistas venidos sobre todo de Madrid. Durante los años ochenta, al dispararse el progreso social y económico y aumentar el turismo, al matrimonio Sánchez Bogdánov les funcionaba muy bien el papel de arrendadores, siendo su única pero generosa fuente de sustento. Alquilaban a veraneantes, organizaban eventos de empresa, proporcionaban retiros espirituales, alojaban excursionistas, etc. Todo iba de maravilla hasta aquel fin de semana de 1996.

Varios jóvenes de Madrid, compañeros de universidad e hijos de la nueva burguesía del tramo norte de las calles Castellana y Serrano, alquilaron la casa tres días y solicitaron a Henar y Javier que se ocupasen de la comida y la limpieza durante su estancia. El sábado por la tarde Henar organizó una barbacoa. La carne de ternera abierta y humeante, una colección de embutidos sustanciosos, los voluminosos, rojizos costillares de cerdo sudando sobre las brasas y el sol en lo alto braseando el ánimo de los estudiantes, todo porvenir y orgullo saludable. El pequeño Javier de cuatro años tenía permiso para correr por el jardín y curiosear entre los invitados mientras su madre cortaba más carne en la cocina y su padre charlaba con los turistas, haciéndose cargo del fuego.

Un niño que llora activa cierto lugar de nuestras entrañas inaccesible solo para los más fríos de los hombres. Javier aparece mezclando lágrimas con gritos con uno de los estudiantes detrás murmurando palabras de consuelo, ambos desde un lateral de la casa. Manos abiertas, sonrisa conciliadora, el universitario dice: “El niño se ha caído mientras corría. Le he levantado del suelo

y al darle un beso en la frente para que se tranquilizase se ha asustado”. Javier llora con renovadas fuerzas al ver al joven acercarse, pero las explicaciones sin atisbo de insinceridad ni nerviosismo convencen al padre. Los amigos no muestran siquiera dudas sobre su compañero.

Henar lleva al niño dentro para calmarle. Le enjuga las lágrimas pero también le interroga. “¿De qué tienes miedo?”. “El señor. Me ha chupado”. “¿El señor te ha chupado? ¿Dónde?”. Javier abre la boca y se señala la lengua. Nerviosa, Henar le examina. Descubre cuatro marcas rosáceas de dedos que hubieran agarrado con fuerza el bracito que ahora tiembla.

Su marido entra en la casa. “¿Está bien el niño?”. Ella le cuenta lo que sabe, lo que el crío le ha contado. Javier le dice que exagera, que no moleste a los invitados. Le habrá agarrado para levantarlo del suelo, el niño ha confundido el beso y total, se van hoy. Pero podría ser un pederasta, haber otros niños, habría que denunciar, insiste ella. Los otros niños no le importan y el de ellos está bien. Le importa cobrar hoy, sentencia y se marcha a reunirse de nuevo con los invitados. El niño ha quedado dormido de llanto en brazos de su madre. Henar le acuesta en un dormitorio sin ocupar y vuelve a la cocina donde está lista para ser troceada una nueva tanda de costillas. Las mira, las odia como odia a quienes las van a comer en breve. Mientras el pesado filo del cuchillo las parte, Henar hincó su rabia a través del instrumento en la madera de la tabla de corte, los ojos se le llenan de lágrimas y la cabeza le da vueltas. Busca algo en lo que pensar, le llega de repente el olor de otra cocina lejana y palabras en una forma de ruso anticuada y rural, idioma que ella no debería conocer pero entiende, mezclada con otras que no reconoce. ¿De dónde vienen estas frases? La voz que las recita es oscura y profunda y por fin la reconoce: es la de su padre. Henar solo es consciente a medias de estar repitiendo sílaba a sílaba al dictado del fantasma en voz alta mientras sus lágrimas mojan la carne, mezclando dolor con la sangre animal. Se interrumpe al entrar su marido pero ya ha recitado el ensalmo varias veces. Javier coge la comida con un bufido y sin decir más saca la bandeja fuera. “Ya están aquí, más costillas”. Ella se encierra con su hijo y minutos después ambos duermen. Del jardín llegan el crujir de las brasas y las expresiones de satisfacción.

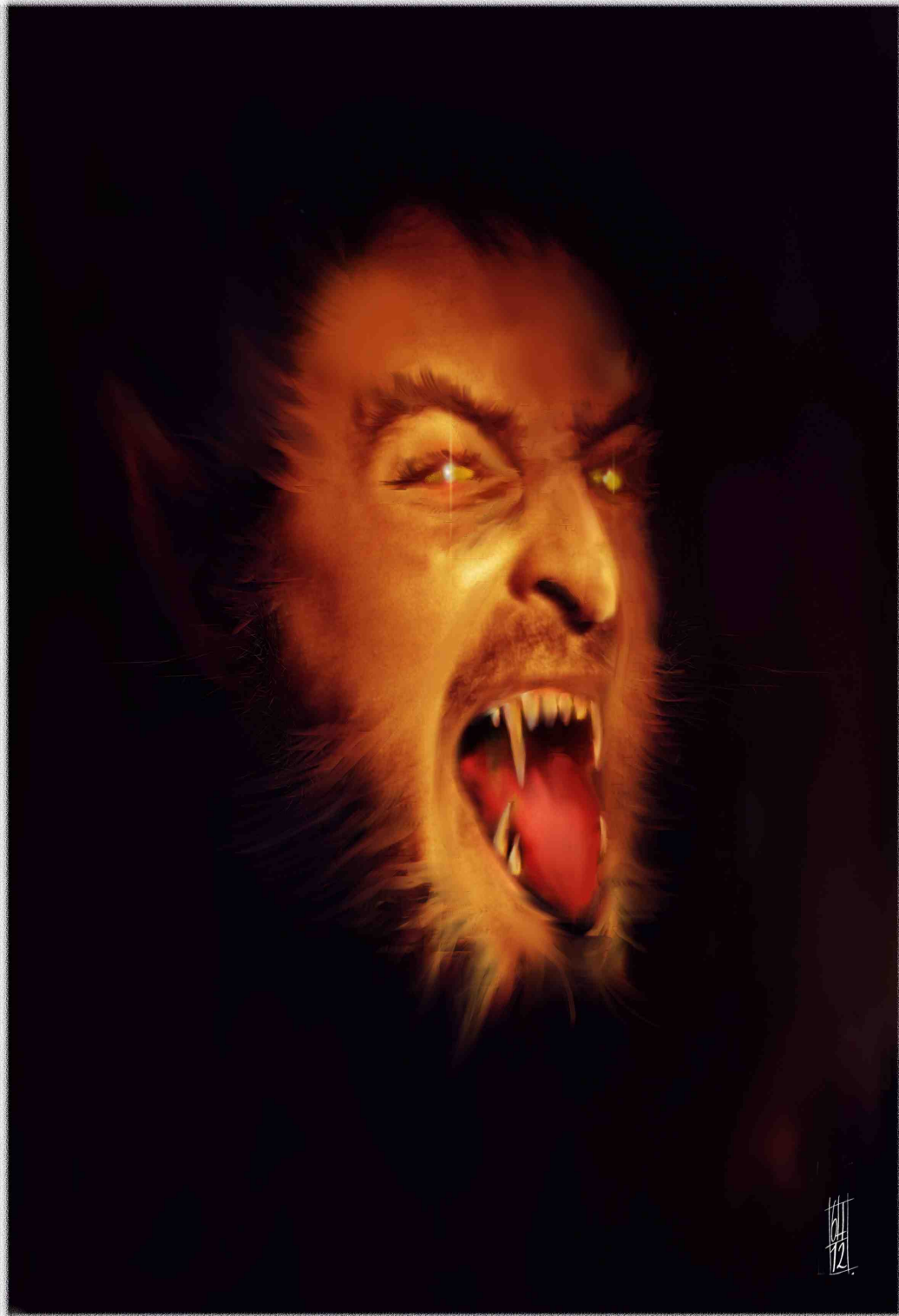
Algunos de los invitados repiten de esta ración, otros prefieren reservarse. Son los primeros quienes empiezan a sentirse raros al poco de haber devorado la carne. Primero son leves náuseas, luego, cuando empiezan a asaltarles la mente imágenes de sangre y carne abierta, se tambalean. Para entonces, quienes no repitieron carne y el marido de Henar están muy preocupados: les dan agua, alguien sugiere llevarles al médico. Cuando los intoxicados se empiezan a retorcer de dolor, Javier llama a su mujer a gritos para que pida una ambulancia.

El horror primero y luego el pánico se desatan cuando los afectados comienzan a convertir sus gritos en aullidos, cuando en los espantosos chasquidos se adivina cómo los huesos empiezan a reconfigurarse dentro de sus cuerpos, cuando los ojos se les inyectan de sangre por la presión del cráneo al cambiar. En pocos segundos, seis de los invitados ya no son humanos sino una hibridación que mezcla su aspecto anterior con el de bestias cuyo familiar más cercano fuesen los lobos. Antes de terminar la mutación los demás invitados han echado a correr, pero no lo bastante rápido. Las criaturas recién nacidas tienen hambre y les dan caza por el jardín, atrapándoles antes de que logren llegar a los coches o justo a la puerta de estos.

El marido de Henar ha sido el primero en huir, alcanzando refugio en la casa; desde una ventana observa la carnicería y cómo las criaturas se vuelven ahora hacia el edificio. Corre hacia el dormitorio donde se acostó el pequeño en busca de su mujer, gritando, maldiciendo, acusándola del envenenamiento. Ella hace rato que se ha percatado de lo que ocurre; ha abrazado a su hijo y empujado un mueble contra la puerta tras echar el cerrojo. No piensa abrir, solo hay dos personas en el mundo para ella ahora mismo, ella y su hijo.

Segundos después, y sin dejar de oír a Javier golpear la puerta atrancada del dormitorio, escucha también a las bestias entrar en la casa. Resuenan sus zarpas sobre el suelo mientras suben las escaleras buscando al hombre y por fin lo encuentran. Siguen los aullidos, Javier gritando y suplicando por su vida hasta que su voz se ahoga en sangre y solo queda el masticar de carne y huesos. Más tarde, el silencio. Los licántropos pasan unos minutos husmeando. ¿La han olido? ¿Son ella y su hijo los siguientes? Sin embargo, aunque los siente pegados a la puerta, no hacen ademán de intentar entrar. Suena una sirena de la Guardia Civil en el exterior. Algún vecino habrá escuchado la carnicería y llamado. Hartos de comida, los *oborot* no parecen interesados en enfrentarse a este nuevo ruido. Mientras anochece, salen por una ventana hacia el jardín trasero y más allá, a través de la chopera y luego zarzales y roquedales hasta las cercanas montañas de La Garganta, de cerrada vegetación conífera y reserva de corzos, jabalíes y demás fuentes de caza.

Henar ya no siente a su hijo Javier, que la abraza y la mira aterrorizado en busca de respuestas. Está inmersa en otro mundo hacia el que ha sido raptada su mente para encontrarse de nuevo con un espectro, su padre, explicándole lo ocurrido. Le habla de su tradición, de los poderes nacidos hace milenios y transmitidos hasta ella, de la maldición desatada a través de las lágrimas legítimamente derramadas contra quien las causa. Al sacarla la llegada de los agentes de la Guardia Civil de su ensimismamiento, se descubre abrazada con fuerza a su hijo, quien está despierto y parece haberlo escuchado todo.



Henar niega saber lo ocurrido. Solo habla de los aullidos o los ruidos del ataque. “Estaba durmiendo la siesta con mi hijo cuando empezó todo”. Confiesa no haber sido capaz, paralizada de miedo, de prestar ayuda a su marido cuando se agolpó contra la puerta pidiendo ayuda. No sabe dónde están los turistas “desaparecidos”. Aunque hace mucho tiempo que no se ven lobos por la región, circulan historias al respecto, así que de eso es de lo que habla al principio. Las autoridades y los veterinarios consultados más tarde por la prensa lo atribuyen más bien a una manada de perros asilvestrados de gran tamaño, una jauría perdida de sabuesos o similares, escapados de alguna rehala. Se dan varias batidas esa semana en busca de los animales, sin suerte, por lo que se da el aviso primero a las poblaciones cercanas, luego a la provincia entera.

Las investigaciones, sin embargo, comienzan a ir por otro lado cuando los turistas huidos no aparecen y muchas de las marcas del ataque parecen tan humanas como animales. Comienza a barajarse la hipótesis de un homicidio premeditado ayudado de uno o más perros de presa. En prensa aparece la palabra canibalismo. Se les empieza a buscar para interrogarles pero pasan semanas, luego meses, luego un año entero, dos, tres y el asunto acaba siendo olvidado de forma oficial. Entonces empieza la leyenda.

Primero, los “investigadores de lo paranormal” acechan el lugar desde el momento en que se retiran los precintos policiales y acosan a los habitantes de La Estación en busca de cualquier cosa con la que rellenar sus absurdas publicaciones; psicofonías, imágenes extrañas, testimonios. Sin embargo, los habitantes del pueblo no colaboran de buen grado y menos para machacar más a la viuda y al chico, quien ha quedado muy afectado y parece destinado a permanecer en un estado de trastorno mental severo el resto de su vida, incapaz de tener una ocupación normal.

Con el tiempo, estos tipos desaparecen y Henar decide volver a poner la casa en alquiler. Los primeros que acuden conocen la reputación del sitio, llegando por el reclamo del morbo. Más tarde la solicitan veraneantes, familias y grupos de amigos sin interés ni conocimiento de lo ocurrido. Todo parece volver a la normalidad.

Pero normalidad es una palabra que usamos para definir la estabilidad de una situación, cuando debería describir más la relación de esta con la media. En este sentido, no hay normalidad en absoluto. ¿Qué ha ocurrido con los licántropos? Huyeron al monte y se escondieron, conservando lo bastante de su inteligencia y memoria humanas para mantenerse unidos y buscar en una casa, más bien un refugio de montaña abandonado, un remedo patético de vida humana civilizada, compaginándolo con sus necesidades animales de caza. Afortunadamente son todos varones, pues el instinto de reproducción podría

haber desembocado en una situación más complicada. Procuran no salir de lo más profundo del bosque, conscientes de que, si bien son mucho más peligrosos individualmente que sus anteriores compañeros de especie, estos les superan en número y están armados, siendo la mejor opción permanecer ocultos.

Pero algo los atrae al pueblo, una influencia poderosa a la que por fin deciden hacer caso. Cuando ha pasado lo peor de las batidas, bajan amparados por la oscuridad y buscan a Henar. El encuentro entre las bestias y la mujer ocurre donde en teoría nadie pueda verlos, ocultos en la chopera cercana a la casa, pero su hijo Javier la ha seguido y observa desde las sombras. Henar es consciente de la responsabilidad que trae su herencia y del lazo mental entre ellos que ha generado la maldición. Acepta gobernar al grupo de hombres lobo, dándoles como primera orden la de mantenerse ocultos y no cazar otra cosa que animales silvestres, cuyos cadáveres deberán ocultar o devorar completamente para no llamar la atención. Algún día quizá les libere de su destino si encuentra un remedio y si ellos siguen sus órdenes. Aunque no comprende lo que está viendo, es este contacto que se repite algunas veces más a lo largo de la siguiente década, esta visión de las bestias y del poder de su madre sobre ellas, lo que va trastornando a Javier.

Corre el año 2006. Han pasado diez años de aquello y Henar, que ya tiene cuarenta y cuatro, no ha sido capaz de discurrir o hallar un remedio para esos pobres desdichados. Aún contacta con los monstruos cada cierto tiempo para calmarlos e incluso en ocasiones ejecutar venganzas contra vecinos desagradables enviando partidas de caza a por sus animales, pero no se atreve a ir más allá. El trágico incidente del cazador furtivo que se refiere más adelante cuando describamos el sótano de la casa no tiene consecuencias. Prefiere dejar las cosas como están de momento, manteniendo a las criaturas ocultas. Sin embargo, algo va a hacer que las cosas cambien.

Andrés Crespo es el joven que desató la tragedia con su contacto impropio con Javier y está entre los fallecidos de hace diez años. Es imposible saber si sus torcidos e ilegales deseos habrían ido a más en el futuro. Tiene un hermano pequeño, Ramón, al que Andrés nunca trató de forma inadecuada. Sin embargo el chico siempre fue un aspirante a tener problemas, siendo la desaparición de su hermano, quien ejercía de segundo y rígido padre, puntilla para descarriarlo por completo. Es adicto a varios tipos de droga, pagada con hurtos menores, pero indiscriminados, por los que ha pasado ya alguna vez a disposición judicial con resultados también menores hasta ahora. Canta en un espantoso grupo de punk llamado Cianuro, con inspiraciones satánicas y verbo atascado en cuatro impropiedades.

Por supuesto el grupo no tiene éxito alguno, pero Ramón ha tenido la primera idea brillante, o quizá no tanto, de su vida: aprovechar lo ocurrido en la finca diez años atrás a su hermano para darse publicidad. Anuncia tanto y tan alto como puede que piensa celebrar el décimo aniversario de la muerte de Andrés en el mismo sitio donde ocurrió, con un concierto y una sesión de espiritismo pública posterior para invocar al alma de su hermano o “a cualquier espíritu o demonio que quiera presentarse”. Su propuesta es tan demencial y su carisma está tan desatado que ha logrado atraer a más de una veintena de fans a la tontería. Para obtener la rentabilidad pública que necesita, ha contactado con programas de televisión dedicados a lo paranormal y ha conseguido interesar a Contacto Producciones, una productora mediana de documentales sita en Buenos Aires, Argentina, especializada en contenidos esotéricos y con interés en ampliar su círculo potencial de telespectadores -y por tanto de clientes-, filmando y vendiendo historias europeas a clientes europeos, en especial españoles, pero dándoles el toque argentino que en la península tanto relacionan con el misticismo, el psicoanálisis y la parapsicología.

Contacto ha decidido intentar una primera experiencia de esta idea cubriendo el evento del concierto e invocación fantasmagórica, pues, más allá de que se pueda grabar algo de verdad paranormal o que al menos lo parezca, un grupo de jóvenes con ínfulas satanistas motivados y drogados siempre darán buen material que grabar, si acaso retocando después en post-producción.

Sin saberlo ellos, Ramón ha conseguido llamar también la atención de Televisión Española, que decide desplazar un equipo de solo dos personas a tomar imágenes de recurso y hacer una locución para meterlo como breve en el apartado de sociedad del informativo del sábado. El cantante se guardará de comunicar a Contacto la ruptura de su supuesto acuerdo de exclusividad (no hay papeles firmados en cualquier caso) hasta que sea demasiado tarde.

ENEMIGOS, SECUACES Y SECUNDARIOS

HENAR (EKATERINA) BOGDÁNOV

Esta mujer de semblante entristecido a la que calcularán unos cincuenta años de edad -a pesar de no haberlos cumplido- es pequeña, de estatura media y delgada pero no exenta de la musculatura que da el trabajo. Durante la faena viste un vestido blanco manchado tan sencillo que parece un camisón y un mandil de cocinera. Después de un rato trabajando en la cocina, huele a sangre.

Características

Agilidad : 3
Carisma : 2
Combate : 3
Conocimientos: 4
Percepción : 5
Potencia : 3
Precaución : 4
Suerte : 6
Técnica : 3
Voluntad : 6

Datos derivados

Puntos de Vida: 20
Puntos de Aguante: 11
Puntos de Maldad: 30

Campos de Experiencia

Armas blancas : 1
Medicina : 1
Misticismo : 3
Maldición feral: 2

Maldición feral es un nuevo poder de origen eslavo similar al de *Enfermedad mística*, más complejo, pero más potente. Debe ser lanzado sobre carne de cualquier tipo recitando varios ensalmos en su idioma original. Al hacerlo la carne queda contaminada con un poder de fuerza equivalente a la voluntad del enemigo que lo realiza, más su puntuación en el campo de experiencia maldición feral, más 2d6. A partir de ese momento, quien coma esa carne antes de que se descomponga deberá hacer una tirada de voluntad enfrentada al poder generado sobre la carne. Así, cuando lance su maldición, Henar **tira 2d6+8** y el resultado de esa tirada deberá ser igualado o superado por el personaje jugador **tirando 2d6+voluntad**. En el caso de los personajes no jugadores y secundarios, la maldición siempre tiene efecto. Adicionalmente, la maldición crea un vínculo mental entre quien la lanza y los seres creados por ella, permitiendo la transmisión de sentimientos e imágenes sueltas entre ambas partes.



INTRODUCCIÓN PARA EL ANFITRIÓN

JAVIER SÁNCHEZ BOGDÁNOV

Javier es un adolescente de pelo largo y pupilas distraídas, vestido con cazadora vaquera y pantalones tejanos azules llenos de polvo, un polvo gris claro. Su rostro está turbado por un gesto de maniaco, de su boca salen mezclados gañidos guturales y frases deslavazadas. Aunque sus movimientos no son muy ágiles, su determinación al actuar parece clara.

Características

Agilidad : 5

Percepción : 3

Precaución: 4

Campos de Experiencia

Carrera: 2

Saltar: 2

Trepar: 3

Datos derivados

Puntos de Vida: 13

Puntos de Aguante: 13

Tirada de ataque: 6

Daño: 1d6+2

OBOROT

“A través del vano abierto observáis a la escasa luz de la luna una figura de dos metros de alto, masiva, bestial, cubierta de pelambre erizada y oscura, rasgos monstruosos, colmillos y garras dignas de un heraldo de la muerte, lengua manando sangre, propia y ajena, mezclada con su saliva. El líquido cae formando un pequeño charco a sus pies”.

Este tipo de licántropo solo nace por la ingesta de carne sobre la que se haya lanzado previamente la maldición de un brujo feral. La transformación hace surgir a la bestia interior, por lo que no se trata tanto de una transformación en lobo o híbrido de lobo y humano como en una bestia humanoide. Las orejas se alargan, los colmillos se extienden y afilan, la mandíbula se proyecta con un horrendo crujido hacia delante y los músculos se hinchan y fluyen bajo la piel, haciendo que el afectado crezca considerablemente, destrozando cualquier ropa que lleve puesta. Un *oborot* acabará midiendo entre dos metros y dos metros treinta centímetros. La tensión de la transformación enrojece los ojos y pone a sangrar de inmediato las encías. La piel se llena de un vello denso y duro y la lengua se inflama temporalmente, colgando de forma obscena.

El *oborot* no puede contagiar su enfermedad a aquellos a los que muerda pero el anfitrión haría mal en desmentir esa creencia a los jugadores para hacerles más estresante la aventura una vez se desate el horror. Al comienzo de la partida hay media docena de *oborot* en el monte y, durante la fiesta-concierto, nacerán entre diez y quince más (a discreción del árbitro). Ambos grupos tienen características distintas, ya que los primeros han tenido tiempo para “entrenarse”.

INTRODUCCIÓN PARA EL ANFITRIÓN

***Oborot* nacidos hace diez años**

Datos derivados

Aguante: 35

Vida: 30

Maldad: 20

Características

Carisma: 3

Percepción: 5

Potencia: 6

Conocimientos: 3

Suerte: 4

Técnica: 2

Precaución: 4

Agilidad: 5

Combate: 5

Voluntad: 4

Campos de experiencia

Mordisco: 3

Daño: 2d6+1

***Oborot* nacidos hoy**

Datos derivados

Aguante: 25

Vida: 20

Maldad: 10

Características

Carisma: 3

Percepción: 5

Potencia: 5

Conocimientos: 3

Suerte: 4

Técnica: 2

Precaución: 4

Agilidad: 5

Combate: 5

Voluntad: 4

Campos de experiencia

Mordisco: 3

Daño: 1d6+2

SECUNDARIOS

Hay mucha gente circulando por la casa y el pueblo durante la tragedia, a quienes los personajes no dudarán en usar como aliados, cebo o escudos humanos y a los que tú puedes despedazar para aumentar el grado del horror.

Músicos, espectadores, ciudadanos de El Espinar.

Datos derivados

Vida: 10

Características

Percepción: 3

Agilidad: 2

Voluntad: 3

Campos de experiencia

Tirada de ataque: 3

Daño: 1d6-1

Guardias civiles, policías, cazadores, etc.

Datos derivados

Vida: 15

Características

Percepción: 5

Agilidad: 4

Voluntad: 4

Campos de experiencia

Tirada de ataque (armas a distancia): 6

Daño: 2d6+4

SEGUNDA PARTE: INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES



Durante años, incluso cuando la economía de vuestra zona empezó a resentirse hasta el punto de que cualquier consumo considerado accesorio se desechaba, la productora bonaerense Contacto Producciones ha sido la principal fuente de vídeos de temática ocultista y paranormal que reciben televisiones de Argentina, pero también de Uruguay, Paraguay y Chile. Aun cuando el hambre aprieta, a la gente le gusta creer en algo.

Estamos en el año 2006. Vuestros personajes trabajan todos para Contacto y forman un equipo de creación de documentales sobre lo paranormal, llevando el peso de la redacción de contenidos, grabación y locución. El material que entregáis se post-produce y comercializa ya en la sede de Contacto y se emite en la televisión o televisiones que lo hayan adquirido.

Ahora que la economía se está regenerando por un lado, y hay una crecida comunidad emigrante hispanoamericana en Europa por el otro, la oportunidad de filmar en exclusiva un acontecimiento paranormal en España ha venido como anillo al dedo a Contacto, que desde hace tiempo valoraba la idea de empezar a diversificar y vender materiales a televisiones de ambos lados del Océano Atlántico.

La historia que os ha llegado es realmente escabrosa. Hace una década, un grupo de diez estudiantes de Derecho de la Universidad Complutense de Madrid alquilaron una casa de veraneo en el municipio español de El Espinar, situado en el lado segoviano de la sierra de Guadarrama, una cadena montañosa que separa las provincias de Madrid y Segovia, en el centro del país. La casa no está en realidad en el mismo El Espinar, sino en un barrio satélite llamado La Estación, a unos siete kilómetros del pueblo. El edificio fue construido a mediados del siglo XX y en la actualidad se anuncia para ser alquilada como "Villa Los Chopos, alojamiento rural".

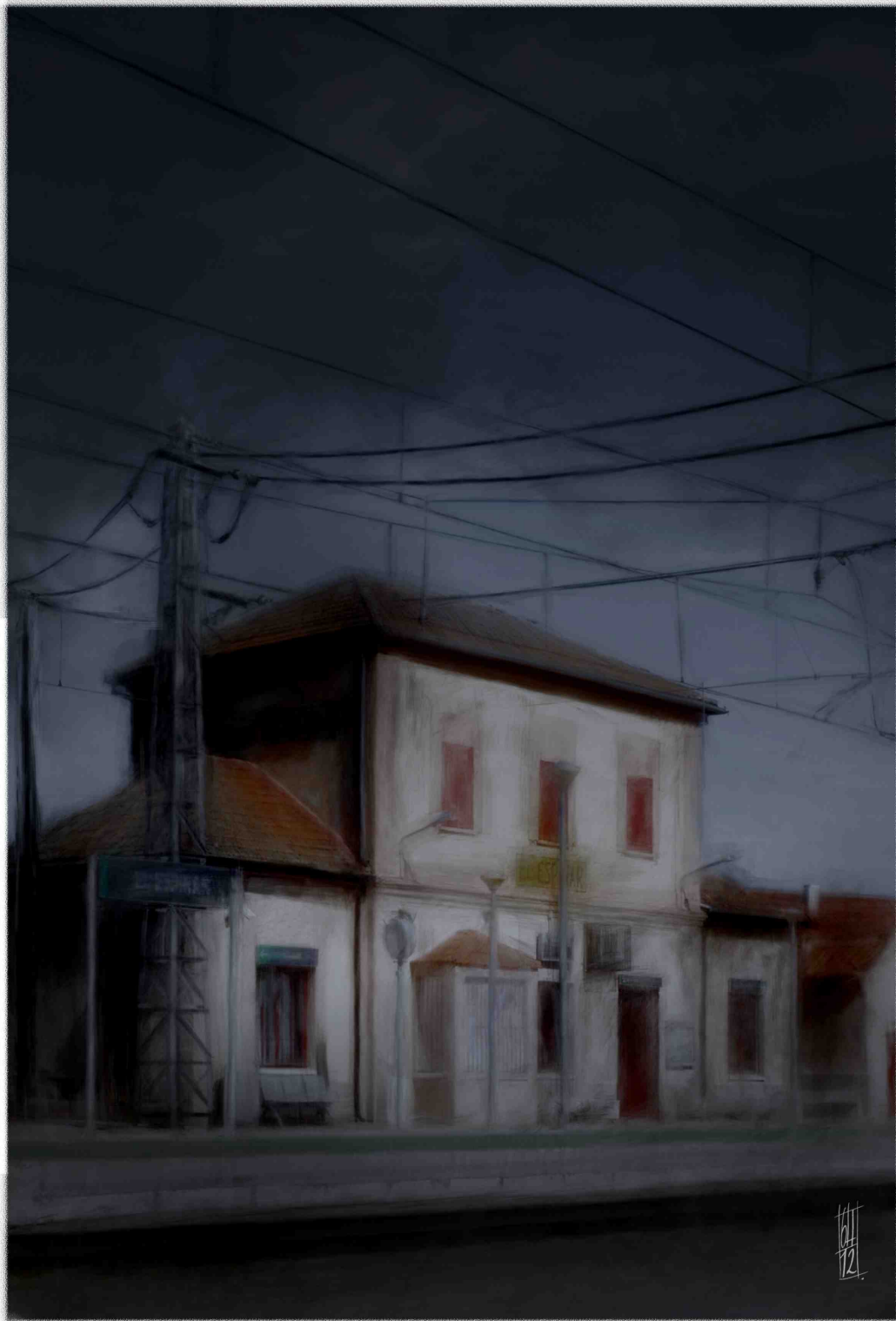
El tercer y último día de su estancia en la casa, los estudiantes solicitaron a los dueños de la misma, Javier Sánchez y su esposa Henar, realizar una barbacoa en el jardín de la finca. Los arrendadores prepararon en efecto las

brasas y se dice que no poca bebida. La familia Sánchez fue invitada a quedarse: Javier, Henar y el hijo pequeño de ambos. Ahí se pierde el rastro de los acontecimientos. Lo siguiente que se supo de ellos fue cuando la Guardia Civil, un cuerpo de policía de origen militar que en España tiene jurisdicción sobre tráfico, medio ambiente y áreas rurales, llegó a la finca tras el aviso de unos vecinos de haber escuchado gritos allí.

La Guardia Civil encontró los cuerpos destrozados de cinco hombres adultos que, como los forenses dictaminaron después, habían sido atacados por varias personas desarmadas. Las víctimas eran cuatro de los estudiantes, encontrados en el jardín, y el marido de Henar, encontrado en el interior de la casa. Habían sido estrangulados, mordidos, dislocados y hasta devorados vivos por al menos tres asaltantes. Henar y su hijo fueron encontrados sanos y salvos en el interior de la casa, encerrados en un dormitorio barricado con un mueble. En su declaración, la madre dijo estar durmiendo la siesta con su hijo cuando empezó todo. Los gritos la hicieron guiarse por el sentido de conservación y encerrarse con su hijo, ambos presa del *shock*. Según Henar los asaltantes debieron de hacerse ayudar, a juzgar por los ruidos, por perros de presa, e intentaron entrar al dormitorio donde se encontraban, pero la llegada de la policía les hizo huir antes de terminar su horrible crimen con ella. El hijo de Henar, Javier, tenía entonces cuatro años; su edad y su estado de trauma hicieron imposible tomarle una declaración que sirviera de algo.

Del resto de los veraneantes no había ni rastro. Sus coches seguían estando allí y no se les había visto marcharse, por lo que se supone que debieron huir a pie por la parte trasera del jardín. Hacia dónde huyeron y por qué es una absoluta incógnita. Sopesando tanto un secuestro como la intervención de una secta como un ataque de perros asilvestrados, se dieron batidas en su busca pero sin resultado. Tampoco lo tuvo la investigación posterior. Ninguno de los estudiantes tenía antecedentes o motivos para desaparecer.

Hace tres semanas varias agencias de comunicación recibieron una nota de prensa del representante de un grupo punk español llamado Cianuro, desconocido más allá de circuitos muy alternativos de la ciudad de Madrid. Según la nota, la banda celebrará un concierto y una fiesta en los terrenos de Villa Los Chopos el décimo aniversario de los asesinatos. Se da la circunstancia morbosa adicional de que Ramón Crespo, *frontman* del grupo, es hermano pequeño de Andrés Crespo, uno de los fallecidos en aquella fatídica tarde una década atrás. Ramón dice estar convencido de que aquello fue obra del demonio o de otros entes sobrenaturales y quiere que el concierto beba de ese ambiente demoniaco y quizá incluso llegue a haber alguna aparición fantasmal gracias a la “energía del ambiente”.



INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

“Nosotros, al menos -ha declarado Ramón-, vamos a intentar que algo acuda a la llamada de nuestra música”.

Al tener esta situación entre manos, vuestra productora ha negociado con el cantante de los Cianuro y obtenido permiso para grabar el reportaje en cuestión. Ramón asegura que tendréis la exclusiva de la noticia. El director ejecutivo de documentales en Contacto Producciones, Pablo Faroni, os ha dejado claro la importancia que para la productora tiene este primer intento de colarse en el mercado europeo.

[El siguiente párrafo en cursiva se leerá a los jugadores solo si el personaje de Elena Ferrín va a intervenir en la aventura, sea como pj o pnj]. *Para ayudarlos, ha contratado a una tal Elena Ferrín, española, como adjunta a producción para asesorarlos y daros apoyo en el país si fuera necesario, ejerciendo como mano derecha de Ernesto. Elena os irá a esperar al aeropuerto a vuestra llegada a Madrid.*

En consecuencia, ahí estáis, reunidos en una sala de Contacto, calle Belgrano 683, quinto piso, capital federal. Delante de vosotros está el plan de viaje que os han preparado. Tan solo os quedan tres días para terminar de prepararos antes de volar hacia el aeropuerto de Madrid-Barajas. Es 1 de julio de 2006, el café está caliente y el tiempo es escaso, así que os ponéis a trabajar.

TERMINOLOGÍA PERIODÍSTICA

El objetivo de la siguiente ayuda de juego es el de proporcionar al anfitrión información suficiente para dar tono de comunicación audiovisual a la aventura. Así, si el personaje de Ernesto dice que al llegar al hotel dedica un par de horas a preparar un esquema de lo que van a grabar, el anfitrión puede sugerir “Entonces, ¿hablas con Diego y Elena para hacer un borrador de plan de rodaje y luego te reúnes con Facundo y Frantisek para preparar la escaleta de las primeras secuencias y ordenarlas?”.

Otra posibilidad es darle toda esta información a los jugadores, pero atención, si estos deciden que sus personajes interpreten todo el trabajo real de un equipo de rodaje, pueden ocupar mucho tiempo, aunque divertido, de la partida, por lo que valoradlo antes de hacerlo.

Ernesto sería el *editor* de este grupo: un periodista de mayor experiencia, encargado de dirigir a un equipo y orientarlo, participando en la planificación de las historias y verificando que sean claras y contemplen todos los ángulos. De profesión es *redactor*, es decir, quien hace el guión de las noticias. A los redactores de textos se les llama como broma amistosa o desprecio, según el caso, *plumilla*. Para la redacción de la *escaleta* del documental y la elección de la terminología concreta a usar por Facundo, se pone de acuerdo con Frantisek.

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Facundo es también de profesión *plumilla* y en este sentido es la principal ayuda de Ernesto con el guión. Sin embargo, en la práctica ejerce de *muñeco* (término despectivo a no usar en su presencia), es decir, locutor ante la cámara del texto que le prepara Ernesto, aunque si una chica guapa le pregunta, afirmará ser *reportero*, es decir, el que recoge noticias en el lugar del suceso.

Diego es el *fotero* u *operador de cámara*, un técnico encargado del manejo de la videocámara y de elegir el encuadre según las instrucciones del *realizador*, función repartida entre él mismo y Ernesto. De hecho, por ser el mejor preparado del grupo para ello, acumula el cargo de *director de fotografía*, tomando las decisiones sobre luz, encuadre, planos, etc, aunque debe aceptar sugerencias de Ernesto y Facundo. Dado que no hay un *encargado de sonido*, es responsable de cubrir este trabajo en colaboración con Diana.

Diana ha sido contratada como *eléctrico*, es decir, ayudante del *director de fotografía*. Se encarga de llevar las lámparas, armar y desarmar los trípodes, colocar filtros, sostener la *pértiga* del micro (en hispanoamérica, *percha*), etc., pero todos la consideran y tratan como a una *meritoria*, una aprendiz encargada de pequeñas tareas: ayuda también a Diego a cargar equipo, sostener el micro de sonido ambiente, etc., así como a llevar maletas, conducir o traer *atrezo*.

Frantisek tiene un papel peor definido. Es un asesor cultural en temas de parapsicología, ciencias ocultas y antropología, pero mientras que estas personas suelen ser *freelance*, un colaborador ajeno a la empresa, Frantisek está contratado. En su contrato pone *documentalista*, que sería la persona encargada de seleccionar, adquirir, analizar y organizar la información necesaria para el documental, elaborando resúmenes y textos para su uso en el mismo. Bien, hace algo así, colaborando con Ernesto en la creación de los textos que debe locutar luego Facundo.

Elena es una *freelance*. Aunque se denomina a sí misma *productora*, su trabajo sería el de *regidora*, la persona de producción encargada de conseguir la *utilería*, es decir todo aquel elemento que tenga una función en el rodaje, como por ejemplo el *atrezo*. De no estar el personaje de Elena presente, esta labor la realizaría directamente Ernesto, dando instrucciones para ello a Diana.

Lo que vienen a realizar los personajes a El Espinar es un *documental*: busca reflejar una aproximación inmediata a un aspecto de la realidad con verosimilitud, en este caso desde un enfoque similar al del *reportaje*, narrando sucesos actuales en el lugar de la noticia, pese a que su emisión no va a ser inmediata. Son muchas las cosas a tener en cuenta para elaborar un *documental*. Se necesita por ejemplo considerar el *ángulo* a resaltar en una noticia, pudiendo dar fuerza al enfoque satanista, al rural, al de criminales extranjeros, al científico, al de interés humano... Esta decisión la tomaría Ernesto con ayuda de Facundo.

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Será necesario tener un *plan de rodaje*, en el que se especifique el orden de trabajo según las localizaciones, los requisitos de cada secuencia o disponibilidad del equipo. Este plan se apoya en la *escaleta*, un método de escritura de guiones consistente en una serie de tarjetas, cada una de ellas para una escena, que permiten trabajar la estructura del *documental* poniendo a prueba distintos órdenes posibles. La *escaleta* la elabora Ernesto con ayuda de todo el equipo. Habrá que intentar que la grabación tenga una presentación *inicial* o *entradilla*, un *desarrollo* de la historia y realizar al terminar una *despedida* o *cierre*. Habrá que pensar en los *comentarios verbales* a introducir en *post-producción* y hasta qué punto nos vamos a permitir *editorializar* el *reportaje*, es decir, incluir comentarios personales a la noticia.

Cada *escena* va a ser desglosada a su vez en *planos*, que vienen a ser el conjunto de imágenes para una misma *toma*. Facundo va a preferir que Diego saque *planos medios*, es decir, desde la cintura o el pecho hacia arriba, pero también es posible, para dar dramatismo, hacer *primeros planos*, mostrando el rostro entero. Para hacerle alguna mala jugada a Facundo, Diego puede tomarle sin avisar *planos americanos* (de rodilla hacia arriba) o *primerísimos planos*, enfocando solo los ojos o solo la boca del *locutor*, aunque esto a Ernesto es posible que no le guste.

Los *documentales* suelen incluir *planos generales*, mostrando personas y objetos en su totalidad, formando parte de un escenario. En momentos en los que queramos dar más tensión o sensación de extrañeza, Diego hará *planos inclinados*, *pícados* o *contrapícados*, moviendo el *eje de cámara* para hacer tomas desde arriba, abajo, etc. Sin duda habrá que grabar algunas *imágenes de recurso*: la casa silenciosa, tomas generales del bosque, los ciudadanos de El espinar paseando...

Es posible que este *documental* peque de *amarillismo*, es decir, que sea sensacionalista o de impacto, realizado de tal manera que se logre la atención del público. No sabemos el uso final que la televisión que compre el producto va a darle. Si se usa de inmediato podría convertirse en una *serpiente de verano*, una noticia de poco interés real e incluso inventada, usada para rellenar la programación de los telediarios en periodo estival, a pesar de que estamos ante una *primicia* o *exclusiva*, adelantada solo por los personajes jugadores, si es que Ramón no miente. También podría acabar siendo un *reportaje de nevera*, es decir, una historia intemporal que una vez rodada da exactamente igual que la publiquemos un día u otro porque interesan al televidente más allá de su actualidad. Sin embargo, aún no es un *fianbre* ya que no es una noticia conocida por el público en general. Podría acabar siendo emitida varias veces hasta convertirse en un *refrito*.

Diego y su cámara son piezas fundamentales de la grabación, al ser un producto audiovisual. El joven operador deberá usar muy distintos materiales para lograr el mejor trabajo posible. En la furgoneta tiene algunos *difusores*,

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

planchas delgadas de diversos materiales que Diana puede sostener para difuminar la luz sobre un objeto, Facundo o un entrevistado. Podrá usar *filtros* para la cámara que absorben una parte específica de la luz con el fin de modificar el color y la intensidad o de alterar y deformar la imagen. La cámara es digital y tiene algunas de estas funciones ya incorporadas en el *software*, haciéndolos innecesarios. La cámara dispone también de dos *teleobjetivos* adicionales y *antorcha*: una potente luz enfocada que permite grabar con oscuridad. De ser necesario en la furgoneta hay un *steadycam*, un dispositivo mecánico que sostiene la cámara mediante un arnés sobre el cuerpo del operador para absorber las vibraciones del movimiento. Sin embargo, es engorroso y otorga un **+1 a la dificultad de cualquier tirada** que incluya agilidad o potencia. También deberá estar atento Diego al grado de *intensidad* del sonido durante la grabación, en especial a la del *sonido directo* tomado durante el rodaje al mismo tiempo que se filman las imágenes.

Al finalizar el trabajo, de vuelta en Buenos Aires, o quizá antes para mejorar la calidad de lo grabado, Diego puede hacer una *edición* o *montaje digital* con diverso *software*. Así podrá escoger y ordenar los *planos* rodados según la idea previa y darles un *ritmo* adecuado, además de insertar voz en off, efectos digitales, etc. Esto forma parte del proceso de *post-producción*, que engloba también imagen, sonido, mezclas, efectos especiales...

PLAN DE VIAJE

El vuelo hasta Madrid desde Buenos Aires: Contacto Producciones ha reservado asientos de clase turista en un vuelo que sale desde el aeropuerto Ministro Pistarini el 4 de julio a las 12:00, hora de Buenos Aires, y aterriza el 5 de julio, viernes, a las 5:00, hora de Madrid. El vuelo dura unas 12 horas durante las que pueden aprovechar para dormir.

Transporte: dado que al menos uno de ustedes posee carné de conducir español, una vez en el aeropuerto de Madrid-Barajas deberán dirigirse al mostrador de una agencia de alquiler de vehículos para que les entreguen las llaves de una furgoneta minibús con siete plazas sentadas y un apartado de carga suficiente para todo el material que transportan.

Comunicaciones: dos de ustedes han recibido teléfonos de empresa con el servicio de *roaming* ya activado para poder usarlo en España con normalidad a través de la red de telefonía. Para comunicarse a corta distancia pueden usar los *handies* (*walkie talkies*) que hay en su equipo.

Clima: al contrario que en Argentina, en julio en España es pleno verano. En la comunidad autónoma o región de Castilla y León, donde se ubica El Espinar, el clima tiende a fresco pero no tan húmedo como en el norte del país. En El Espinar las temperaturas oscilarán entre los 18 y los 35 grados según

el día y la hora, pero en general el clima será bastante agradable, aunque los cambios bruscos de temperatura aconsejen tener cuidado.

Documentación: la productora ha gestionado este tema y ya está resuelto. Para viajar a España desde Argentina necesitan presentar el pasaporte en vigor y una carta de invitación que les ha hecho un responsable de programación de una cadena privada española interesada en lo que pueda resultar de esta experiencia, que les permitirá permanecer en España por un periodo máximo de 90 días. Si lo consideran oportuno las autoridades españolas podrán exigir un documento justificativo del establecimiento de hospedaje, billete de vuelta o la posesión de recursos económicos suficientes para su estancia en España; toda esta documentación también ha sido gestionada ya por Contacto, así como se ha contratado un seguro de viaje.

Alojamiento: dado que el concierto termina a última hora de la tarde se les han reservado habitaciones en el Hotel El Espinar, de tres estrellas. Es un negocio de apertura reciente situado en la misma carretera Nacional 6, a dos kilómetros de El Espinar y casi seis del barrio de La Estación. A destacar del hotel está su tranquilidad, separado de todos los núcleos urbanos, así como su restaurante con menús sencillos y baratos, pero de buena calidad. Entre sus servicios se incluye un garaje subterráneo donde aparcar la furgoneta.

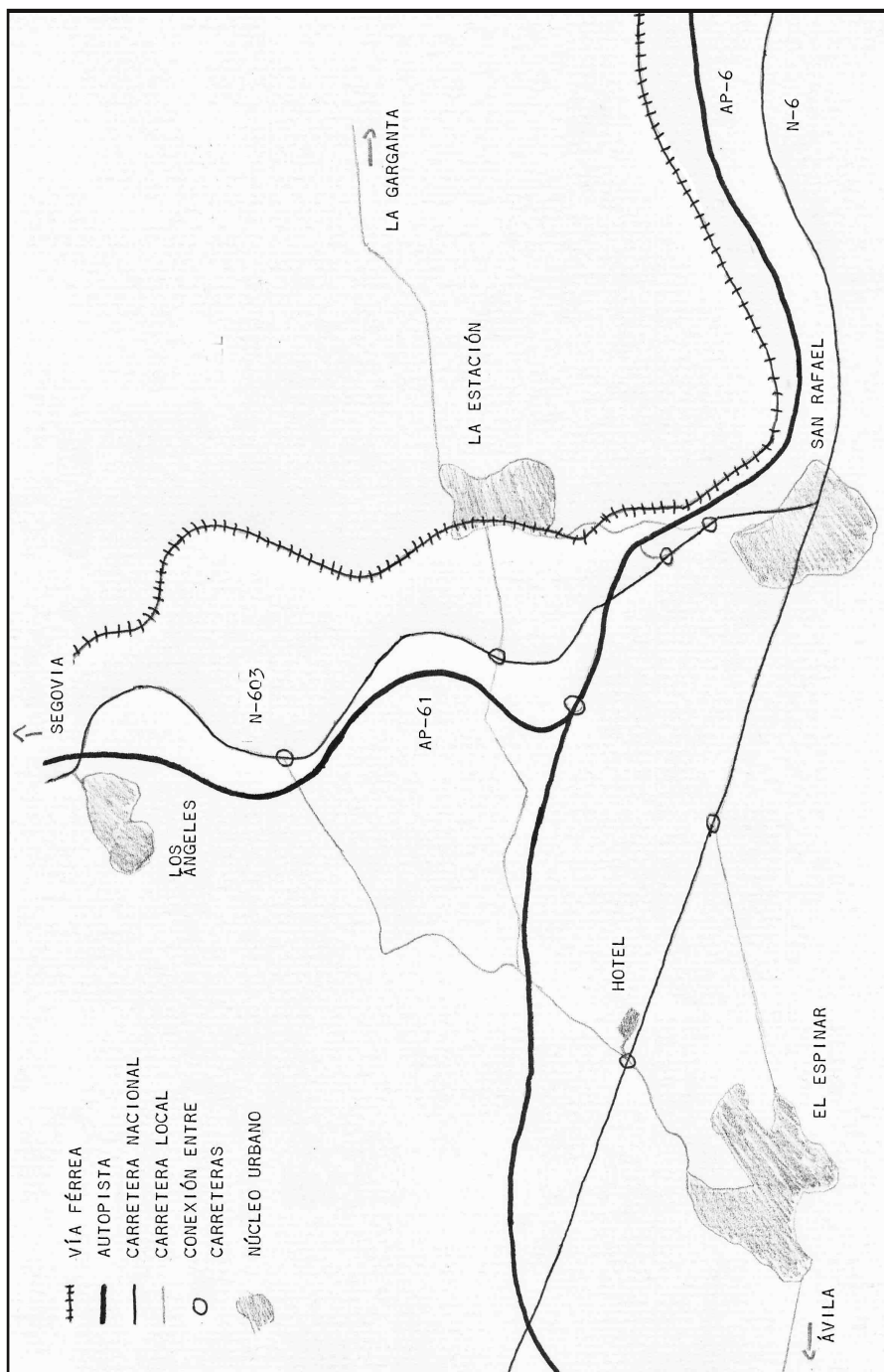
EL ESPINAR

La Muy Ilustre villa de El Espinar es un municipio de la provincia de Segovia, Castilla y León (España), con una población aproximada de 9.000 habitantes, aunque en la época en que llegan los personajes, en especial un viernes como en el que aterrizan, esta cifra puede duplicarse con la llegada de turistas de fin de semana y “domingueros”.

La villa está conformada por varios núcleos urbanos y barrios rurales. El núcleo originario conocido como El Espinar es el más importante de ellos, estando ubicados en él el ayuntamiento, los principales edificios públicos y la iglesia parroquial. Los otros núcleos o barrios alrededor del primero son: San Rafael, La Estación y la urbanización de Los Ángeles de San Rafael y a estos hay que sumar los parajes de Gudillos y Prados, de unas pocas casas cada uno.

Al pie de la Sierra de Guadarrama y atravesado por la carretera nacional N-VI y la autopista de pago AP-6 que unen Madrid con A Coruña, se sitúa al sur de la provincia de Segovia limitando con las provincias de Madrid y Ávila. El barrio de San Rafael es el mejor comunicado, al pie del puerto del Alto del León y a la salida de la autopista, así como en el cruce de la carretera nacional N-VI y la N-603 que va a Segovia. El núcleo principal de El Espinar está apartado unos tres kilómetros de este nudo de comunicaciones.

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES



INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

La línea regional de ferrocarril que une Madrid con Segovia tiene su origen en la madrileña estación de Atocha y dispone de dos estaciones en el municipio, en San Rafael y La Estación, la cual dio origen al barrio homónimo situado a 7 kilómetros de El Espinar y escenario principal de la acción.

En La Estación viven en verano cerca de un millar de personas. Tiene una pequeña iglesia en la que se da misa con poca frecuencia, una plaza arbolada con centro social, bar, fuente, colegio y parque infantil contiguo a varias pistas de tenis en las cuales se realiza cada agosto un campeonato *challenger* internacional. La mayoría de los edificios son casas independientes, en invierno cerradas los días de diario, pues pertenecen a turistas. Hay solo tres bares (dos de ellos con servicio de restaurante), una tienda de comestibles y ningún quiosco de prensa. Si los personajes quieren acudir al médico, deberán desplazarse hasta El Espinar.

Desde La Estación una carretera de montaña sale hacia La Garganta, zona boscosa donde más allá de un área recreativa con piscina y merenderos hay que continuar a pie o en bicicleta; solo los servicios públicos de protección de la naturaleza están autorizados para ir más allá con vehículo a motor, aunque es posible esquivar la escasa vigilancia. En el interior de estos bosques, por donde circula el estrecho río Moros, hay corzos, jabalíes, zorros, hurones, dos presas que abastecen de agua a la zona, bosque de coníferas, espinos y helechos y varias rutas pedestres para explorar, así como refugios de caza y algunos edificios casi en ruinas, vaquerías y molinos de agua.

PERSONAJES JUGADORES

Los jugadores deberían poder elegir el personaje que deseen, pero hay ciertos límites. Esta aventura está recomendada para entre 4 y 6 personajes y en cualquier caso, si se usa el grupo de personajes pregenerados, la aventura no se puede jugar sin Ernesto y Diego. Facundo es importante, pero puede ser sustituido por Ernesto llegado el caso de que solo tengas dos jugadores disponibles o nadie escoja a aquel. El resto de personajes pueden repartirse entre ellos como deseen.

En caso de usar personajes creados por vosotros, hay que asegurarse de que eligen profesiones útiles para la grabación de un documental, salvo que desees modificar esta aventura para que la motivación inicial sea otra.

Las siguientes páginas están pensadas para ser fotocopiadas y usadas en las partidas que arbitres (por eso carecen de numeración o cabecera), aunque también puedes pasar los datos aquí recopilados a una hoja de personaje oficial de Haunted House como las que encontrarás en el manual básico del juego.

DIEGO HERNER. OPERADOR DE CÁMARA.

Apasionado por los espejos y lentes, a Diego siempre le gustó ver el mundo a través de simple arena calentada varios cientos de grados. Su madre murió cuando le dio a luz, así que nunca llegó a conocerla, lo que le ha hecho criarse con cierta predisposición a la galantería pretenciosa y la falta de sensibilidad hacia los asuntos femeninos. Su padre era programador de profesión, pero su otra pasión era la fotografía y de él obtuvo Diego sus primeras lecciones sobre la imagen, el momento, la luz, etc. Así fue como pasó toda su niñez y adolescencia con una cámara fotográfica colgada en el cuello, pero no fue hasta que le regalaron su primer videocámara, cuando esa pasión se ramificó en las áreas complementarias de la estática y el movimiento.

Diego es vivaz y bromista, incansable en su deseo de ver cómo la gente a su alrededor se altera con sus comentarios, pero capaz de cortarse para conservar un trabajo cuando un jefe aparece. A través de un amigo consiguió trabajo en Contacto Producciones. Aunque no quiere creer que existe nada paranormal, ha sacado tantos miles de fotos en tantos lugares que algunas muestran extrañas luces y figuras, ausentes cuando las sacaba.

Qué opina de

Ernesto: Un tipo demasiado serio, demasiado estirado, demasiado triste. Sin embargo se hace respetar; no es un jefe blando pero tampoco tiránico, aunque le gustan las cosas a su manera. Se puede trabajar con él, en definitiva, si se respetan sus normas o se simulan respetar.

Facundo: Un lameculos insoportable, el tipo de hombre hecho para trepar espaldas que se merece alguna broma pesada y nada de tu respeto. Por desgracia es un hábil charlatán capaz de poner a Ernesto en tu contra. Te desprecia, esto está claro. Igual se merece un par de puñetazos.

Frantisek: Un cincuentón simpático. Te cae bien con sus manías y sus divagaciones sobre fantasmas y energías místicas y por algún motivo no te sale el meterte con él. Es como si el viejo supiera leer tu mente y obtener de ella algo de ti que ignoraras.

Diana: La más cercana a tu trabajo y a tu forma de pensar. No te gusta la cantidad de drogas que se mete (nunca has pasado de tomar algo de marihuana) y la mayoría de situaciones divertidas generadas por su forma de actuar no parece buscarlas. Rara, pero interesante.

Elena: Los *gallegos* te dan igual. Si es guapa quizá te arrimes un poco a ella a ver si hay suerte, pero no cuentas con llevarte bien con una española, opinas que os separan más cosas de las que el idioma común sugiere.

ARQUETIPO: EL GRACIOSO.

CARACTERÍSTICAS:

Agilidad: 6	Potencia: 3
Carisma : 4	Precaución: 3
Combate: 4	Suerte: 4
Conocimientos: 2	Técnica: 4
Percepción: 5	Voluntad: 2

DATOS DERIVADOS:

Puntos de vida: 18
Puntos de aguante: 10
Puntos de shock: 17

CAMPOS DE EXPERIENCIA:

Carrera: 2	Cuerpo a cuerpo: 2
Escondarse: 2	Investigación paranormal: 1
Mentir: 2	Mover pesos: 1
Nuevas tecnologías: 2	Tecnología: 3

EQUIPO:

Billetes sueltos
Cazadora de cuero
Cámara de fotos
Cámara de vídeo de hombro, con *antorcha*, lentes, y *steadycam*.
Ordenador portátil con *software* para edición de vídeo
Navaja
Mechero
Walkie talkie (o *bandy*)

ERNESTO CROCCE. EDITOR Y REDACTOR.

Atlético y fachero en su juventud, a día de hoy está algo excedido de peso, pero nadie le niega un algo apuesto pegado a la cara. Tiene un poco más de cincuenta y ha pasado una vida metido de cabeza en las redacciones del periodismo gráfico argentino, luego en la degeneración televisiva, y ha terminado preguntándose cómo ha acabado en las oficinas de Contacto redactando guiones para justificar el cúmulo de tonterías por las que se interesan incultos y vacíos de toda clase.

Aun que fue zurdo de ideas hasta el punto de haber sufrido las torturas del régimen de Videla, ahora es un conservador convencido, un demócrata de los que llaman liberales. El funcionamiento del mundo le ha desilusionado hasta fagocitarlo al sistema y convertirlo en un defensor de las formas y el *statu quo*. Divorciado, con dos hijos adolescentes, se rumorea que frecuentaba mujeres ajenas, lo que no parece del todo improbable. Ha llevado la alianza durante un año y medio de más, por costumbre, antes de sacársela tras la desatinada observación de un empleado. La suma de buena conversación, billetera abultada, vocación dominante y su apostura podrían hacer maravillas. Aun así, Ernesto parece seco en sus ganas de vivir y no importarle nada en particular.

Qué opina de

Diego: Un fantoche, un gracioso sin gracia que hace demasiado bien su trabajo como para despedirle, lo cual tampoco sería tu responsabilidad. Te carga hasta lo infinito tener que controlar de continuo que no se meta en problemas, pero es lo que hay.

Facundo: Persona cabal y tranquila, algo superficial pero claramente el subalterno en quien más puedes confiar de tu equipo. Hace su trabajo y listo, e incluso en las galanterías es comedido. Te gustaría que no se dejase molestar tanto por Diego Herner.

Frantisek: Un hombre extraño cuyas sugerencias van desde lo interesante hasta lo más estrafalario. Procuras aprovechar las primeras y reorientar las segundas pero en general le tratas con respeto pues como a ti, la vida le ha dado un callo de experiencia.

Diana: Apenas te has fijado en ella, la verdad. Pasiva pero obediente, ha debido de ser muy problemática y temes que su actitud abúlica esconda depresión, consumo de drogas o Dios sabe qué. Temes que Diego sea una mala influencia para ella pero no es tu trabajo evitarlo.

Elena: Esperas que quede claro desde el primer momento que tú llevas todo el guión y la última palabra en producción. Tener a una persona de España apoyando el proyecto será útil pero no quieres tener que competir por tu jefatura.

ARQUETIPO: EL EJECUTIVO APRENSIVO.

CARACTERÍSTICAS:

Agilidad: 3	Potencia: 4
Carisma : 4	Precaución: 4
Combate: 2	Suerte: 3
Conocimientos: 5	Técnica: 3
Percepción: 5	Voluntad: 5

DATOS DERIVADOS:

Puntos de vida: 14
Puntos de aguante: 18
Puntos de shock: 20

CAMPOS DE EXPERIENCIA:

Buscar documentos: 3	Cuerpo a cuerpo: 1
Conducir: 2	Investigación paranormal: 1
Medicina: 1	Mentir: 2
Mover pesos: 1	Nuevas tecnologías: 1
Registrar: 3	

EQUIPO:

Tarjeta de crédito
Billetes sueltos
Bolígrafos
Agenda personal
Analgésicos
Linterna
Teléfono móvil con *roaming*

FACUNDO CABALLERO. LOCUTOR.

Facundo es un hermoso espécimen humano de mirada alegre y convincente. Siempre vestido con buen gusto, está acostumbrado a que las mujeres (y a veces los hombres) se den vuelta en la calle al verlo pasar. Locutor desde hace un par de meses en la productora, “Facu” es el modelo del trepador laboral. Siempre atento y servicial y capaz de acciones de loca valentía para impresionar a quienes él cree que pueden ayudarlo en su carrera, suele ignorar (cuando no despreciar) a quienes no pueden hacerlo, buscando las excusas más ridículas para evitar mover un dedo. Su contrato fue seguido por una serie de rumores sobre “lo que había tenido que hacer” para que lo seleccionaran, que van desde la entrega de dinero hasta lo más inverosímil.

Como ahorra para comprarse un exclusivo apartamento en una torre del centro de la ciudad, trata de no gastar, aunque disimula todo lo que puede; así se define “abstemio” para no pagar los tragos o “minimalista” para no comprar muebles. Hasta donde saben sus compañeros no tiene familia, dado que no habla de ella. De hecho, su padre aún está en prisión, su madre murió y se las ha ingeniado para perder el contacto con sus hermanos, unos pobres patanes sin objetivos.

Qué opina de

Diego: Un idiota barriobajero, incapaz de comportarse con seriedad dos minutos. Ernesto insiste en que su trabajo como cámara es bueno, pero a ti te revientan sus comentarios. Siempre que puedes usas a Ernesto como escudo entre ambos, consciente de no ser tan duro como el cámara.

Ernesto: Es el jefe y por tanto el tipo a quien “acariciar el lomo”. Serio, formal pero nada alegre, esperas llegar a tener mucho más éxito que él en la vida. Es la versión madura de lo que tú serías si te dejases vencer por el mundo.

Frantisek: Y bueno, el estafalario chalado con quien cargáis para darle el toque misterioso a vuestros documentales. Parece inofensivo y Ernesto le hace bastante caso en sus sugerencias, por lo que llevarse bien con él es importante.

Diana: La versión apocada y vaga de Diego, no esperas de Diana que haga algo diferente de cargar bultos y sostener en alto la percha del micro. Ernesto acabará por cansarse de su ineficacia y pedirá que la despidan.

Elena: Pues... una persona útil allá donde vais a viajar, ¿verdad? Imaginas que será la típica ejecutiva española con aires de superioridad cultural y el culo apretado. Esperas llevarte bien con ella pero no hacerte amigo de alguien a quien no volveréis a ver.

ARQUETIPO: EL ELEGANTE.

CARACTERÍSTICAS:

Agilidad: 4	Potencia: 3
Carisma : 6	Precaución: 4
Combate: 1	Suerte: 5
Conocimientos: 2	Técnica: 4
Percepción: 4	Voluntad: 5

DATOS DERIVADOS:

Puntos de vida: 14
Puntos de aguante: 16
Puntos de shock: 18

CAMPOS DE EXPERIENCIA:

Abrir cerraduras 1	Arquitectura 2
Carrera 2	Escondarse 2
Mentir 3	Mover pesos 1
Registrar 2	Saltar 1
Trepar 1	

EQUIPO:

Tarjeta de crédito
Bolígrafos
Grabadora de mano
Agenda personal
Teléfono móvil con *roaming*
Cigarrillos
Mechero
Analgésicos

FRANTISEK DVORAK. ASESOR Y DOCUMENTALISTA.

Nació en Praga en 1944 en el seno de una familia muy rica que hubo de huir con destino a España al llegar los tanques rusos. Allí su padre haría nueva fortuna y Frantisek obtendría una nueva nacionalidad. En el exilio franquista experimentó sus primeras e intensas visiones parapsicológicas, determinantes en su decisión de marchar a estudiar psicología y antropología en Alemania, donde las apariciones continuaban pero con el tiempo dejaron de asustarle. En los ochenta empezó a trabajar como primer consultor privado espiritista de Madrid hasta que la caída del Muro y ver en las noticias su antigua casa convertida en el Ministerio de Sanidad checo le convencieron de no volver jamás a Praga.

Encerrado en su miseria y gastando la herencia familiar durante las dos décadas siguientes, la oferta de trabajo de la productora argentina para el puesto de asesor parapsicólogo en la realización de programas ocultistas y de investigación resultó oportuna, renovando su entusiasmo al ver que alguien le trataba como una persona de valía. Ahora lleva una vida cómoda, destacando como viejito afable y tranquilo pero extravagante. Está convencido de la extrema utilidad de sus habilidades y dispuesto a demostrarlas incluso cuando no se le haya pedido.

Qué opina de

Diego: Estos jóvenes inquietos, esta generación de ahora que no logra concentrarse en nada... Diego es un tipo muy válido, sin duda, pero le rodea un aura de inconsistencia y azarosidad, producto de una infancia desgraciada o de malos compañeros.

Ernesto: Vuestro ínclito líder sabe que tu colaboración es esencial para la realización de los documentales, así que se la ofreces de continuo y él, sabio, la acepta o remoja en beneficio de todos. ¡Si solo hubiera menos oscuridad en su pobre alma dolorida...!

Facundo: Una brillante estrella, lleno de la luz del triunfo. A veces te preguntas si no habría que compensar su brillo con tu propia presencia ante la cámara, pero hasta ahora Ernesto ha preferido tenerle solo a él. Por cierto, un homosexual latente de libro, este Facundo.

Diana: Una joven misteriosa, llena de colores extraños en su aura, vibrante pero a la vez invisible a todos. Aún tardará de salir de su cascarón y demostrar lo mucho que en realidad vale para este trabajo.

Elena: Volver a España y a trabajar con alguien de allí te hace poner un poco nervioso, pero también da cierto grado de confort al alma. Sabes cómo llevarte bien con los españoles: procurarás ser su compañero de conversación.

ARQUETIPO: EL MAGO.

CARACTERÍSTICAS:

Agilidad: 3	Potencia: 2
Carisma : 4	Precaución: 3
Combate: 2	Suerte: 5
Conocimientos: 6	Técnica: 4
Percepción: 4	Voluntad: 5

DATOS DERIVADOS:

Puntos de vida: 10
Puntos de aguante: 14
Puntos de shock: 18

CAMPOS DE EXPERIENCIA:

Armas blancas: 1	Detectar energías extrañas: 1
Buscar documentos: 2	Investigación paranormal: 3
Medicina: 1	Misticismo: 3
Psiquiatría: 2	Símbolos de protección: 2

EQUIPO:

Billetes sueltos
Baraja de tarot
Bloc de dibujo
Lápices
Grabadora de mano
Tiza
Linterna

DIANA CARRIZO. ASISTENTE TÉCNICO.

Diana cambió a los 17 años el pueblo por la gran capital, Buenos Aires, convenciendo a sus padres de su intención de estudiar Medicina. Por supuesto, Diana no pisó la universidad. Ninguna. Jamás. Ocho años después, los viejos siguen enviándole los exiguos dineros que pueden ahorrar a base de privaciones, con la esperanza de que su amada hija termine pronto de rendir las materias que le faltan “para ser doctora”. Actualmente vive en una roñosa pensión del barrio de Congreso, por donde han pasado okupas, doctores en filosofía, estudiantes, artistas y “hombres de mal vivir” que le han presentado y habituado a todo tipo de drogas y comportamientos indolentes.

Hace pocos meses apareció en la productora con un curriculum impecable. Para sorpresa de todos, se contentó solo con presentarse para el puesto de asistente. Silenciosa, poco amiga de enfrentamientos que pudieran levantar su coartada, hace lo mínimo indispensable para no ser despedida. La realidad es que Diana mintió descaradamente en todas las categorías del cuestionario; desde su nacimiento, jamás había tenido un trabajo o aprendido a hacer nada. Y está feliz con ello.

Qué opina de

Diego: El único de todo el grupo que está un poco en tu onda, lo bastante para haberte fumado algún porro con él, pero nada más. No te ves capaz de ampliar tu confianza con un compañero de trabajo y menos con uno que te pone tan nerviosa.

Ernesto: Si bien el jefe del equipo no te puede despedir directamente, sus quejas de tu persona serían las más sopesadas por quienes sí pueden. Hacer la pelota no es tu fuerte, así que procuras esquivarle todo lo posible.

Facundo: Cree estar muy por encima de todos, pero en sus andares y algunas palabras sueltas estás segura de que nació en barrios tan bajos o más que el tuyo. Su fachada se podría derrumbar en cualquier momento si alguien le hiciera frente. No tú, claro.

Frantisek: Es un viejo gracioso y dice cosas dignas de quien hubiera tomado muchas pastillas. No puedes evitar sentir cierta ternura por el anciano, pero como habla de asuntos que no entiendes ni te interesan, prefieres abstenerte de conversar mucho con él.

Elena: ¿Qué es, como otra jefa más? Ni idea. Tampoco piensas arriesgarte a descubrir su carácter. Aléjate de ella, como de cualquier otra cosa impredecible.

ARQUETIPO: LA PÍCARA.

CARACTERÍSTICAS:

Agilidad: 4	Potencia: 3
Carisma : 2	Precaución: 5
Combate: 3	Suerte: 5
Conocimientos: 3	Técnica: 4
Percepción: 6	Voluntad: 3

DATOS DERIVADOS:

Puntos de vida: 14
Puntos de aguante: 12
Puntos de shock: 18

CAMPOS DE EXPERIENCIA:

Abrir cerraduras: 3	Armas blancas: 1
Buscar documentos: 1	Carrera: 1
Escondarse: 1	Mentir: 3
Registrar: 3	Saltar: 1
Trepar: 1	

EQUIPO:

Calderilla
Walkie talkie (o *handy*)
Marihuana
Pastillas de LSD y analgésicos
Mechero
Cigarrillos
Linterna
Equipo de grabación de sonido ambiente (con *pértega* y micro)
Herramientas

ELENA FERRÍN. ADJUNTA A PRODUCCIÓN.

Quinto año de carrera y se siente cada vez más sola. La mayoría de sus compañeros quieren ser locutores, reporteros... producción es un área donde parece que se acabase o por azar o después de haber hecho dinero. Para Elena, coordinar los esfuerzos materiales de un proyecto es una pasión y lamenta amargamente solo haber encontrado como proyecto de prácticas el hacer de niñera de un grupo de periodistas argentinos grabando en España. Preferiría haber podido contratar a su propio equipo, pero si ves un anuncio tan tentador y supones que podrás ser algo más que una mano derecha, aprovechando la excusa de hacerles de guía a los visitantes, te agarras a la oportunidad. "Productora adjunta" suena mucho mejor, remarcado en un *curriculum vitae* que "asistente de producción" o "*script girl*".

Como hay quien le dice que tiene demasiado poco carácter para el trabajo de productora, siempre busca oportunidades para hacer notar su compromiso con la eficacia. Es, de hecho ambiciosa, cosa que en los trabajos de becaria en televisiones locales tienden a confundir como dispuesta a encerrarse en una habitación con el jefe de producción. Dejar clara su negativa a vender otra cosa que su inteligencia le ha hecho perder más de un proyecto interesante, pero no las ganas de seguir buscando.

Qué opina de

Diego: Suelen llevarte bien con los cámaras porque a pesar de ser los que más suelen necesitar material especial, son gente capaz de improvisar y adaptarse a situaciones difíciles. Incluso tuviste un novio *fotero* pero la cosa no llegó lejos porque era demasiado indolente (una palabra formal para decir vago).

Ernesto: Has visto algo del trabajo de este hombre y te parece un cerebro subestimado. Ha tenido la mala suerte de ir parando de un mal trabajo a otro pero estás segura de poder aprender mucho de este veterano. Deberás trabajar codo con codo con él; si bien él es el responsable de la producción, tú deberás apoyarle como experta local.

Facundo: He aquí al tipo de compañero que suele dar problemas pidiendo todo tipo de tonterías incluso si no le atañen, como suelen hacer las estrellas. No es infrecuente que haya que hacerles caso más allá de lo razonable.

Frantisek: No te imaginas para qué se necesita un asesor paranormal; supones que ayudará a la elaboración del guión, nada más. La idea de estar rodeada de argentinos locos que crean en fantasmas te aterrorizaría.

Diana: Está bien que las mujeres empiecen a abrirse camino en puestos técnicos en este mundillo. Tener a otra chica en el grupo te alivia un poco, vista la fama de conquistadores a la italiana que tienen los argentinos.

ARQUETIPO: LA GUAPA Y LISTA.

CARACTERÍSTICAS:

Agilidad: 3	Potencia: 3
Carisma : 5	Precaución: 3
Combate: 3	Suerte: 5
Conocimientos: 5	Técnica: 4
Percepción: 3	Voluntad: 4

DATOS DERIVADOS:

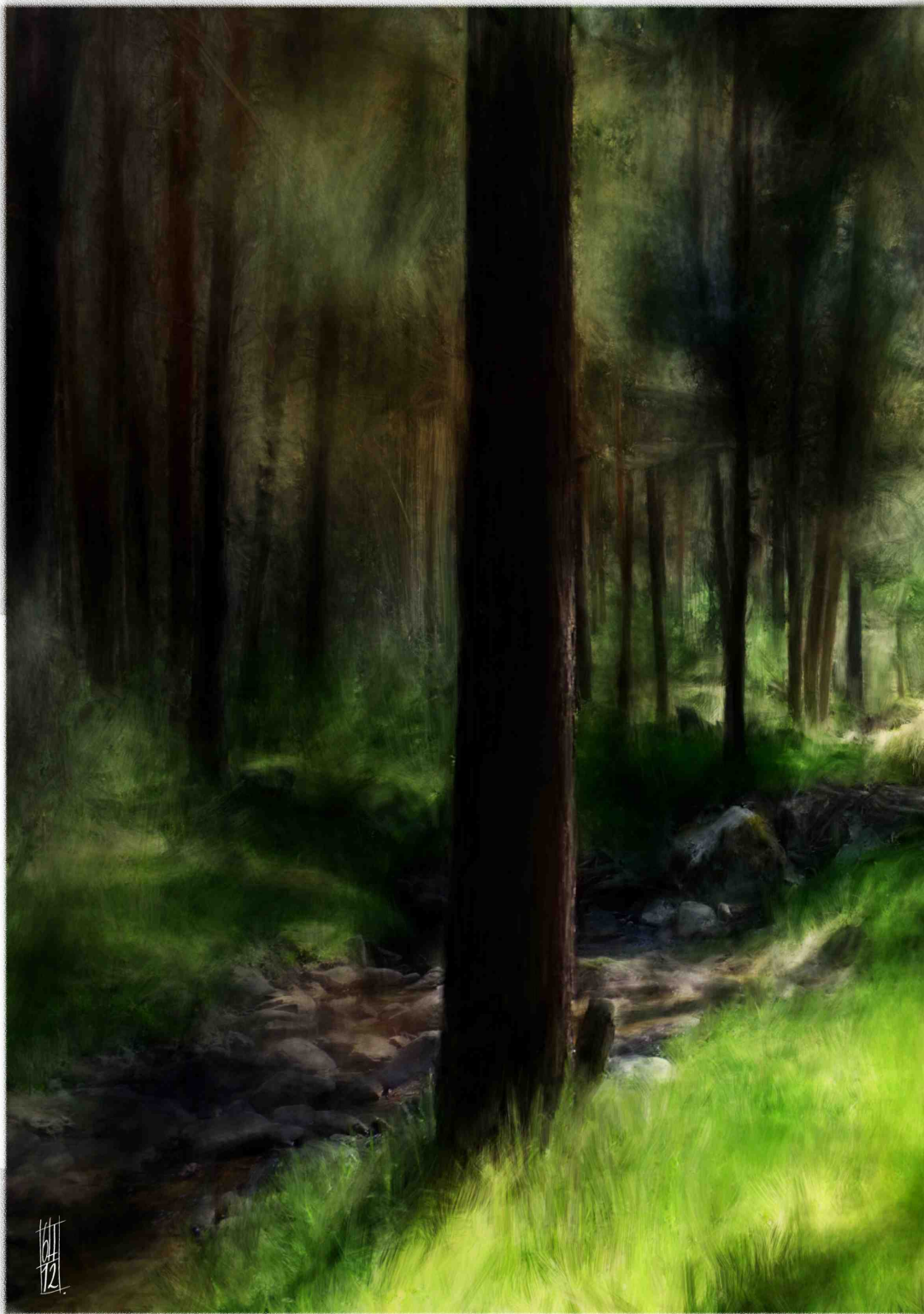
Puntos de vida: 12
Puntos de aguante: 14
Puntos de shock: 14

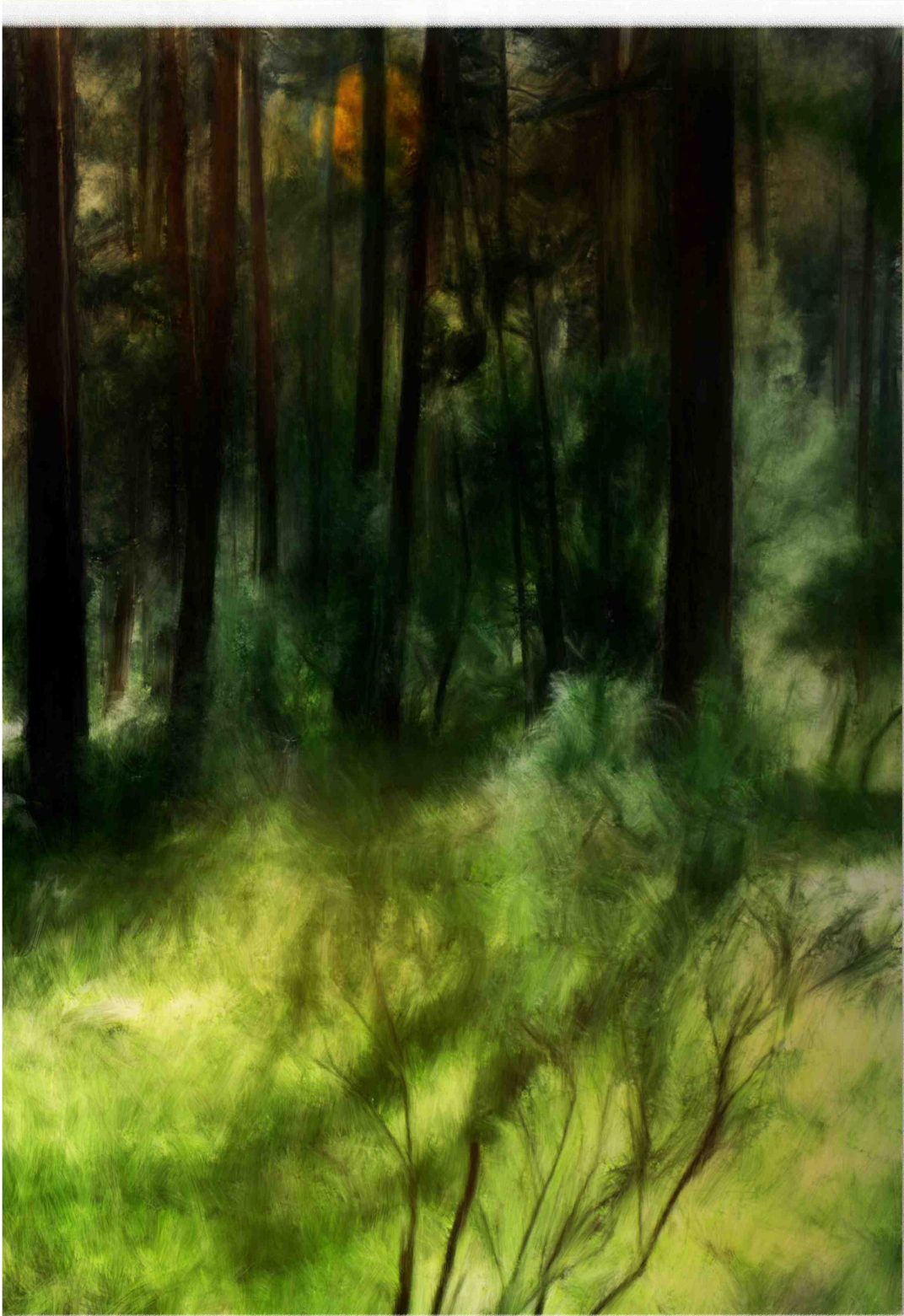
CAMPOS DE EXPERIENCIA:

Arquitectura: 1	Buscar documentos: 3
Carrera: 1	Conducir: 2
Medicina: 1	Mentir: 2
Nuevas tecnologías: 2	Registrar: 3

EQUIPO:

Tarjeta de crédito
Billetes sueltos
Bolígrafos
Agenda personal
Linterna
Teléfono móvil
Walkie talkie (o *bandy*)





TERCERA PARTE: VIAJE DE LABURO



Tras leer la introducción para jugadores, dales unos quince minutos para coordinarse e incluso pedir equipo adicional. Este les esperará a su llegada a Madrid; como anfitrión, decide tú si sus peticiones son razonables pero recuerda que Contacto no es una multinacional y ya tienen de todas formas material suficiente para realizar el trabajo. Algunas cosas que no aparecen en su equipo (tarjetas de memoria para las cámaras, por ejemplo) pueden darse por supuestas, no es necesario pedir las de nuevo; otras no. Una vez los jugadores hayan terminado de planificar el viaje y tener claro quién es cada cual, puedes leer o parafrasear el siguiente texto para iniciar la aventura:

Con la aquiescencia de todos, la reunión llega a su término. Recogéis el material de trabajo y las notas y salís ordenadamente de la sala hacia la calle. A vuestro paso por la oficina una pareja de chicas que trabajan allí observa a Facundo y susurran entre ellas, como si rieran de algún cotilleo. Ya fuera os despedís brevemente y marcháis a vuestras respectivas tareas para estos días, con la consigna de volver a encontraros en el aeropuerto.

En efecto, tres días después tomáis el vuelo de la aerolínea española. Las doce horas en el aire intentáis dedicarlas a charla sin sustancia y descansar, aprovechando el horario para simular una noche normal, pero no es fácil; solo habréis podido dormir cinco o seis horas cada uno. Por fin aterrizáis con las bolsas bajo los ojos casi pisando el suelo. Son las 5:50 cuando os paráis delante de las cintas transportadoras a esperar la llegada del equipaje. Cuando las maletas salen de la cinta, agarra cada uno las suyas con la ayuda de un carrito, mientras sois observados por el personal de seguridad, que alguna mirada desconfiada ha lanzado a Diego y Diana. Casi a rastras y tras esperar en una fila y mostrar la documentación a la policía española, salís a través de las puertas de control al pasillo principal de la terminal. Allí, varias personas esperan ansiosas a sus familiares y amigos, dando voces y abrazos. Entre ellos hay un hombre delgado, vestido de sport con un cartel en el que reza “Sr. Crocxe - Grupo Contacto”, junto a un logotipo de Europcar. El caballero, tras saludaros brevemente y con cara de querer terminar este trabajo e irse a dormir, os comunica que está aquí para entregaros vuestro vehículo.

Si tienes un grupo de seis jugadores y Elena va a jugar esta aventura, este es el momento de presentarla. Estará aquí junto con el empleado de la agencia de alquiler de autos.

El empleado de la empresa de alquiler saca al grupo desde la terminal a una carretera de servicio que discurre entre edificios del aeropuerto y por la que circulan sobre todo taxis. Tras cruzarla, acceden a un *parking*. Son las seis y media de la mañana y hay bastante claridad en el horizonte, anticipando el pronto emerger del sol. En el sótano del *parking* están los vehículos de las casas de alquiler, y allí, entre varios automóviles de la misma empresa, les espera el que les han reservado: una furgoneta “*combi*” de siete plazas más sección de carga suficiente para las maletas y el equipo. Tiene un mapa de carreteras de España en la guantera y GPS. Si encienden este e introducen los datos, les indica que la forma más rápida de ir a El Espinar es circular por la autopista de circunvalación M-40 hasta la autopista del Noroeste A-6, que tiene un tramo de pago.

Si los personajes deciden salir ya, a esta hora y hasta casi las ocho de la mañana hay poco tráfico en la carretera de circunvalación. Si esperan más tiempo para por ejemplo desayunar en la terminal, el recorrido es el mismo pero mucho más lento y con atasco hasta salir de la circunvalación. La furgoneta recorrerá el extrarradio de la zona norte de Madrid, una zona de clase media-alta. La autopista A-6 es una ruta amplia y cómoda que les permite circular a buen ritmo, dejando atrás en pocos minutos las poblaciones más significativas de la ruta, como Torreldones y Villalba. Tras pasar esta última, ya están a casi 50 kilómetros de Madrid. Frente a ellos asoman las montañas de la sierra de Guadarrama, al otro lado de las cuales está su destino. A lo largo de la carretera hay varias gasolineras con área de descanso o bar para desayunar algo y reponer fuerzas si no lo han hecho antes en el aeropuerto o visitando Madrid.

Tras algo más de media hora de viaje, pasado el pueblo de Villalba solo quedan 15 o 20 minutos para llegar al destino, según canta el GPS. La autopista comienza un ascenso más pronunciado y ahí es donde se demuestra la potencia de la furgoneta, que sube sin problema la falda de la montaña. Aquí el terreno empieza a ser boscoso, principalmente coníferas. Pronto se atraviesa el túnel que pasa de parte a parte la roca de la cadena montañosa, provocando un cambio de presión que taponará algún oído. Al salir al otro lado, el paisaje de montañas y bosques de conífera mezclado con robles a su alrededor se hace aún más intenso. El verde mezclado con ocre lo inunda todo en esta cuenca rodeada de cumbres. Segundos después, llegan a la salida que indica San Rafael-El Espinar. Siguiéndola, llegan al puesto de peaje donde una amable señorita les cobra menos de 4 euros y de ahí la ruta les lleva hasta el barrio de San Rafael. En este punto asumiremos que se dirigen al hotel. Siguiendo las indicaciones del GPS o del

mapa, atraviesan el citado barrio, un pueblo con bastante movimiento levantado alrededor de la carretera nacional, por la que pasan ruidosos camiones. Hay mucha gente joven en la calle y de cada dos negocios a la vista, uno es un bar, restaurante o cafetería.

Salen de esta zona, la nacional atraviesa un pequeño polígono y poco después ven el Hotel El Espinar pegado al lado derecho de la carretera. Al otro lado, a menos de un kilómetro, apoyado contra la falda de la montaña, está el pueblo de El Espinar. En el hotel, Contacto ha reservado para cada uno de ellos una habitación, todas en la primera de las dos plantas. Es un edificio de tres estrellas, sobrio y moderno, recién construido, de espacios amplios pero con pocas habitaciones.

En las horas que quedan hasta que tenga lugar el concierto, los jugadores podrán moverse con libertad por el área de El Espinar. Las diversas carreteras que conectan los núcleos urbanos están rodeadas de campos o vacíos o con ganado. El bosque solo comienza en las montañas que rodean el pueblo, en especial hacia sur y oeste. A continuación se muestran los distintos sitios de interés a visitar... ey, un momento. *Rewind.*

NO TAN RÁPIDO

Existe la lógica posibilidad de que los personajes, a pesar de la distancia que les separa de El Espinar, llegando tan temprano quieran hacer alguna investigación previa en la propia ciudad de Madrid, en bibliotecas, comisarías, periódicos... La verdad es que en ninguna de las pruebas de juego, lo juramos, llegaron a hacer esto, pero seguro que habrá una primera vez.

La policía no va a darles esa información, punto. No solo no deben pues el grupo de argentinos (y checo) no representa autoridad alguna, sino que resultan hasta sospechosos y la policía teme mucho quedar mal si unos chalados de lo paranormal van por ahí contando historias raras. Peor aún, El Espinar pertenece a la provincia de Segovia y están en la de Madrid, por lo que deberían consultar los archivos del propio Espinar o de Segovia, ciudad sita a 30 kilómetros más allá del pueblo. Y ahí les volvería a ocurrir lo mismo.

Las bibliotecas no permiten el acceso inmediato a ciudadanos no españoles, por lo que solo a la doble nacionalidad de Frantisek o a Elena les van a abrir esa puerta. Aun así, la información a encontrar allí es la normal para el pueblo de El Espinar que damos en esta aventura. No hay referencias a noticias de hace solo diez años.

En las hemerotecas y periódicos, así como en internet, hay más posibilidades pero tampoco demasiado impresionantes. Además de las muchas preguntas que pueden recibir para permitírseles la consulta, no van a encontrar

mucho más de lo leído en la introducción para ellos. Si quieres darles un premio, consíguelos el apellido de Henar y algunas fotos de los Cianuro, así como alguna declaración en foros de internet que les diga algo sobre lo que los habitantes del pueblo opinan de lo ocurrido o sobre lo que la policía descubrió sobre las heridas de las víctimas, sugiriendo que los asaltantes fueran humanos.

EL ESPINAR

El núcleo urbano principal está a solo dos kilómetros del hotel. Calles de casas bajas, en general tranquilas, con aceras a veces amplias y a veces diminutas y comercios de todo tipo. Los personajes podrían pasar junto a un centro social, la Iglesia, el Ayuntamiento o, pocas calles más allá, frente a un palacio abandonado y en ruina, un *parking* público. El palacete realmente está en muy mal estado y solo por fortuna se ve aún el blasón familiar grabado en la piedra de la fachada. Por todo el pueblo los edificios antiguos de granito, algunos con interesantes hallazgos arquitectónicos, se combinan con las casas y edificios de pisos más modernos. Hay varios parques, una plaza de toros, tres colegios según edad... es, en definitiva, un pueblo grande.

Si llega la hora de comer y prefieren hacerlo en El Espinar antes que en su hotel, disponen de varios restaurantes cercanos con muy diversos precios, pero la gastronomía es uno de los puntos fuertes del pueblo. Si los personajes quieren gastarse entre 20 y 30 euros por persona encontrarán restaurantes de calidad que mezclen comida casera tradicional con cocina moderna, ubicados frente a calmosas placitas con bancos de piedra. También tienen, en la zona centro del pueblo, otros más populares y bulliciosos donde el menú del día sale a 9 euros por persona y aunque todos son platos sencillos, incluye una buena variedad en cada apartado de la carta.

En caso de interrogar a alguna de las personas que se crucen por el municipio, estos son ejemplos de las declaraciones que pueden obtener. El anfitrión podrá modificarlos según la ocasión lo requiera.

Esta noche toca un grupo ahí donde la Estación. No, ni idea de cómo se llaman. Nada, aquí ni se ha notado lo del concierto. En La Estación sí, habrán subido chavales de Madrid y de Villalba. Mientras no baya follón, que con los músicos de rock, ya se sabe. Harán una fiesta con una tabla "güija" de esas. A lo mejor alguno se pega una hostia contra el suelo después de meterse drogas y la gente dirá que si es una maldición. ¿Las muertes aquellas, hace diez años? En fin, no sé qué quiere que le cuente, si ya se sabe lo que pasó. Vamos, que no se cogió a quién lo hizo, pero está claro lo que pasó, que hubo drogas de por medio y unos mataron a los otros y se largaron. Échales un galgo ahora. ¡Ay, déjelo! ¡No me gusta hablar de esa cosas! Igual fueron unos extranjeros o algo. ¿La dueña de la casa? Pobre mujer, la que le ha caído.

Que no le va mal, pero quedarse vinda y claro, el niño, que no levanta cabeza. Pues está enfermo, tiene un retraso mental y encima va todo el día por donde quiere, con solo catorce años la criatura, pues a veces mete la pata y la policía le tiene que llevar a casa por una pelea o porque ha roto unos cristales o algo.

Nadie sabe más de lo dicho ni llegó a ver los cuerpos o escuchar los gritos salvo los vecinos más cercanos a la casa, en La Estación. Sin embargo, el anfitrión puede inventar numerosas ideas lanzadas casi al azar; a nadie le amarga un rumor y diez años después cualquier verdad se habrá deformado lo suficiente.

Existe un pequeño periódico local y su responsable podría darles algo más de información actual. Sobre el pasado poca cosa puede decir porque su publicación no existía. Sabe que el grupo que actúa se llama Cianuro y que el cantante es hermano pequeño de una de las víctimas mortales del asalto. Conoce la tragedia de hace diez años en los mismos términos generales que revelaron los informes de la policía. En su opinión, es de mal gusto un concierto así que parece querer celebrar “el hecho más luctuoso de esta localidad desde los enfrentamientos entre nacionales y republicanos durante la Guerra Civil, que costó muchas vidas espinariegas y enfrentó a hermanos con hermanos”. El editor del periódico puede dar la misma información presente en los párrafos sobre crimen y seguridad de la Introducción para el anfitrión.

En la biblioteca municipal o el archivo del Ayuntamiento (a este solo podrían acceder si acuden por la mañana y tras una **tirada de carisma + mentir a dificultad 14, o 13** si les acompaña, por ejemplo, el responsable del periódico) no tienen ningún dato sobre los crímenes. Es posible leer información sobre ataques de perros asilvestrados, más frecuentes hasta mediados del siglo XX, pero cada vez más escasos desde entonces y ahora inexistentes. En cuanto a lobos, aunque se ha detectado su presencia reciente, no muy lejos, no ha sido así -de momento- en los montes más cercanos a El Espinar, donde no hay de momento más que una remota posibilidad de encontrarse alguno.

LA ESTACIÓN DE EL ESPINAR

Desde el hotel, y también desde El Espinar (pues la ruta más directa pasa junto al primero), se va hacia el barrio de La Estación por una carretera local que cruza bajo las autovías, pasa junto a un par de yeguas y circula entre prados con ganado, y junto a una depuradora de aguas antes de enfilar directa hacia La Estación, barrio que desde el primer vistazo se muestra más pequeño que San Rafael o El Espinar. De inmediato llegan a la estación de tren que da nombre al núcleo urbano, desde donde pueden ver casas dispersas y otra construcción en ruinas que debe ser una antigua fábrica, lo que se deduce por la enorme chimenea

que la adorna y en la que aparece la fecha de su construcción: 1901. El GPS indica que se debería dar un rodeo que permita cruzar con el coche sobre las vías del tren para pasar al área más poblada del barrio en sí, pero también es posible aparcar en la estación para cruzar a pie por aquí y recorrer andando los dos centenares de metros que restan hasta la casa.

Si dejan el coche en la estación o quieren acercarse a verla por cualquier motivo, de los dos pares de vías detectarán por su brillo que solo uno de ellos está en uso. El edificio principal es de dos plantas, taquilla y sala de espera abajo, vivienda arriba. Tiene algunos desaguisados, como una ventana rota o pintadas en los bancos de piedra, pero también signos de que se usa con cierta frecuencia, como el letrero luminoso anunciando el próximo tren, la exposición de viejos objetos de RENFE tras de un cristal en el interior... Por desgracia, no se puede pasar dentro del edificio, pues su puerta delantera está cerrada con cadena y candado. Recortes en los presupuestos han dejado sin jefe de estación a la estación, limitándose a ser ahora un apeadero.

Señal de los primeros tiempos en que trenes de mercancías alimentados con carbón pasaban de constante por aquí es un viejo depósito de agua conservado quizá con espíritu de añoranza o para dar un toque pintoresco al ambiente de la estación, aunque, ciertamente, no está bien cuidado. Tome nota el anfitrión de los lugares vacíos mencionados hasta ahora que podrían servir de refugio a una criatura o personaje que huyera o acechara por el pueblo de noche...

Este barrio es más tranquilo que El Espinar, aunque hay movimiento. En el parque principal tiene sede el centro social con un amplio bar; allí hay también zona infantil y un pequeño colegio. Hay muchas casas de veraneantes, así como casas señoriales de distinta antigüedad, aunque ninguna anterior a principios del siglo pasado. Antes de la hora de comer es fácil cruzarse con pocas personas pero después hay mucho más ambiente y los apenas tres bares del pueblo se llenan de una combinación de paisanos y veraneantes que irá aumentando según se alargue la tarde.

El interrogatorio de los ciudadanos del barrio arroja resultados parecidos a los de El Espinar, pero con un grado mayor de cercanía. Hace diez años ya, no se recuerda todo lo bien que se pudiera el asunto y hablan de ello como un acontecimiento a olvidar. La policía anduvo por aquí muchos días tras la desgracia, no solo la del pueblo, mucha policía de Segovia, incluso de Madrid, forenses y detectives haciendo preguntas y sin llegar a ninguna conclusión válida. Algunas de las pistas indicaban la posibilidad de que los asesinos y raptos se hubieran echado al monte, pero tampoco se les encontró allí. Los asesinatos les parecen terribles, pero el algunas víctimas aún no hayan aparecido y que sus seres queridos no puedan enterrarlos hace especial daño. “Yo no soy racista, pero creo



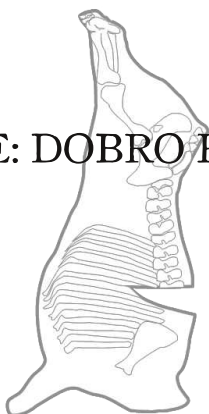
que esto lo hizo una banda de rumanos venidos de Madrid”, comenta alguno menos espabilado. Respecto de las personas asesinadas tienen poco que añadir, ya que eran turistas, nadie les conocía y es habitual que grupos de gente alquilen casas para fines de semana en la zona.

Todos conocen a Henar y su hijo y los estiman, aunque les consideran poco comunicativos, en especial al chaval, que no habla con nadie, vagabundea a menudo y se mete en algún problema menor sin más motivación que el trastorno mental que sufre. Lo retratan con un trastorno psiquiátrico muy evidente que achacan a lo sucedido diez años atrás. Es posible que alguien les confirme que ya se ha visto a otro cámara, una mujer, grabando a un periodista maduro al que nadie atribuye fama alguna. Llevaban un logotipo de Televisión Española y han ido hacia la casa. Alguien les puede haber visto también subir hacia La garganta.

La gente parece acostumbrada a que haya eventos en el pueblo. También conciertos, pero no de esta índole, sino bandas populares tocando Paquito el chocolatero y otros clásicos del pleistoceno español igual de casposos. La opinión general sobre los que van a montar el concierto es bastante mala y muchos no entienden por qué Henar se presta a ello, aunque imaginan que va a sacar bastante dinero. Es más, dan por supuesto que “vosotros los de la tele habréis pagado algo”. Muchos de los entrevistados no parecen al tanto del componente esotérico que lleva el concierto. Las opiniones sobre este asunto son diversas: la mayoría coinciden en suponer que no va a pasar nada raro, pero algunos creen que sería mejor no tentar a la suerte. En cualquier caso esperan que no monten demasiado ruido.

Un tren procedente de Madrid traerá a una docena de fans a las 19:40. Ruidosos y desaliñados, se dirigen con titubeante andar hacia Villa Los Chopos tras preguntar a algún viandante. Tardan media hora en recorrer esa distancia, entre comprar cerveza en un colmado y preguntar direcciones. Están bastante perdidos y no tienen mucha idea acerca de la historia pasada de la casa o de Ramón. Saben que hay un concierto gratis, la música y el exhibicionismo satánico les gustan y esperan un ambiente permisivo con el consumo de alcohol y drogas; no necesitan saber más. Con sus opiniones protorrevolucionarias y desinformadas dan una buena imagen en cámara, pero ninguna información nueva, además de todo lo que quieran inventar, ellos o el anfitrión.

CUARTA PARTE: DOBRO POZHALOVAT!



¡Bienvenidos! La cancela del edificio tiene una entrada en el frontal que da a la calle, donde los personajes pueden aparcar, si lo han traído, el vehículo; hay sitio de sobra. Alrededor de la vivienda solo hay algunas casas más, dispersas y aparentemente cerradas a la espera de la llegada de sus dueños desde otra ciudad. En la entrada principal al estrecho y frondoso jardín delantero hay un texto grabado en la piedra de la cerca que reza: "Villa Los Chopos". Habitan el jardín grandes pinos, plantados como poco cuarenta años atrás, y abundantes rosales, espinos y zarzas de los que en otoño nacerán dulces moras con las que hacer mermelada.

Todas las contraventanas de madera que protegen las ventanas del edificio de dos plantas están cerradas, pero se escucha procedente del interior una voz de mujer cantando. Una **tirada de conocimientos + arquitectura a dificultad 11** revelará que las ventanas de la planta baja son demasiado altas para no tener sótano la casa. Igual pasa con el tejado, que debe tener un altillo, aunque por esta parte no se vea ventana alguna. Villa Los Chopos tiene una entrada principal a la vista, protegida por un porche de granito con tejadillo de pizarra, como son los muros y el techado de todo el edificio.

Si uno de los personajes se acerca a cualquiera de las viviendas más cercanas, a través de la entrada de una de ellas verá en su jardín elementos de construcción como una hormigonera, ladrillos sueltos, cubos de pintura, tubos de plástico para el cableado... Desde su posición es fácil observar que la casa está siendo reformada del todo por dentro. No se ve a ningún obrero trabajando en este momento, pero la puerta del jardín está abierta, sin candado. De nuevo, otro lugar a tener en cuenta por parte del anfitrión para ocultarse los personajes o sus enemigos. Las demás casas cercanas están vacías de momento; sus dueños llegarán entre esta noche y mañana por la mañana. Solo en una de ellas encontrarían respuesta a sus llamadas y les abrirían dos ancianas viudas y hermanas que viven solas, Marita y Aurora. No es necesaria tirada alguna para sonsacarles información, ya que están deseando hablar, pero inventan aún más

que los punkis fans de Cianuro, entremezclando alguna información veraz con suposiciones cuando sean interrogadas. Pocos datos más pueden aportar sobre los aportados por la gente del pueblo pero han visto a los dos periodistas de Televisión Española discutir con Henar y luego marcharse por la carretera de La Garganta. No les han visto volver. Además Marita fue quien avisó a la policía hace diez años cuando escuchó los gritos en el jardín.

Hombres bechos y derechos gritando como niños a los que se les estuviera arrancando un brazo. Madre mía, qué espantoso era aquello. No, no pude ver nada de lo que pasaba allí. Sí, sé que había una fiesta, una barbacoa. Eran chavales jóvenes, de Madrid. Igual estaban tomando drogas, pero no sé. Javier no habría querido, era un señor serio y Henar se moriría de vergüenza. No, yo creo que debió ser una cosa distinta. Cuando ya llegaba la policía escuché como carreras de alguien escapando por detrás, por la chopera hacia el monte. No, no sé. No los vi, de verdad. Un misterio.

Tanto si los personajes entran al jardín de Los Chopos como si tardan en hacerlo, antes de que se acerquen a la puerta Henar les habrá escuchado (sean sus voces, sea el chirrido de la puerta de la cancela) y saldrá a ver quién es. La mujer, en cuanto vea cámaras o, simplemente, a gente mejor vestida y más veterana que la esperada, comprenderá y se presentará con extrema timidez y sin apartarse de la puerta.

Soy Henar Sánchez, la dueña. El concierto es allí detrás, en el jardín trasero, ya se lo he dicho a los otros. Los otros periodistas, quiero decir. Ellos eran de Televisión Española, me parece. No, no sé nada de un contrato de exclusividad. Me dijeron los del grupo que vendría la prensa, pero no me dijeron quiénes ni cuándo. Los otros periodistas han llegado muy pronto, hacia las cuatro de la tarde y solo han sacado algunas imágenes de la casa. Luego se han marchado sin más. Creo que querían sacar imágenes de la zona para ilustrar el documental, pero aún no han vuelto, seguro que se han marchado a Madrid. Sí, puedo enseñarles el jardín. No, no la casa. No han alquilado la casa, lo siento. No, en serio, preferiría que no y tengo que ser muy seria con esto.

UNA MUJER CON PROBLEMAS

Este es el momento adecuado para hablar del personaje central de esta tragedia. Ya sabemos mucho de su pasado, pero, ¿y de su presente? Repasemos sus últimas 24 horas.

- Ayer por la noche. Henar comienza a notar que su ansiedad aumenta y empieza a arrepentirse de haber aceptado este alquiler. Nadie en el pueblo la comprende, pero todos la compadecen. Cuando le llamaron para alquilar la casa

para la fiesta “satánica”, su primer impulso fue rechazarla con la misma poca gentileza con que rechazó hace diez años otras ofertas de fama basadas en tripas y basuras televisivas. Pero, sacando fuerzas de flaqueza, decidió que había llegado la hora de empezar a obtener del mundo parte de lo que se le había arrebatado. Así, estableció la condición de limitar la fiesta al jardín y pidió un precio exorbitante. Ramón contraofertó con la mitad de tal precio, que seguía siendo mucho más de lo normal y Henar se sintió conforme. Ahora no está tan segura de haber hecho lo correcto.

- Hoy, 11:00. Cianuro llega a Villa Los Chopos. Ramón tiene cinco años más que su hermano aquella aciaga tarde de 1996, pero Henar reconoce en él el rostro que lleva años intentando olvidar. Pregunta apellidos y procedencia; Ramón confiesa tranquilamente ser hermano de Andrés Crespo. No se le había ocurrido comentarlo antes al muy idiota. Espera impresionarla y al ver cómo lo consigue se jacta de haber organizado este concierto en honor a su “pobre hermano”. El grupo regresa al pueblo tras dejar los bártulos en la casa. Henar está confusa, dolorida, nerviosa, tensa. Mezcla sentimientos pasados y presentes.

- Hoy, 11:30. Llega Televisión Española, representada por un locutor y una operadora de cámara. Interrogan a Henar y es una conversación dura; le hacen todo tipo de preguntas personales y la presionan, indagando en sus sentimientos. Hacen alusiones veladas a los puntos oscuros de su relato a la policía, casi la acusan de no haber ayudado a su marido. Cuando ella se cierra en banda, deciden salir al monte a realizar algunos planos de recurso. Subiendo a La Garganta entrevistan a un ganadero que viene de dar de comer a sus caballos y hace tiempo que sospecha que algo extraño ocurre en estos montes, aunque no ha logrado hacerse creer por nadie. Henar queda allí llorando de rabia, repitiendo en su mente una y otra vez las palabras del locutor, sintiendo un odio cuya intensidad no alcanzaba desde hacía diez años.

- Hoy, 12:15. Para su desgracia, los periodistas se acercan demasiado a la casa abandonada que a día de hoy usan los licántropos como base de operaciones. Los monstruos han detectado el odio y el sufrimiento de Henar acumulados contra esta pareja y esperan ganarse el aprecio de la mujer y quizá la liberación de esta condición si actúan contra ellos. Henar percibe a través de su conexión con las bestias el horror de la caza. Coge un cuchillo por puro instinto autoprotector y sale hacia La Garganta con su propio coche. Encuentra la furgoneta en una carretera forestal sin asfaltar y los restos del locutor algo más lejos. La camarógrafa ha tenido tiempo de huir, dirigiéndose sin saberlo hacia la guarida de los *oborot*. Henar esconde la furgoneta, ordenando a los licántropos hacer desaparecer todos los rastros del cadáver y buscar a la chica. Cuando la encuentran intentando grabarse explicando lo ocurrido, pierde los nervios,

asesinándola. Se lleva la cámara, quiere ver cómo ha sido el ataque previo al locutor, le aterra pensar que las bestias hayan reaccionado así siguiendo sus sentimientos como órdenes.

- Hoy, 13:30. Regresa a Villa Los Chopos y esconde la cámara en su sótano con la idea de ver las imágenes cuando todos se hayan marchado esta noche. Comienza los preparativos de la fiesta, angustiada, intentando sin éxito evitar pensar en lo que está ocurriendo y sus consecuencias: alguien vendrá a buscar a los periodistas cuando se note su ausencia. Debe ordenar a las bestias dispersarse o huir. Tiene que huir ella misma, llevarse a su hijo. Le hará quedarse en la casa, cerca suyo, durante la fiesta. Mañana se marcharán, está decidido. Quizá vuelvan a Rusia. Sí, cuando la dejen sola quemará la cámara o la enterrará y hará las maletas.

EL JARDÍN

Si los personajes quieren ver ahora la parte trasera de la casa, Henar no pondrá inconveniente alguno. Dando la vuelta por la derecha del edificio entre los arbustos, pasan delante de una caseta de madera, adecuada para guardar bicicletas, aperos de jardinería, etc. El espacio lateral entre la casa y el muro de piedra es lo bastante amplio para que pasen tres personas a la vez. Casi al final de este tramo de terreno observarán la puerta de acceso al sótano de la casa. Es pequeña, habría que entrar agachado y ahora mismo está cerrada con un pequeño candado por fuera. Sobra decir que Henar no les permitiría entrar si lo solicitasen.

La parte posterior del jardín es más amplia que la delantera, impresión aumentada al tener menos arbustos y ningún árbol. Al otro lado del muro posterior de piedra asoma la chopera, tras de la cual comienzan las laderas suaves cubiertas a intervalos por brotes de granito, tomillo, espino y hayas. Más allá crecen ya las montañas y montes de La Garganta, cubiertos por el bosque de altos pinos. Por el jardín hay dispersos algunos objetos de jardinería, botes viejos de pintura, una manguera...

La fachada trasera de la casa está dominada por una terraza de granito por la que se podría acceder al interior del edificio. Breves escalones llevan desde la terraza hasta el suelo del jardín, habiéndose aprovechado el espacio bajo ellos que forma el arco de peldaños con el suelo para alojar leños, cartón y carbón. Varias cajas grandes a medio abrir están colocadas en el suelo de la terraza, junto a micros de pie y una caja de cerveza. Contienen el equipo de los Cianuro: batería, guitarras, sonido, etc. Henar aclarará que esa terraza servirá de escenario para el concierto. Las puertas dobles que separan la terraza del interior, cerradas y tapadas por cortinas verdes y gruesas, están compuestas de recuadros de cristal enmarcados con madera.



Desde este jardín es posible retirarse hacia atrás para ver la casa en mejor perspectiva, descubriendo la ventana del ático o desván que quizá sospechaban ya que podría haber. Es una ventana abatible moderna, instalada mucho después de la construcción de la casa. No parece haber forma de abrirla desde el exterior. También se ve la salida de la chimenea de ladrillo.

“Me han pedido que sirva la comida justo antes del concierto”, comenta la dueña y señala una esquina del jardín posterior. Dependiendo de lo próximo que esté el momento del concierto, habrá allí algunas sillas y una mesa de plástico para ser usadas en la fiesta.

“Ahí lo tienen, es esto nada más. Es un buen jardín y la casa tiene tres dormitorios, con posibilidad de abrir el sofá-cama del salón. Pueden quedarse a pasar la noche hasta diez personas, si vienen en parejas. Se lo digo por si otro día que vengan ustedes quieren alquilarla”, comentará finalmente Henar con una risa nerviosa de vendedora novata. Una **tirada de percepción + mentir a dificultad 13** (que debe hacer el anfitrión en secreto) revelará que más que nerviosa parece poco interesada en el alquiler, como si no fuese para ella importante.

Henar puede responder a las preguntas que le hagan los personajes en base a sus intereses pero procurará darles largas y entrar lo antes posible en la casa “a terminar los preparativos”. Si los personajes quieren pasar dentro también, habrán de ser persuasivos e insistentes, a la par que amables. En ese caso, Henar accederá a que entren pero no a que graben en el interior, si bien habrá formas de hacerlo sin ser detectados, como el clásico truco de simular haber apagado la cámara y apoyarla en un ángulo útil. Si entran, les guiará al salón y les propondrá tomar un café. Si insisten en recorrer la casa a su libre albedrío, se opondrá, ofreciéndose a enseñarles la planta baja ella, pero negándose a subir a la planta alta. “Está muy desordenada y no me conviene como hostelera que nadie la vea así”. Obviamente lo que teme es que se encuentren con su hijo y le sonsaquen o en general que supongan una molestia en este momento tan delicado. Si la presionan más allá de lo educado o intentan colarse, les pedirá que se marchen de la propiedad. Si siguen insistiendo o se ponen más bruscos aún, llamará a la policía, acudiendo en primer lugar una patrulla de dos policías locales (lee la sección sobre cómo dirigir *Carne* para saber más sobre la reacción de las autoridades). Más fácil que acceder a la casa sería rondar por el jardín e intentar entrar en el sótano.

EL SÓTANO

Sin apenas entradas de luz, incluso con linternas es un lugar oscuro donde es fácil confundir sombras inocuas con cualquier otra cosa. Hay que caminar ligeramente agachado, una vez se supere el obstáculo del candado en el

pasador (**dificultad 12**). La puerta de acceso, que solo puede cerrarse por fuera, da a una sala que tendrá la mitad de la casa de amplitud, con tuberías de saneamiento y conducción de agua, algunas recorriendo el techo hacia la pared que da a la parte trasera de la casa, hacia la caldera. Acumulados a la izquierda de quienes entran hay multitud de objetos: una manguera, cuerdas, tejas, macetas, un par de azadas, una pala y algunas maderas. También hay una larga escalera de metal de unos cuatro o cinco metros de largo, suficiente para subir -por ejemplo- al tejado. Una **tirada de percepción + registrar a dificultad 11** permite hallar entre los trastos, tapada por cartones y sucia de tierra, una cámara de vídeo profesional digital con el logotipo de Televisión Española impreso. A pesar de la tierra es posible hacerla funcionar o extraer la tarjeta de memoria para verla en otra cámara o portátil. Puedes leer la narración de lo grabado en la próxima sección de este capítulo. Hacia el fondo de esta sala se ve un vano pequeño e irregular, realizado a base de dejar sin enladrillar una zona del muro separador, que da acceso a otra sala del sótano. Para ir hasta ella deberían avanzar a cuatro patas, pues por allí el terreno se eleva suavemente.

La sala contigua tiene más tuberías provenientes del piso superior y para entrar en ella habría que arrastrarse prácticamente. Arrastrarse por la entrada es, más que esforzada, una actividad muy sucia, pues el barro frío y húmedo es especialmente pegajoso y se queda en las ropas. Tienen que evitar golpearse con las tuberías que surgen del techo por doquier y esto los obliga a agacharse cada vez más. El aire está viciado, frío y pegajoso. Una **tirada de percepción + registrar a dificultad 13** revelará una zona de terreno removido hacia el centro de esta sala, en el que asoma un objeto blanco, similar a una piedra pero indistinguible incluso con la luz de las linternas sin quitarle la tierra de encima. Haciéndolo, encontrarán algo que parece un palo. Un palo grueso y... no, no es un palo. Es un hueso. Blanco y gris, con trozos de barro aún pegados cuando lo hayan sacado del todo. Deja caer, si quieres “podrían ser incluso de cerdo o de humano”. Bastante largo, de un brazo o una pierna. No un fémur, como podría pensar un lego que sobrestimase el tamaño en la oscuridad, sino un húmero. Me apostaría algo a que no pocos jugadores pondrán a sus personajes a seguir excavando. Poco a poco, deberás darles premios cada vez más preocupantes. Una vértebra. Una costilla, un diente. Finalmente, un cráneo. Una **tirada de conocimientos + medicina a dificultad 12** identificará los restos como pertenecientes a un varón humano adulto. Una segunda tirada idéntica permite apreciar marcas de haber sido roídos por un animal. Un perro, un zorro, un lobo o un hurón son buenos candidatos y, excepto los lobos, todos son animales fáciles de encontrar en la zona. El tiempo y la humedad los han gastado lo bastante para no poder identificarlos bien.

¿Y estos huesos, de dónde salen? Las criaturas que rinden vasallaje a Henar tuvieron años atrás un desliz, persiguiendo al perro de un cazador furtivo y dando de lleno con este. En pleno frenesí y guiados por la prioridad de permanecer inadvertidos, devoraron al hombre. Era su primera presa humana y la encontraron deliciosa. Como forma de solicitar permiso para continuar cazándolos, llevaron los restos una noche a Henar. Esta, horrorizada, no solo les amenazó con terribles repercusiones místicas, reales e irreales, sino que les obligó a enterrarlos de inmediato en el sótano de Villa Los Chopos y volver al monte con órdenes de no volver a bajar nunca al pueblo, de noche o de día.

LA GRABACIÓN

Escucháis el "clik" de la tarjeta al entrar en su soporte con la emoción supersticiosa de quien avanza alguna sorpresa o quizá alguna situación extraña. Encontráis varios archivos reproducibles en su interior, de bastante tamaño, todos con la misma fecha y consecutivos. Los ponéis en reproducción.

En la pantalla aparece de repente un locutor, nadie lo bastante famoso para que lo reconozcáis. Está de pie, micro en mano, delante de la finca Los Chopos. Por la luz se diría que están filmando a mediodía. El tipo, que se presenta como Daniel Lorenzo, hace una descripción del lugar y del motivo de la visita del equipo al pueblo. Hasta aquí ninguna novedad, ya que se limita a reproducir casi la misma información que tenéis vosotros sobre lo que iba a suceder esta noche, el concierto, lo ocurrido años atrás... Solo añade una frase con tono frustrado dando a entender que la dueña de la casa, Henar Bogdanov, no ha querido colaborar.

La siguiente toma es parecida, pero esta vez la cámara sigue a Daniel caminando por el jardín de Los Chopos mientras hace una narración de los hechos acaecidos en el pasado, también sin ninguna información que no tuvieseis ya. El tipo se contonea lleno de ego; cuando termina su locución y antes de que la cámara corte, se le oye decir: "Bueno, vamos a ver si un paleta de esos..."

La siguiente toma solo muestra unas zapatillas de deporte y el suelo, escuchándose de fondo la voz de Daniel diciendo "no se preocupe, la cámara está apagada". Así empieza una entrevista con lo que parece ser, por el acento, uno de los habitantes del pueblo.

- Cuénteme entonces, ¿por qué cree que no deberían organizar la fiesta?
 - Porque pueden atraer cosas. Se lo he dicho.
 - Cosas del bosque, ¿verdad? ¿Cree usted que lo de hace varios años lo hicieron unos animales?

- No, animales no. Otra cosa.

- Ajá. ¿Como qué?

- No lo sé. Pero desde entonces, los que estamos por el monte de vez en cuando hemos escuchado ruidos como de animales grandes. Pero en el monte lo más grande que hay son zorros o corzcos. O vacas, cuando las subimos a que ramoneen. Pero no es nada de eso.

- ¿Qué cree usted que puede ser?

[En este momento, la señal de que la batería de la cámara se está acabando empieza a parpadear.]

- Igual solo es alguien haciendo el tonto.

- ¿Y nunca ha denunciado esto a la policía?

- ¿Para qué? Me van a decir que son animales. O que me lo estoy imaginando o que estoy loco. Eso me lo dicen mucho, sobre otras cosas. Mire, estoy pensando que mejor me marchó.

[Hay un largo silencio incómodo mientras el reportero busca una réplica. Se escucha a la operadora de cámara decir "Mierda" mientras la imagen se mueve un poco. Parece que se ha dado cuenta de la falta de batería. "Seré gilipollas" se le oye murmurar antes de que la imagen se corte de nuevo].

El siguiente plano es de Daniel en medio del bosque. Parece que están en un camino ancho que lo atraviesa y de hecho, aunque está sin asfaltar, se podría circular por él en coche. Micro en mano, hace una nueva locución. Se le ve algo sudoroso, pero mantiene su compostura. La luz ha disminuido y se nota ahora que el sol está más bajo, aunque aún lejos de anochecer.

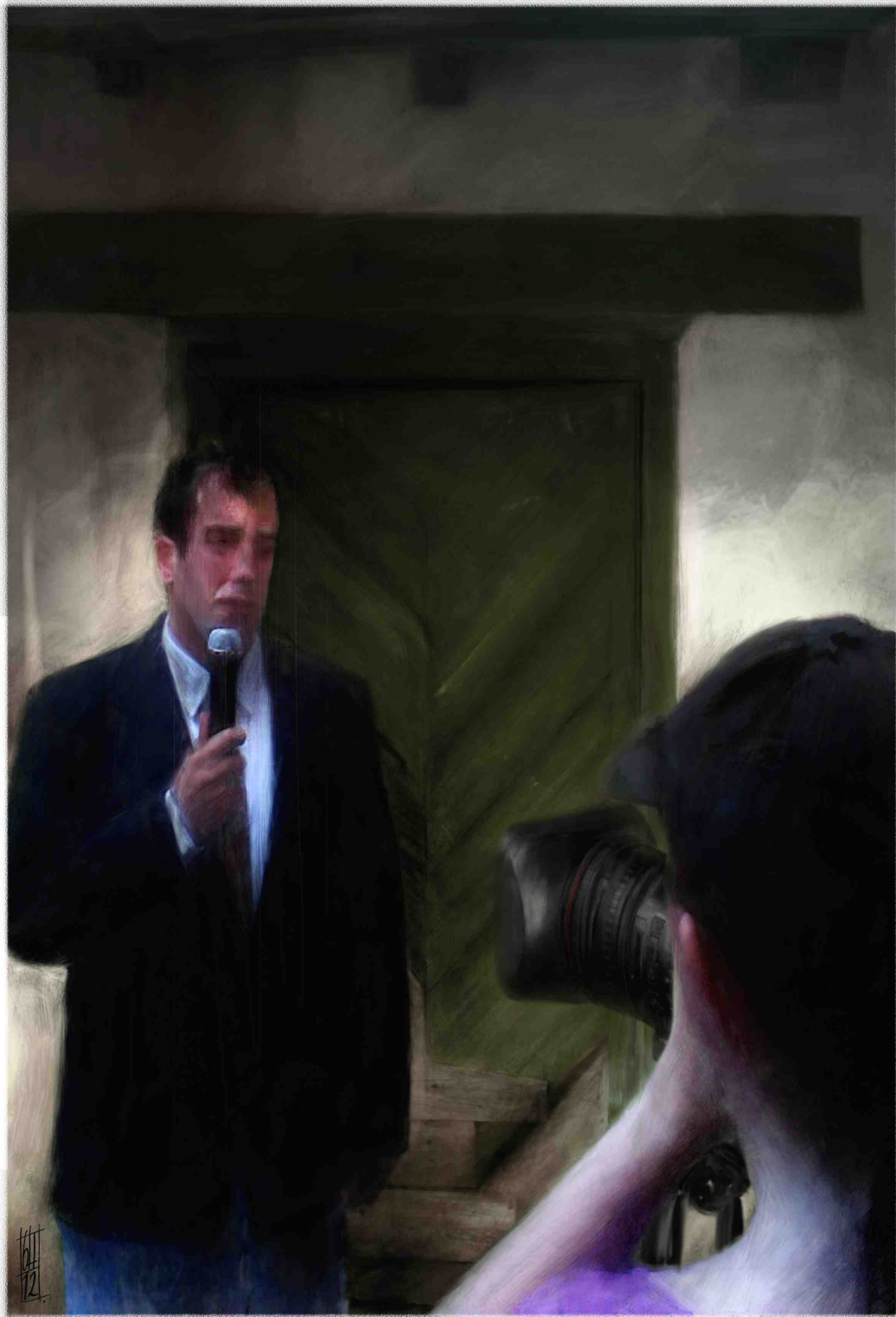
"Siguiendo el testimonio de uno de los habitantes del pueblo, hemos querido subir a ver por nosotros mismos el bosque donde nos han indicado que se escuchan extraños sonidos y donde la policía estuvo buscando sin resultado a los desaparecidos hace diez años o a sus asesinos, fueran estos delincuentes o animales salvajes. Esta zona, llamada La Garganta...".

En ese momento se escucha un ruido. Parece un gruñido o un gorjeo bajo, profundo. Daniel mira hacia su izquierda arrugando el entrecejo y cuando la chica va a girar la cámara en esa dirección, él la corrige.

"Eh, eh, seguimos, venga, que quiero bajar pronto".

Pero no llegan a reanudar la locución. Se escuchan nuevos rugidos procedentes de varias gargantas, ahora fuertes, decididos y la cámara se gira en esa dirección. Las ramas de los arbustos se mueven y una figura grande, oscurecida demasiado por la sombra del bosque para reconocerse, está a punto de salir de la espesura cuando el instinto de supervivencia le vence, baja la cámara y da un salto, para de inmediato gritar aterrorizada mientras corre. También se escuchan los gritos de Daniel, que parece, por lo que se observa momentáneamente, que va detrás de ella, gritando amabilidades tales como "¡Corre hija de puta, joder, bostia, aparta!". Se han metido por un sendero en lugar de correr por el camino principal, se escuchan los golpes de las ramas contra la ropa.

Hasta que sin previo aviso se oye un golpe más fuerte y un grito. Es Daniel. "¡Ah, mi pierna! ¡Ayúdame! ¡Ayúdame!". Se ve por el movimiento de la cámara aún encendida y apuntando al suelo, que la chica se detiene y se vuelve a ayudar al locutor. Pero entonces se escuchan nuevos rugidos y ella da media vuelta. Hay una última y brevísima imagen de Daniel en el suelo extendiendo la mano hacia ella. Un nuevo golpe es lo último que se oye antes de que la cámara se apague de nuevo. Por el sonido metálico os da la sensación de que el golpe se lo ha llevado la cámara, pero la imagen se reanuda.



La siguiente escena es un interior. No lo identificáis al principio, pero pronto os dais cuenta de que es un edificio de piedra abandonado, con las vigas al aire, los muros de las habitaciones derruidos o descascarillados en el mejor de los casos y un par de huecos para ventanas sin cristal ni marco. La casa se adivina casi en su totalidad a través de los rotos en las paredes y no debe tener más de 50 metros cuadrados. El suelo debió estar solado pero las baldosas han desaparecido o se han roto, viéndose directamente el cimientó de tierra. La única luz es la que entra del exterior.

Allí, sentada en un bloque de mampostería caído está una mujer joven, vestida con ropa sencilla, camiseta y vaqueros, cubierta con una gorra con el logotipo de televisión española. Se nota que ha llorado recientemente.

"Voy... voy a dejar grabado esto... solo por si acaso. Yo... joder, qué he hecho. Daniel., dios, ¿qué era eso? ¿Qué era eso? ¿Qué eran? Es importante que la gente sepa lo que ha ocurrido. Hay que enviar aquí más policía, quizá... no sé, a las fuerzas especiales. ¿Cómo no se ha dado cuenta nadie antes de lo que pasaba? ¿Lleva ocurriendo años sin que nadie lo sepa? ¿Sigo sin cobertura?"

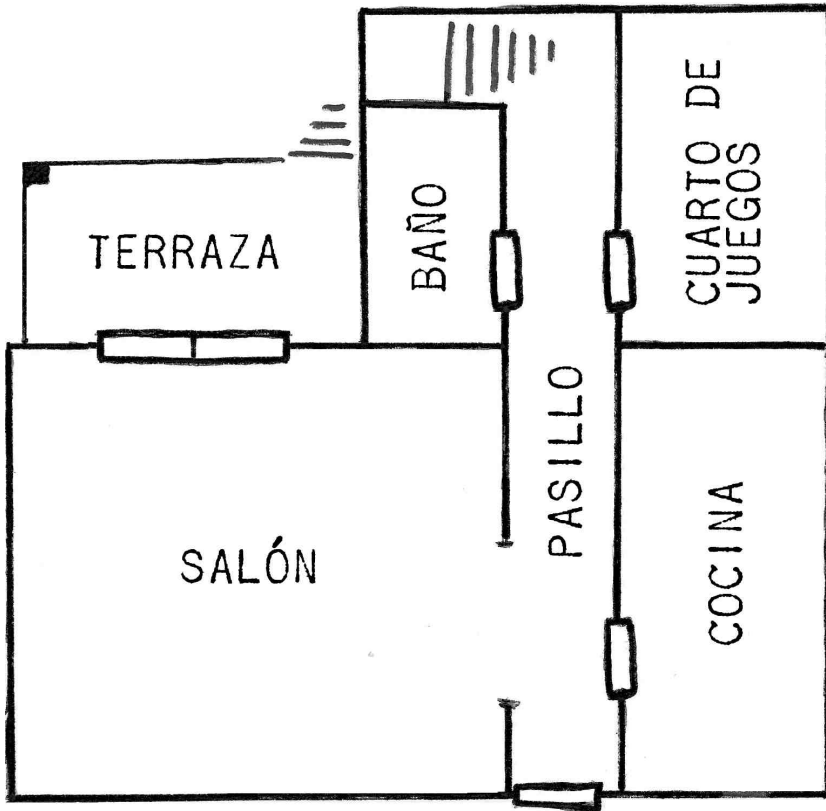
La chica saca su teléfono móvil y lo examina con aire de frustración. En este punto, ocurre algo que os deja la piel helada, os levanta el pellejo. De detrás del un muro desconchado sale una figura. Vestida con un abrigo negro con la capucha puesta y la luz cenital cayendo vertical sobre ella es imposible saber de quién se trata. Comienza a acercarse por detrás a la chica. Está claro que esta, que tiene las manos en la cabeza y gime mientras habla, no se ha dado cuenta de lo que ocurre a su espalda.

La joven comienza a llorar tras guardar el móvil. Mientras, sois incapaces de apartar la vista del acercamiento fatídico que realiza la persona bajo el abrigo negro. Teatral, absurdo pero a la vez muy real, extrae un cuchillo de cocina de un bolsillo. Hasta que está justo encima de ella. Entonces, la luz proyectada por el sol debe haber delatado su sombra frente a la chica y ella se queda muda de terror. Antes de que pueda girarse, la primera puñalada cae sobre su espalda. Lanza un grito horrible de dolor y rabia mientras trata de acercarse a la cámara. Pero las puñaladas siguen cayendo, ya nada teatrales sino con premura y un objetivo claro, acabar lo antes posible. Cada vez que el brazo se levanta esperáis poder ver el rostro embozado, pero la prenda parece de una talla mucho mayor que lo que sería para ese cuerpo y la capucha cae sobre el rostro, haciendo el trabajo del asesino más difícil, impetuoso, horriblemente lento.

Pronto la chica no tiene fuerzas para gritar. Un gorgoteo anuncia que una de las cuchilladas ha acertado en la garganta, a pesar de que ya no podéis verla y la cámara solo ofrece la imagen de la sombra cercana agazapada sobre el suelo, moviéndose arriba y abajo. Hasta que por fin, se queda quieto o quieta. La figura encapuchada da un rodeo para acercarse por detrás a la cámara. Está claro que pretendía no ser visto por ella. ¿Por qué, si iba a matar a la joven? ¿Por si esta vencía en la confrontación, para no dejar huellas? ¿Precaución elemental e instintiva? Se escucha un "clic". La imagen desaparece. Fin de la grabación.

EL INTERIOR

Aun con las advertencias de Henar, es posible que los personajes hagan intentos por entrar en la casa, sea ahora, después sin ser vistos, durante el concierto o una vez comienza el horror. Es pues el mejor momento para describirla por completo.



Planta baja

Pasillo: la puerta principal de la casa da a un distribuidor que se alarga de frente, terminando en un tramo de escaleras de madera que ascienden empinadas al piso superior. Nada más entrar a mano izquierda, un amplio vano abierto, de unos tres metros de ancho, da acceso al salón. Justo enfrente, una puerta cierra el paso a la cocina y siguiendo por el corredor aparecen a mano

derecha la puerta del cuarto de juegos y pasos más allá, a la izquierda, la puerta del baño. El suelo está enlosado con mármol viejo y en las paredes hay fotos anodinas de El Espinar y de la familia Sánchez Bogdanov.

Salón: es la estancia más amplia de la casa con diferencia y la única de la planta baja con el suelo de madera. Está dominada por un enorme sillón que mira a la pared sur y al viejo televisor; el aparato descansa en un mueble de ladrillo y escayola que recorre la pared e incluye estanterías para libros, jarrones y decoración insulsa. Al lado del televisor está el libro de visitas, con frases amables dejadas por los visitantes. A espaldas del sillón, en la pared, hay una importante chimenea construida con el mismo granito que la casa y a la izquierda de esta, las puertas con vidriera por donde se accede a la terraza. Entre los objetos de aleatoria procedencia con los que se decora la estancia, destaca un escudo medieval metálico para una mano, redondo, pequeño, lacado en negro. En lados opuestos del escudo hay unas puntas también metálicas. Sin duda es decorativo, pero parece lo bastante pesado para ser usado como arma (equivalente a arma de filo grande) en un momento dado. Un experto lo calificaría de inmediato como la típica artesanía en serie que se podría comprar como recuerdo en ciudades de pasado medieval como Segovia o Ávila.

Terraza: esta terraza cubierta, construida en granito con suelo de losetas de barro cocido, las cuales vieron mejores tiempos, es donde se coloca el grupo a tocar, por lo que su aspecto variará en función de la hora del día. Aunque la entrada principal de la casa esté a ras del suelo, la terraza se eleva un metro sobre el terreno al descender este en dirección a la parte trasera del edificio. Amplia y fría, pues se orientó desafortunadamente al norte, permite por su altura observar mejor el apenas bosquecillo de chopos tras del edificio y más allá.

Cocina: bien surtida, con una encimera de mármol para cortar piezas grandes de carne o pescado, una nevera vieja, cubertería de todo tipo y mezcla de vajillas compradas desde los años 80 hasta ahora. El olor de la carne en preparación es intenso aquí. Hasta el momento de la barbacoa, Henar procesa aquí la carnaza, clasificándola primero, y cortándola en trozos manejables justo antes del comienzo del concierto. Hay carne tanto dentro como fuera de la nevera y sobre todo se distinguen trozos de costillar, panceta, chorizos y morcillas, además de grandes trozos de ternera para usar de distintas maneras, incluyendo pinchos morunos. Aparte de los abundantes cuchillos, un objeto apoyado en la pared puede ser de utilidad más tarde para subir al desván: una escalera metálica, pequeña, roja, plegable que levanta tres pies del suelo. El horno funciona con una bombona de gas butano, la cual alimenta también una caldera de agua caliente que da servicio a los baños, siendo la caldera más grande anexa al muro por el exterior la que calienta el agua de los radiadores instalados por la casa.

Cuarto de juegos: esta habitación ha ido evolucionando con los años, pasando de ser el cuarto de juegos para Javier a ir incluyendo funciones como cuarto de costura, despacho... En consecuencia, podemos encontrar una caja de cartón con algunos juguetes, sobre todo muñecos de acción. Una **tirada de percepción + registrar de dificultad 11** mostrará que algunos de ellos parecen mordidos o roídos por dientes pequeños y no afilados. También hay un par de sillas cómodas, un escritorio con papeles en blanco, lápices y ceras, algunas revistas viejas y libros fomentando el turismo en la zona (rutas de senderismo, guías de Segovia y otros municipios, de restaurantes de El Espinar, de micología, etc). De una de las sillas cuelga una bolsa de tela dentro de la cual hay ovillos de lana y algunas agujas de tejer, así como una caja de plástico con agujas de coser, dedales, hilo, etc.

Baño: en un pequeño espacio alargado se lograron meter bañera, pila y taza, pero nada más. La bañera tiene una mancha verdosa indeleble en su fondo, fruto de la oxidación del grifo, aunque no hay nada más de inquietante o peligroso en este sitio. Un diminuto armario de pared guarda solo alcohol, tiritas, yodo y un bote de crema solar a medio gastar.

Escaleras: la madera es recia y aunque crujen, lo hacen más por el peso de los años que por el de los personajes. Protegidos por una barandilla, los personajes pueden subir por ella a la planta de arriba, tras pasar por un descansillo. Son tan estrechas que solo permiten el paso cómodo de una persona a la vez, dos con dificultad y estorbo mutuo. En el hueco que dejan con el suelo se acumulan periódicos viejos, usados principalmente para encender el fuego de la chimenea o de la barbacoa.

Planta alta

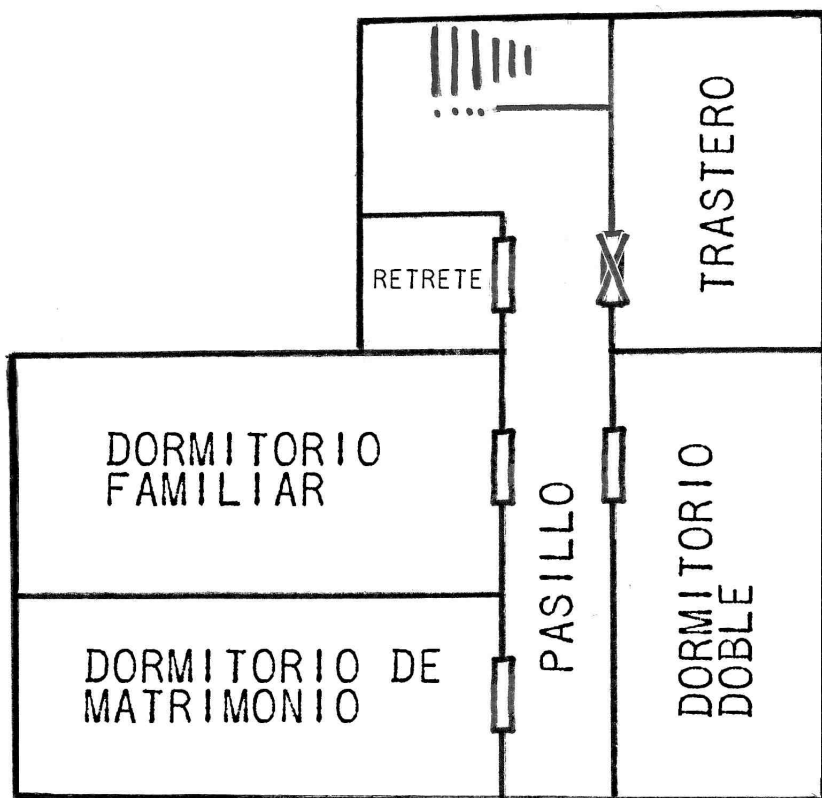
Pasillo: las escaleras nacidas en la planta baja terminan en esta zona en cuyas paredes se distribuyen varias puertas. Tiene tres puertas en el lado derecho según se sube por las escaleras y otras dos en el izquierdo. Por la derecha, la primera da al retrete y las otras a un dormitorio doble con dos camas de adulto y a otro “familiar”, con dos camas de adulto y una infantil. Por la izquierda, la primera puerta da acceso al trastero y la siguiente a un dormitorio con una sola cama de matrimonio.

Dormitorio de matrimonio: en esta habitación apenas queda espacio para moverse alrededor de la enorme cama de madera con cabecero de bronce que ocupa el centro, junto a un pesado armario antiguo de cuatro puertas. El suelo de madera de la habitación incluso está ligeramente combado hacia la masa de la cama. En el lado opuesto a la entrada hay un pequeño balcón que se asoma sobre el jardín lateral. Usar la barandilla para auparse sobre el tejado solo requiere

una **tirada de agilidad + trepar a dificultad 11**, aunque el resultado de la caída de 4 metros puede no resultar simpático a nadie.

Dormitorio para dos: este cuarto tiene dos camas modernas, baratas, fabricadas de serie en conglomerado con madera sueca. Este cuarto debió albergar otro tipo de mobiliario cuando esta era una casa familiar, pero la necesidad de alquilarla ha hecho meter estos dos lechos funcionales para poder albergar más gente. Dos mesillas igual de anodinas flanquean la pareja de muebles. La amplia ventana se asoma sobre el muro lateral, por lo que salir (o entrar) por ella es sencillo, requiriendo una **tirada de agilidad + trepar de solo 11 para ascender y de 12 para descender** justo sobre el muro.

Retrete: este espacio reducido a una taza y una pila para lavarse es absolutamente funcional y no permite la entrada de muchas personas. Ni siquiera el ventanuco que asoma al jardín lateral permite asomar más que la cabeza. Aunque no hay nada en mal estado, hay un sutil pero permanente olor a óxido en esta sala.



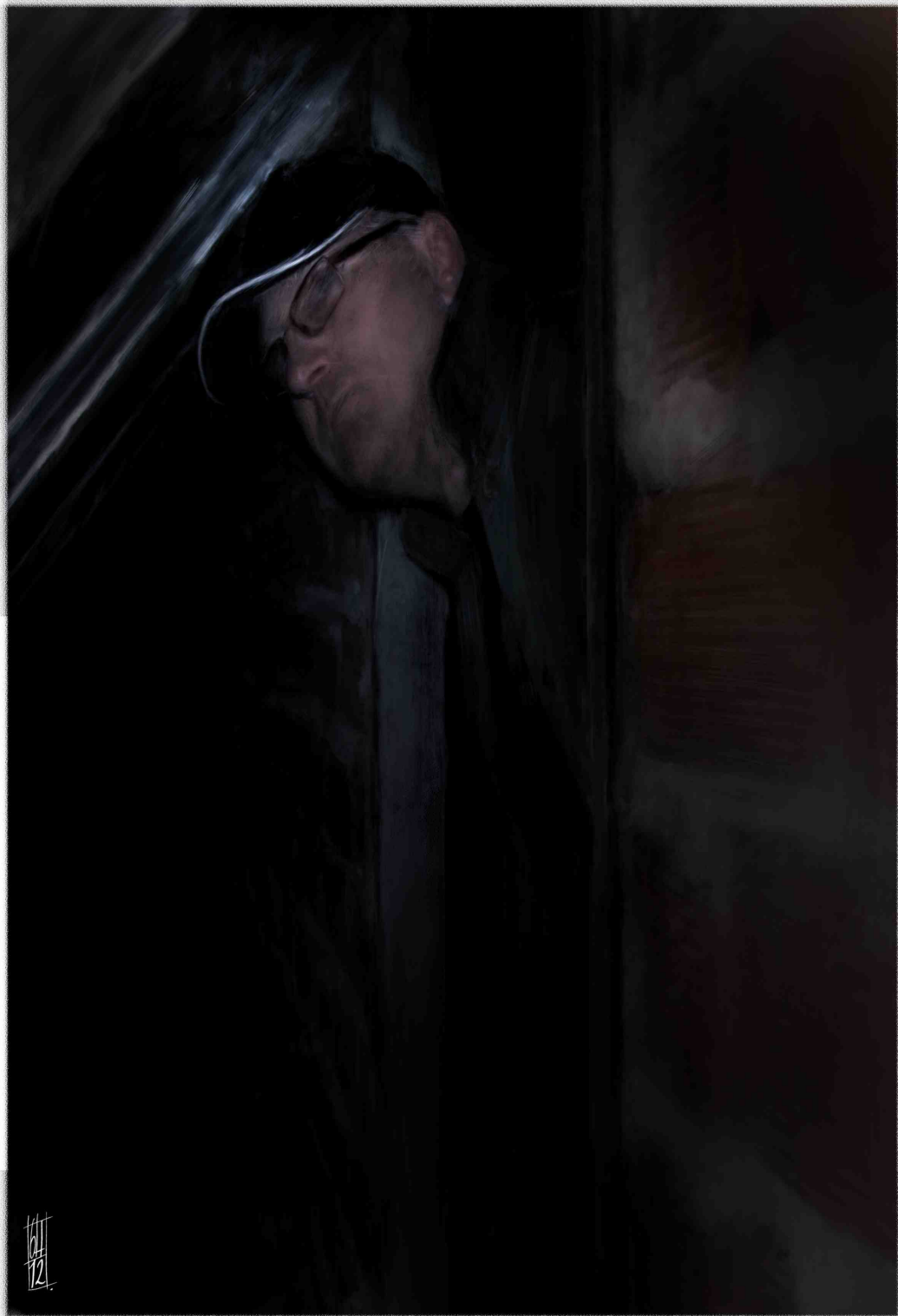
Dormitorio familiar: Como ocurría en el dormitorio de matrimonio, la superficie de este la ocupan principalmente las tres camas, compradas en la misma tienda que las del dormitorio doble. Ni siquiera hay armario o mesitas de noche, solo estanterías y soportes en las paredes para colgar ropa. Sin embargo, la cama infantil es plegable y puede alojarse bajo una de las camas de adulto. Hay cierto olor a humedad, proveniente de la bajante del canalón, que va pegada a la ventana de este dormitorio, haciendo la tarea de subir al tejado o bajar al jardín por la ventana de **dificultad 12, usando agilidad + trepar**.

Trastero: este cuarto es el único que podrían encontrar cerrado con llave, a pesar de servir solo para acumular cajas llenas de viejos libros de texto de Javier, manuales de aparatos eléctricos, revistas de cocina, ropa infantil... Normalmente está abierto, pero como hoy lo está usando Javier para acceder al desván a través de una trampilla visible en el techo, el chaval echa el cerrojo por dentro cuando está arriba. Un palo con gancho permite hacer descender la tapa de la trampilla, pero ninguna escalera desciende con ella. Cuando les era necesario subir, los Sánchez Bogdanov usaban la escalera pequeña plegable que hay en la cocina; hoy día Javier prefiere usar las cajas de cartón llenas de libros para auparse.

Ático

Subir al ático o desván desde el trastero no es muy seguro sin una escalera: no tanto por la dificultad, sino porque sin ella hay que elevarse a pulso sosteniéndose en el marco del acceso, que solo es sostenido a su vez por una plataforma de escayola que reduce el espacio dejado inicialmente en el techo para acceder; debía estar pensado en el momento de su construcción para instalar una escalera de ladrillo. Subir de un salto sin usar las cajas requiere una **tirada de agilidad + saltar a dificultad 12**; con las cajas esta dificultad se reduce a 10. Si se falla, el personaje se agarra igualmente pero la escayola empieza a crujir bajo el peso y es necesaria una **tirada de agilidad + trepar a dificultad 12** para subir antes de que se quiebre. Si falla, la escayola y el escalador se derrumban sobre el suelo (caída de 2 metros).

No hay ninguna fuente de luz en el desván; los dueños procuraban subir solo con luz diurna, aunque Javier sube a cualquier hora. A la luz de las linternas se muestra una estancia diáfana de 60 metros cuadrados, en la que todo está por poner. No hay muebles, bombillas, enchufes o cableado. Una ventana abatible de buen tamaño da acceso a la cara del tejado sobre el jardín trasero. El tejado no tiene bajocubierta, por lo que las vigas, que un día debieron ser de madera y han sido sustituidas por otras de metal, están a la vista y tienen la altura perfecta para ahorcarse con comodidad. Hay algunas cajas desocupadas, estanterías viejas, un armario y el tubo de la chimenea, sin proteger, atraviesa hasta el techo.



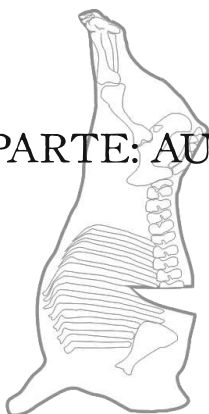
El suelo sucísimo y cubierto de polvillo gris no está embaldosado; como el de la planta alta, es de madera. No hay signos evidentes de ocupación de este espacio desde hace mucho, mucho tiempo. Se requiere una **tirada de percepción + registrar a dificultad 12** para encontrar las huellas de unas zapatillas de deporte que, por su tamaño, pertenecen a un adolescente o a una mujer pequeña, pudiendo ser tanto de Henar como de su hijo.

Observando las paredes de piedra de la sala sobre las que se asienta el tejado, con una **tirada de conocimientos + arquitectura a dificultad 11** se aprecia que debe haber un hueco entre la pared y el final del alero del tejado, dando una vuelta a toda la habitación. No obstante, no se aprecian accesos a este espacio. Sí lo hay, sin embargo. El armario antes mencionado, pintado de blanco, antiguo y pesado, con espejos en las puertas, está lleno de vajilla antigua, lo que hace muy difícil moverlo. Pero, si se vacía al menos parcialmente y se desplaza, tras de él se descubre un hueco dejado por los constructores en el muro de piedra. Quizá servía de acceso al hueco del alero para realizar reparaciones de goteras en esa zona. Para descubrir el acceso sin mover antes el armario se necesita una **tirada de percepción + registrar a dificultad 13**.

Para acceder a este espacio habría que entrar y permanecer agachado. Se trata de un corredor estrecho por el que ha de avanzarse en fila india. No hay nada de luz y cada persona bloquea la vista a quien tiene detrás, por lo que no es muy cómodo y hay riesgo constante de golpearse contra la cubierta interna del tejado. Si se avanza en cualquier dirección, es posible acabar encontrando el escondrijo de Javier. Un par de mantas dobladas haciendo de colchón, fotos viejas de su madre y él, restos de comida de todo tipo en la que se aprecia la ausencia de carne: hay huesos de fruta y envoltorios de bollería y dulces principalmente, además de botes vacíos de zumo. Un poco más allá huele a orina, pues el chico necesita desahogarse de tanto en tanto.

El anfitrión puede valorar, en función del momento de la partida en que estén, si darles a los personajes un buen susto haciendo aparecer a Javier para atacarles o revelarles información en este entorno que el joven controla mejor que ellos.

QUINTA PARTE: AULLIDOS



El concierto tiene programado su comienzo a las 20:00. El momento en que los personajes jugadores estén por allí y sus acciones pueden modificar la siguiente línea de acontecimientos, incluso impedirlos, pero en líneas generales y sobre todo si no intervienen los pjs, esto es lo que ocurrirá:

- Hasta las 19:40. Los Cianuro están en el centro social de la plaza de La Estación, tomando cerveza y algún chupito para entonarse. Se les van uniendo algunos fans, hasta media docena.

- 19:40. Como se describió hace dos capítulos, un grupo de una docena más de espectadores del concierto llega a La Estación en el tren procedente de Madrid. Se paran a comprar unas cuantas botellas de cerveza “para el camino”. Henar comienza a preparar la carne en la barbacoa del jardín.

- 20:00. Es la hora hipotética de comienzo del concierto. Aparecen en Los Chopos los primeros fans, los provenientes del tren.

- 20:15, Cianuro y los seguidores que les acompañaban en el bar llegan a Villa Los Chopos. Los músicos comienzan a preparar los bártulos del concierto. Mientras, dos coches con más aficionados llegan para hacer un total de 25 espectadores ruidosos. Henar comienza a servir la carne ya cocinada. Una parte del público come, otros prefieren beber ahora y comer después. Además, comienza el concierto.

- 20:30, Henar deja la comida al alcance de todo el mundo y se marcha mientras los Cianuro siguen atronando.

- 20:45, aparecen los primeros síntomas de intoxicación entre el público. En cinco minutos, una docena de fans comienza la transformación.

CIANURO

Nuestros protagonistas podrían, y si son buenos profesionales deberían, querer entrevistar a los Cianuro. Nada más fácil, lo están deseando. Ramón será quien lleve la voz cantante en la entrevista: pelo rapado, pantalones de cuadros

rojos, cadenas, muñequeras de cuero y pinchos, tatuaje con el nombre de su mujer (“Laura”) y gafas de sol con cristales morados. El resto de la banda, Daniel a la guitarra, Sergio al bajo y Carlota “Kali” a la batería, pueden apoyar su verborrea con asentimientos y alguna frase suelta, pero está muy claro a quién le gusta más el contacto con la “fama”.

Coño, un argentino. ¡Che, boludo! ¿De la tele? ¿Qué tele? ¡Será psicoanalista! ¡Ah, sí, claro, de cosas paranormales! ¿Lees el tarot? ¿Me lees la mano? No te ofendas, ¿eh? Oye, seguro que tú lo sabes, ¿por qué últimamente hay tantos anuncios en televisión con acento argentino? ¿Qué pasa, tron? ¿Queréis unas birrillas para entonaros? Sí, soy Ramón, de Cianuro. Estos son Dani, Sergio y “Kali”. Pues al concierto vendrán, no sé, en el jardín entramos todos. A mí “me flipa” la leyenda esta de los muertos de la casa. Pero no solo porque sea la ostia, no. Qué, ¿no te lo han contado? ¿No lo sabes? Uno de los que mataron era mi hermano. ¿Eh? ¿Cómo te quedas, pibe? Este pueblo de mierda lo mató, algo pasó aquí que no es normal y si hace falta le agarro de los huevos a Satanás y se lo pregunto, ¿sabes? Andrés se llamaba. Estudiaba derecho, era un tío aburrido mi hermano. La música que hacemos es punk, rock duro, reivindicativo, callejero. Verás, la vamos a liar. Va a haber carne que te cagas, música a todo volumen y si tenemos suerte, chicas guapas. Ya, sí, menuda putada lo de esa señora. No le ha caído una gorda ni nada. Por si fuera poco lo de su hijo, que se ha quedado medio loquito, encima esto. Jajaja. Nada, que ya la hemos pagado, que se joda. ¿Que qué vamos a hacer? Bueno, en realidad algo parecido a lo que hicieron Andrés y sus amigos hace diez años, ¿no? Una barbacoa en el jardín mientras escuchamos música. Pero nuestra música. Mucha gente la considera satánica, ya sabes. Hacemos covers punk de los Rolling, los Maiden, Ozzy, etcétera. Y esperamos, no sé, que ocurra algo. No sabemos qué. Algo especial. Mientras no sea grave, ¿no? ¡Los Cianuro convocan a los fantasmas! Habrá, no sé, ruidos raros, muebles que se mueven, voces de muertos... No sé. No, nosotros no grabaremos nada. ¿Os importa darnos luego una copia de lo que filméis? Para promoción. La verdad es que estaría bien tener grabado algo si ocurre... bueno, lo que sea.

A Ramón se le ve poco seguro de sí mismo en sus respuestas, titubeante, dando la sensación de que temiese meter la pata en sus declaraciones. Una **tirada enfrentada de carisma + mentir contra la voluntad** de Ramón revela algo que en realidad los personajes habrán visto muchas veces: este tipo de comportamiento se da cuando alguien se da cuenta de que está hablando, no con un amiguete, sino con la prensa. Una segunda **tirada enfrentada** revela algo más: Ramón no cree en fenómenos paranormales en absoluto. El personaje intuye que esto es solo una “promo” para el cantante, macabra y terriblemente oportunista, pero nada más.



THE BOY WHO CRIED WITCH

Javier no está pasando por los mejores momentos de su vida. Con cuatro años, tras el breve intento de abuso por parte de Andrés Crespo, tuvo que escuchar a su padre gritar de horror y dolor mientras permanecía escondido con Henar en el dormitorio. Oír la muerte de su progenitor fue suficiente para convertirlo en un niño triste y tembloroso, pero cuando espiando a su madre descubrió su contacto con las bestias su estado empeoró. Más tarde se le diagnosticaría un trastorno grave, una esquizofrenia prematura con componente catatónico, resultado del éxito de sus excursiones por el monte en busca de las criaturas que creía haber soñado. Encontrar a los *oboro* le hundió aún más en su locura. Los licántropos reconocieron en él al cachorro de su ama y no le hicieron daño e incluso le evitan: ninguno va a arriesgarse a perder la oportunidad de recuperar su humanidad dañando o asustando al hijo de la bruja.

Ahora mismo Javier vive lo más aislado de todos y de su madre que puede. Pasa mucho tiempo rondando por las afueras del pueblo o en el desván de Los Chopos y solo entra en su casa para dormir. Maquina, espera, piensa y sueña con todo tipo de horrores a generar por su madre. Entonces, llega el día de la fiesta. Henar no puede evitar que el chico se mueva libremente y acabe viendo desde la ventana del tejado a Ramón. Se parece demasiado a Andrés, van a reunirse jóvenes en el jardín y su madre prepara una barbacoa. Todo podría repetirse. Más bestias podrían nacer hoy como nacieron aquel día. Javier no tiene una idea clara de cómo evitarlo pero lo intentará con ahinco de al menos tres formas diferentes.

Antes de comenzar la fiesta rondará por la casa intentando escuchar las conversaciones que se sucedan y escondiéndose de cualquier extraño. Esto puede provocar ruidos raros y avistamientos de una sombra en el tejado.

Durante la fiesta intentará atraer a alguien a un lugar aislado, sea en el interior o en el exterior de la casa. Procurará que sea alguien joven que le recuerde a los estudiantes. El anfitrión decidirá si este es alguien del equipo de rodaje (Diego, Diana o Elena serían los ideales) o uno de los asistentes al concierto que se aleje a orinar. El ideal sería Ramón, pero está bastante liado durante el concierto, salvo que quiera el anfitrión que haya una pausa. Logrado esto de alguna manera (ruidos, mostrándose dispuesto a hablar de su pasado pero solo en privado, dejando que descubran un cuerpo) intentará atacar a esta persona por sorpresa con su navaja. En su delirio cree que podrá matarlos a todos uno a uno por este método, pero solo es un niño y no muy fuerte.

Al comenzar la transformación de las criaturas buscará a quienes no se hayan transformado y menos le recuerden a los estudiantes de Derecho con la promesa de ayudarlos. Con incoherencia les narrará lo mínimo suficiente para intentar que los personajes se decidan a atacar a su madre o a los licántropos. Si para entonces Henar ha logrado huir, les llevará encantado a donde cree que ha ido su madre, la casa abandonada en La Garganta.

¡Son los hijos de mamá! Todos, y corren desnudos, y correrán más. Allí arriba, allí en los bosques. Nunca se detienen. No, nunca. Ella les canta sus canciones y ellos duermen y se esconden y la obedecen. Ella ahora irá con ellos, a esconderse. Todos nacieron de las palabras de mamá, aquella vez fue así, sí, el niño y la mamá en el cuarto y escuchándolo todo. Y luego mamá en el bosque hablando con ellos. Les dice: ¡escondéos!, sí que se lo dice, ¿no me crees? En la casa rota, allí arriba en el bosque. Yo sé dónde. Yo he estado. Daño no, daño a mí no. Soy el hijo de la madre de todos ellos. Lo he visto y por eso sé qué pasa. Sin ella ellos no son nada. Adiós a mamá, adiós a los lobos.

Esta es la calidad de su confesión; en realidad él no sabe de los poderes exactos de su madre ni el método por el que transforma a la gente en criaturas bestiales. Tampoco recuerda que ella les prometió liberarles, lo escuchó siendo demasiado pequeño. Solo intuye el origen del mal y busca acabar con él.

Empiezan a servirse los primeros tragos y las primeras chuletas, morcillas y chorizos, mientras casi todo el mundo se sienta, con la sola excepción de tres o cuatro que se van hacia la parte más alejada del grupo central y empiezan a hacer algo que, aunque pretendan esconder un poco, nadie deja de percibir: están liando tabaco y quemando piedras de hachís. Por fin el concierto va a comenzar. Si quieren grabarlo, es posible poner la cámara al fondo del jardín o incluso subirse a la tapia con ella en mano. Como si quisiera dejarles a solas pero también ignorar educadamente los desmanes del grupo, Henar sonríe y tras un suave “Yo voy a la cocina a seguir con la tarea” se dirige al interior de la casa. Si tiene oportunidad de hablar con su hijo, intentará convencerle en vano de que se marche con ella; Javier escapará de su madre para quizá intentar contactar con los personajes u ocultarse. Resignada a tener que ordenar a las criaturas que le traigan a su hijo a la fuerza, en cuanto tenga oportunidad saldrá a la calle por la puerta delantera y caminará hasta su casa, donde cogerá el coche para subir al monte. No teme por la seguridad de Javier: hace tiempo que sabe del respeto que las bestias le tienen como hijo de ella.

“¡Buenas noches! ¡Satán os guarde!”, grita Ramón a los veintitantos fans reunidos, a lo que sigue la prototípica exhibición con ambas manos del gesto de los cuernos por parte de todos los miembros de la banda. Suenan los primeros acordes, por llamarlos de alguna manera: una mezcla de versiones y canciones propias va siendo desgranada sin apenas pausa en cada una. El batería podría ser sustituido por una grabación y el bajista hace poco más que intentar seguir el ritmo. El guitarra es el único con cierta calidad, aunque encajaría mejor en un grupo de heavy o rock clásico. El cantante, por su parte, se deshace en gallos y gritos casi histéricos que predicen próximas y graves visitas al foniatra. El público parece mansamente dividido respecto del concierto. Unos se limitan a sentarse en

la hierba y beber cerveza o calimocho (vino mezclado con refresco de cola). Simplemente están a lo suyo, escuchando el concierto, pero no entusiastas. El resto, la gente de aspecto más radicalizado o entonada con sustancias diversas, están disfrutando de la música, saltando, bailando o de pie y aplaudiendo.

Durante el concierto y si aún no se ha descubierto a Javier y Henar ha huido, es posible observar (**percepción + registrar o arquitectura a dificultad 12**) un detalle interesante y diferente en la casa: el ventanuco del desván que se ve desde este lado emite luz un par de veces, como si una linterna se moviera allí arriba. Es Javier, acechando.

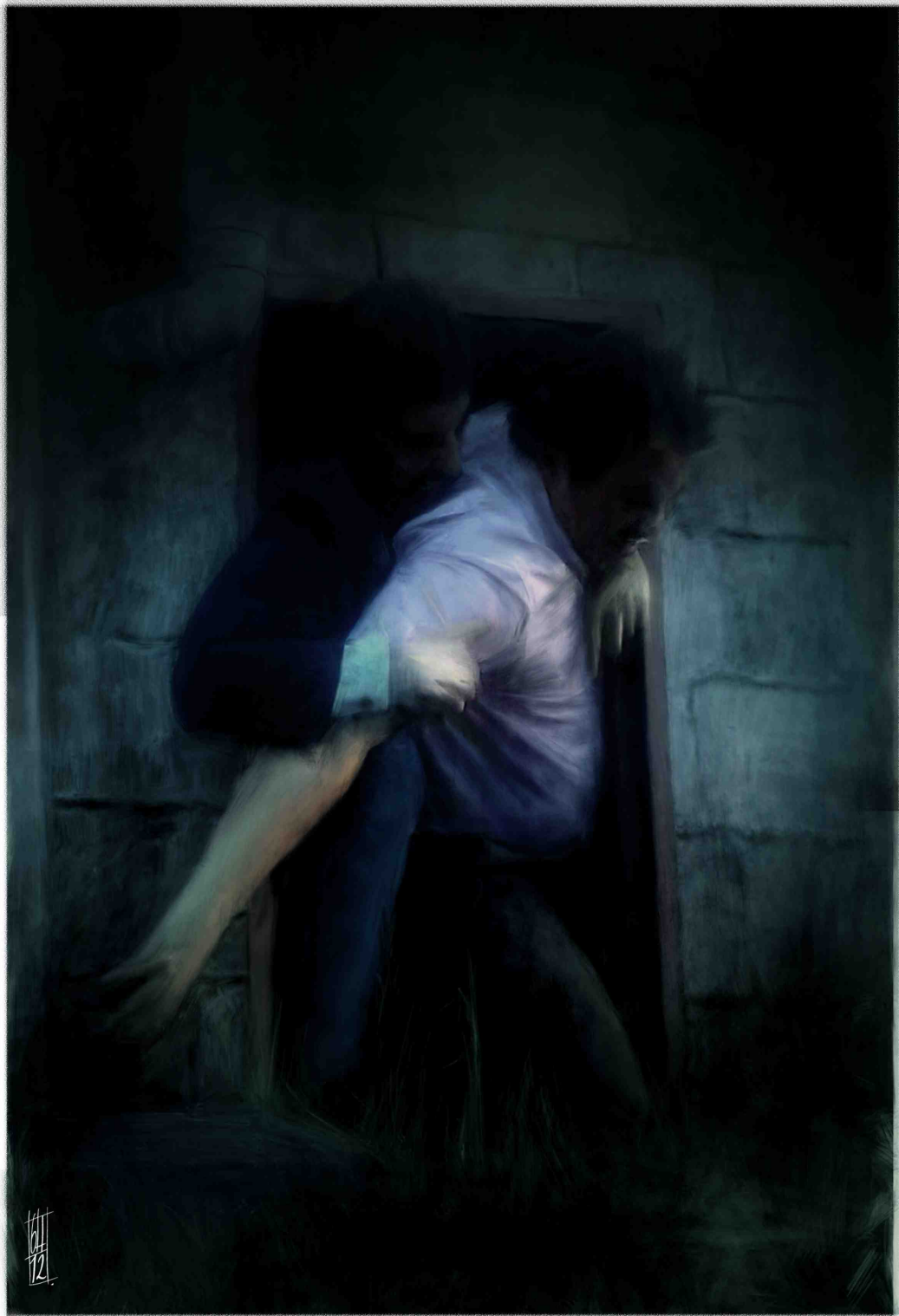
LA TRANSFORMACIÓN

Este es un momento clave que los personajes poco van a poder hacer por evitar, salvo que sospechen y actúen muy pronto para evitar el consumo de la carne. Nunca ha ocurrido en las pruebas de juego, pero no lo descartemos, en especial si son jugadores con tendencia a no entrar en el personaje y en la historia, más orientados a lo táctico. En cualquier caso es muy difícil que el grupo de músicos y fans no lleguen a probar parte de la carne ya cocinada. De ocurrir, siempre están los *oborot* veteranos de La Garganta para acudir a la llamada de su señora y darles problemas a los personajes, pero asumamos en este apartado la escena de la transformación como casi segura y deseable para la historia.

Esta escena es un generador de caos absoluto que comienza como una indigestión severa afectando a más o menos la mitad de los asistentes. Las personas a su alrededor intentarán atenderles hasta ver los primeros síntomas sobrenaturales descritos ya un par de veces en esta aventura. Los ojos inyectados en sangre y el ruido de los huesos creciendo y recolocándose es una señal suficiente para apartarse de ellos, gritar, quedar paralizados. El pelo, los dientes y las garras provocarán una estampida en todas direcciones.

Las acciones y la posición de los personajes en ese momento son importantes. ¿Están dentro de la casa y solo escuchan el ruido? ¿Lo presencian? ¿Se encuentran el resultado al volver del monte o de otro sitio? Son momentos importantes para hacerles vivir. Las primeras acciones de las criaturas están destinadas a satisfacer el hambre generada por el gasto de energía de la transformación y calmar la ira y el ansia provocados por el trauma. En resumen, atacarán y devorarán a quienes tengan más cerca.

Más calmados y conscientes de su horror, sentirán el lazo místico con Henar, comenzando a seguirlo. Buscarán a su ama para solicitar una cura y seguir sus instrucciones para lograrla. Si Henar está cerca les ordenará crear el caos en el pueblo para tener cobertura en su huida. Si no lo está, el estrés del momento y los sentimientos de Henar enlazados a través de la maldición les harán vagar



erráticos, unos aumentando la masacre, otros subiendo a La Garganta a esconderse, otros buscando a Henar...

Ah, una cosa más. Si alguno de los personajes jugadores come de la carne deberá hacer una tirada para comprobar si se transforma y pasa a cazar a sus compañeros. En este caso puede ser interesante pedir al jugador que no se marche, darle instrucciones generales en un aparte y luego volverle a sentar a la mesa y tenerle como asistente al anfitrión, tomando y comunicando mediante notas decisiones sobre el comportamiento de los *oborot*. Si más de un personaje es afectado, pueden reunirse en una mesa aparte para convertirse en un grupo rival y hacer aún más realista este juego del gato y el ratón que seguramente se desatará.

LA GARGANTA

El valle del río Moros, también conocido como Garganta de El Espinar, es una zona con abundante pinar rodeada de montañas que rondan los 2.000 metros de altitud alrededor del recorrido del río Moros. A la entrada de La Garganta se ubica una zona de esparcimiento conocida como Las Paneras, en la que hay diferentes servicios para el disfrute del ocio, como una piscina, barbacoas, y merenderos. En un día como el que llegan los personajes no sería raro encontrar turistas bañándose o pasando el rato en las mesas de piedra y barbacoas, dado que más allá de esta área está prohibido circular con vehículo de motor por el valle, aunque los periodistas de TVE y seguramente nuestros protagonistas se salten esta norma. Entre las 18 y las 20 horas comienza a bajar el sol rápido y refrescar, por lo que a las 21:00 el área recreativa queda vacía.

Más allá de Las Paneras comienza el abrupto monte, las carreteras se llenan de baches y socavones y la sombra del bosque lo cubre todo. Una carretera forestal sale el área recreativa siguiendo el recorrido del río Moros, mientras este recibe agua de numerosos arroyos que transcurren en las laderas del valle, casi secos en verano. Por esta vía se llega a dos embalses situados en la zona central del recorrido del río, el de Vado de las Cabras, cuya presa es de hormigón, y el embalse El Tejo, con una presa de gravedad de tierra. Mucho antes de llegar al primero una carretera de tierra surge a la derecha llevando colina arriba hacia el sur. Por allí marcharon en su vehículo los de Televisión Española.

Las bajas temperaturas de invierno y la alta precipitación en otoño favorecen una vegetación de pino silvestre acompañado por tejos, acebos, enebros, retama, helecho, etc, dejando paso por encima de los 1.800 metros a praderas alpinas y pedregales que se extienden hasta las cimas de las montañas. Por su orientación, el valle permanece a la sombra la mayor parte del día y su superficie está en pendiente al corresponder casi toda ella a laderas. De noche la sombra es tan profunda que cualquier **tirada que requiera de percepción** se

verá penalizada con un **+1 a la dificultad**, a excepción de los *oborot*, que no sufren dicho penalizador.

Aun si los personajes hacen caso omiso de la señalización y entran en el área en coche, se encontrarán, más allá de Las Paneras, con un paso de vehículos vallado, cerrado con candado. Abrirlo solo requiere de una **tirada de técnica + cerrajería a dificultad 11** o de destrozar el cierre. Después, detectar el rastro de unas huellas similares a las de la entrada de Los Chopos metiéndose en el camino de tierra a la derecha requiere de una **tirada de suerte + registrar a dificultad 13** si se va en coche **u 11** si se va andando. Otra tirada con la misma dificultad permitirá ver las huellas de un segundo vehículo sobre las de este primero. Si más tarde las comparan con las del coche de Henar, descubrirán la coincidencia. Perder este rastro lleva a los personajes al primer pantano cinco kilómetros más allá, donde una nueva zona de tierra deja claro que ningún vehículo ha pasado por allí hoy. Deberán volver a intentar recuperar el rastro. En ese tiempo el anfitrión decidirá si habrá ataques o acosos por parte de los *oborot*, si estos fueran pertinentes.

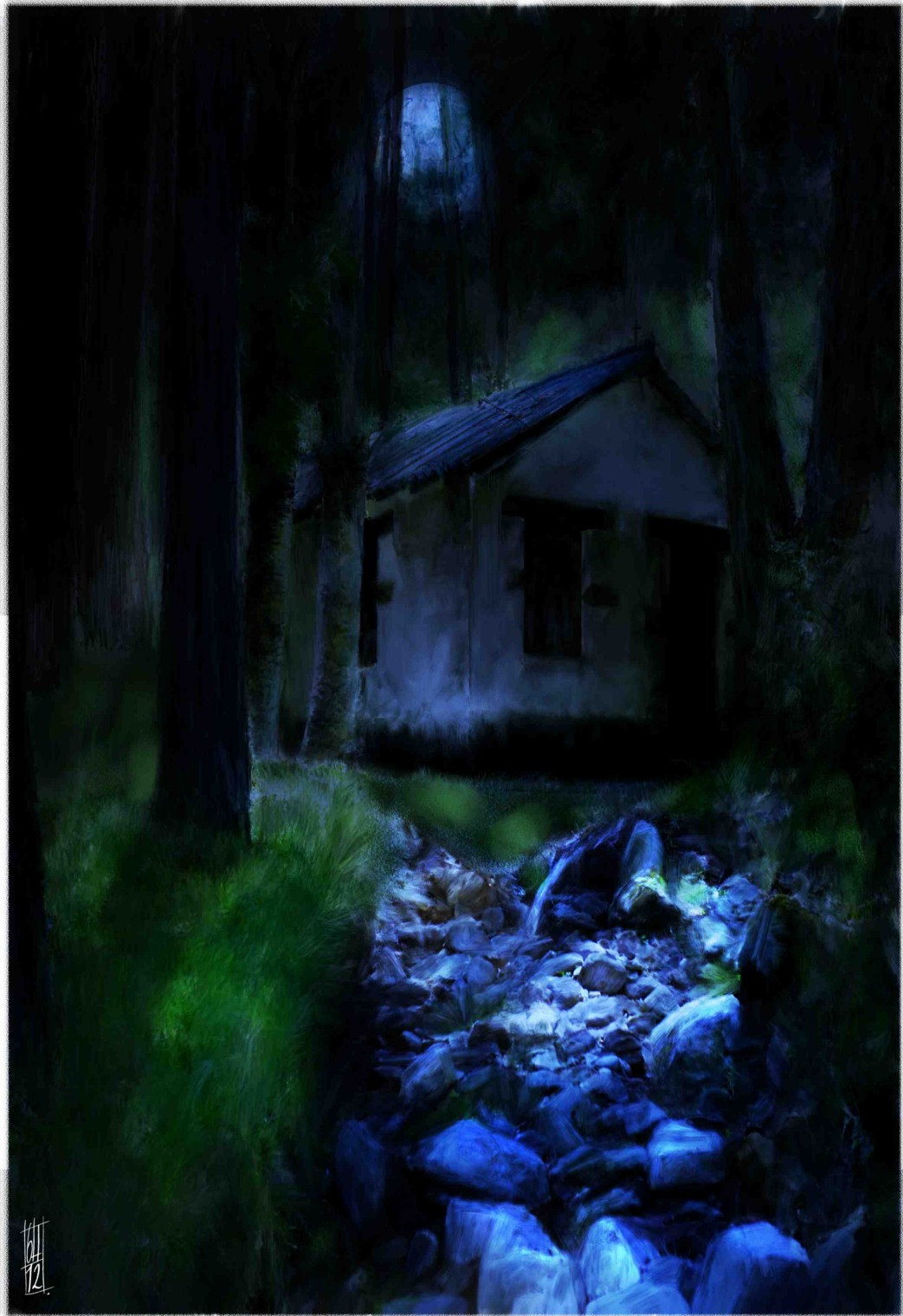
Si los personajes siguen el rastro en coche durante la noche por el camino de tierra y gravilla, una **tirada de suerte + conducir a dificultad 11** (sin modificar por nocturnidad) será necesaria para no pasar sobre una rueda demasiado alta y romper el depósito de la gasolina o del aceite. Dos kilómetros más adelante es posible ver cómo la furgoneta se detuvo y los pasos que salían de ella hasta el arcén para realizar la grabación. Estos rastros de nuevo requieren de una **tirada de suerte + registrar a dificultad 10 o 12**, dependiendo de si se va andando o en coche. También se observa que el segundo coche (el de Henar) se paró aquí y volvió. La furgoneta en cambio siguió adelante. Lo curioso es que los pasos de los dos periodistas no regresan a la furgoneta sino que huyen a grandes zancadas colina abajo, por el bosque. Perseguidos, como una última **tirada de percepción + registrar a dificultad 12** revelaría, por grandes pies desnudos de largas y preocupantes uñas, y más tarde por las zapatillas del conductor del segundo vehículo.

Si se sigue a la furgoneta de TVE, se la encuentra apenas cien metros más arriba, sacada de la carretera y escondida en unos arbustos. Desde ahí unas huellas de zapatillas de pie pequeño (mujer, hombre bajito, adolescente...) vuelven andando hasta el rastro del segundo coche.

Si persiguen el rastro de los huidos colina abajo e internándose más hacia el sur y a lo profundo y húmedo del bosque, primero encontrarán lo poco que quede del momento en que los licántropos atacaron al periodista de TVE. Manchas de sangre, pequeños trozos de tejido, jirones de ropa, esquilas de hueso. El cuerpo ha sido retirado, de hecho devorado, mascado y dispersado del

todo. Avanzando un poco más, el terreno se nivela para volver a subir por la colina de la siguiente cumbre. Un arroyo casi seco marca la ruta seguida por la mujer superviviente, aunque en esta zona hay muchas piedras y todos los rastros han desaparecido. Pero arriba, a orillas del arroyo se ve un edificio. No hay luz, es poco más que una vieja casa de piedra y techo de madera medio derruido, un refugio de cazadores o de leñadores que no se usa seguramente desde hace décadas, esa es la impresión.

Qué se encuentren los personajes al acercarse al edificio o entrar en él depende mucho del momento en que lleguen. Deberás conocer bien las acciones de Henar y los licántropos a lo largo del día para saber si hay o no alguien esperando allí. Henar solo estará si ha huido de la fiesta y espera el resultado del asalto o a que le traigan a su hijo. En este caso recuerda colocar su coche en la carretera de más arriba, aparcado.



SEXTA PARTE: CÓMO DIRIGIR ESTA AVENTURA



Carne es una aventura abierta: a partir de su llegada a Madrid los personajes se pueden mover con entera libertad, aunque hay acciones más sensatas que otras. Desde el momento en que lleguen a El Espinar su libertad aumenta y una vez se desate el horror en el concierto, la casa de los Sánchez Bogdanov, la zona de La Garganta y el barrio de La Estación son solo territorios de juego por donde debes permitir a los personajes moverse libremente para salvar sus vidas.

Es también una partida con crono, sin embargo. Los enemigos, criaturas menores, secuaces y secundarios se mueven por el escenario también con su propia agenda y algunos acontecimientos se dispararán por sí mismos en ciertos momentos. En consecuencia, el anfitrión deberá mantener controlado el tiempo dedicado por el grupo de personajes a cada cosa y lo que los personajes no jugadores están haciendo a la vez. Si lo logras, la sensación de realismo de la partida será alta.

Por último, el tono de la aventura es de “supervivencia”. Las películas más habituales de este género son las de zombis y si pensamos en una de ellas, sustituyendo a dichas criaturas por los *oborot* de esta aventura, veremos que el papel del anfitrión deberá ser el de ir acosando progresivamente a los personajes con ataques de las criaturas. Estos ataques deberían ir progresando en intensidad pero con una pausa grande en algún momento para permitirles descansar y organizarse. Los personajes comienzan casi desarmados y en este pueblo no hay tiendas de caza ni nada similar, aunque la intervención de secundarios como policías o guardias civiles puede proporcionarles un apoyo mínimo.

El acoso debe procurar crear también una sensación de impotencia parcial: las bestias son poderosas y peligrosas, se esconden bien, se mueven rápido y generan tiradas de *shock*. Son duras de vencer pero es posible esconderse de ellas y en este sentido la casa de Henar proporciona un buen escenario para carreras, barricadas, escondites y para reunirse con Javier en el tejado, por ejemplo.

No olvidemos tampoco que los personajes jugadores son periodistas e investigadores y su principal éxito sería poder grabarlo todo y mantener consigo un registro de los hechos. Recordárselo de vez en cuando para animarles a correr riesgos calculados e introducirse en la trama es importante, en especial a Ernesto, Diego y Frantisek.

Hay dos lugares de mayor importancia en esta aventura: la casa Los Chopos y la casa abandonada en La Garganta. Lo ideal sería que los personajes se encontraran en la primera durante el estallido de licantrópica de la fiesta y es lo más probable, ya que parte importante de su trabajo aquí es grabar el concierto. Pero si no lo están, notarán sus consecuencias cuando ataquen las criaturas liberadas y cuando Javier contacte con ellos.

Mientras tenga lugar el estallido licantrópico es importante llevar registro también de dónde se encuentra Henar. Como sabemos, habrá intentado subir al monte para ordenar a los seis *oborot* veteranos bajar al pueblo, aumentar el caos y buscar a su hijo. Son buenos rastreadores y podrían lograrlo sin problema, encontrando a su vez a los personajes jugadores si están con él. Eso deja a Henar sola en el monte esperando: si los personajes jugadores se escabullen de los *oborot* y siguen las sugerencias de Javier de ir a La Garganta a por su madre, se producirá un encuentro muy interesante. Recordemos: la relación entre Henar y su hijo es tensa, contradictoria. Ella quiere salvarle, llevarle lejos aunque sea a la fuerza. Por los senderos que atraviesan esta sierra es posible seguir caminos forestales de tipo GR (Gran Ruta) que pueden llevar a alguien tenaz hacia el norte y hasta atravesar la frontera con Portugal o Francia en semanas. Pero Javier no siente lo mismo por su madre. La odia y la teme a partes iguales y la respeta sobre todo a través de estos sentimientos, no por amor. Si otras personas matan a su madre o se la llevan se sentirá aliviado (aunque él mismo acabará en una residencia psiquiátrica) pero si esto no parece ocurrir, un enfrentamiento verbal con Henar derivaría en violencia con facilidad.

Claro, que, ¿y si los personajes no quieren subir al monte? En las pruebas de juego de esta aventura esta posibilidad se hacía realidad con mucha frecuencia. Para algunos jugadores era una acción peligrosa e innecesaria y huir a lugares más seguros se imponía como prioridad. Es lógico y no deberíamos intentar forzarles a ello. Sin embargo, hay un método seguido por los árbitros de las pruebas que puede ayudar a facilitar que esta parte de la aventura, si bien menor, no deje de realizarse.

Si los personajes huyen del lugar o logran llegar a una comisaría o a un vehículo y a la autopista, es decir, en cualquier momento en que pudiera darse la aventura por terminada, les podemos preguntar “¿os gustaría continuar la historia a partir de este punto, haciéndoos personajes nuevos, todos ellos miembros de las



fuerzas de seguridad presentes en este momento en La estación de El Espinar?” Eso limita el grupo a policías locales, guardias civiles y quizá cazadores voluntarios con escopetas de perdigones. Mejor armados es posible que se atrevan a subir a buscar a Henar y la guarida de los *oborot*. Curiosamente, en las pruebas de juego solía ocurrir que, dada esta posibilidad, los jugadores respondieran “ah, bueno, si la policía va a subir, mi personaje periodista sí subiría con ellos”. Lo que hay que ver. Procede como desees en este caso.

Por cierto, conviene comentar un poco el papel que las fuerzas del orden pueden tener en esta partida. Al disponer de teléfonos móviles con cobertura la mayor parte del tiempo, los personajes podrían tirar del recurso de llamar a las autoridades con facilidad. No pasa nada. Muchos anfitriones entran en pánico ante esta posibilidad anticlimática precisamente por no tener claro cómo actuaría la policía en la vida real.

Lo primero, es tener claro que la intervención será proporcional a la amenaza recibida y a los recursos disponibles. En La Estación de El Espinar no hay un policía de forma permanente, aunque hay refuerzos en época estival. Ante cualquier delito, una pareja de agentes municipales puede llegar en diez minutos. Si el delito es grave, sobre todo si hay violencia, otra pareja de guardias civiles puede llegar unos minutos después. Solo en caso de que el problema sea realmente grave llegarán más efectivos. En general no atenderán a historias fantásticas sobre Henar y hasta les costará creer las menos imaginativas, salvo pruebas claras. En el mejor de los casos, querrán trasladarles a comisaría (en el núcleo de El Espinar), interrogarles y luego soltarles a todos con alguna advertencia y vigilancia.

La ayuda de las autoridades es más útil cuando comience el baile de monstruos, pero en ese caso no podrá ser tan temprana. Las bestias sueltas por La Estación provocan el pánico, la gente se encierra y se ponen todos a llamar a la policía mientras huyen o se esconden. Las líneas están saturadas y si logran contactar la operadora les recomendará esconderse y esperar, ya que los efectivos van de camino lo más rápido que pueden y se enfrentan a una situación complicada. No pueden dirigirse a donde ellos digan solo porque así lo deseen o porque “el foco del mal está aquí”. Las fuerzas de la ley entrarán en el pueblo e irán dando caza a o muriendo a manos de los *oborot* a lo largo de varias horas. Los Pjs pueden tardar en recibir ayuda.

En segundo lugar, en las zonas rurales aún hay problemas con la cobertura de algunas operadoras de telefonía, en especial con las más minoritarias y baratas que puede ser una de las contratadas por Contacto para los móviles del equipo. Así, los personajes verán cómo la cobertura desaparece en el sótano de Villa Los Chopos e incluso es deficiente en la planta baja. También empieza a

escasear al dirigirse a La Garganta y desaparece una vez se esté en estos montes, pudiéndose intentar obtener una conexión precaria cada cierto tiempo (a determinar por el anfitrión) realizando una **tirada de suerte+nuevas tecnologías a dificultad 12**.

Un asunto complicado a considerar es qué ocurre si tu grupo de personajes sufre de “revelaciones divinas”, enfermedad mental para jugadores de rol acuñada por Sandy Petersen décadas atrás. Se trata de la sabiduría paranoica de ciertos personajes en base a lo que sus jugadores y no ellos han experimentado en partidas del pasado. En definitiva, qué ocurre si los personajes someten a un marcaje intenso a Henar porque “parezca la mala de algo” (frase literal surgida en una de las pruebas de juego y proveniente de otra partida de rol en vivo que... en fin, historias de roleros viejos) y la pillan antes de que huya. En ese caso, la mujer procurará ganar tiempo. Es importante para la emoción de la partida que la fiesta se produzca y sobre todo que los asistentes coman la carne maldita y se transformen, logrando el caos suficiente para provocar una escena trepidante. Si de todas formas los personajes logran evitar el desastre, recordemos que Henar sigue siendo dura de pelar: controla a las bestias y puede lanzarlas contra ellos.

Su argumentario variará dependiendo de cómo la descubran, pero ella procurará primero hacerse la tonta, luego devolver las preguntas a los personajes para ver cuánto saben y si finalmente demuestran saber demasiado (han descubierto restos humanos en el sótano, han encontrado la cámara de vídeo de RTVE o han subido al monte, encontrado indicios del crimen y regresado con vida antes de empezar la fiesta) pero no tener suficientes pruebas contra ella, usa este texto como base para su declaración:

Por favor, mi hijo está loco. Estaría mejor... en fin, a veces pienso... ¡No es mi muchacho! ¡Es un pecador más! Un... un... un pobre desgraciado. Os explicaré lo que ocurre, sí. Mi nombre de nacimiento no es Henar, sino Ekaterina. Mi madre lo cambió. Mi padre era el último descendiente de una casta especial, los míos, hombres de los bosques rusos que convivían con los animales. Algunos de los de mi gente tienen el poder de maldecir. Yo nunca lo usé aunque mi madre me hablase de ello. Pero, hace diez años cuando... cuando aquel pecador maltrató a mi hijo.. Mi pobre niña. Hace diez años unos turistas reservaron la casa. Muy maleducados todos. Yo les hice la comida. Uno de ellos, Andrés, tocó a mi hijo de esa manera en la que no se debe tocar a un niño. Yo nunca... desde que mi madre me dijo de lo que se suponía que yo y mis antepasados éramos capaces de hacer, nunca me atreví a intentarlo. Pero ese día lo hice. Les maldije con toda la fuerza de mi corazón. Teníais que haber visto a mi hijo, con los ojos hinchados de llorar. Les maldije. En total quedaron transformados seis de ellos. Huyeron al monte cuando les grité que les haría algo peor. Allí han debido vivir todos estos años, cazando, siendo discretos, evitando el contacto, sabedores de que de que yo era su única

esperanza y la que podía lanzar contra ellos a toda la policía, al ejército. Mi hijo, mi hijo al que yo había salvado, al que había vengado... él no me perdonó. Lo había visto todo. Se... se quebró. Me odiaba y temía pero no podía alejarse de mí. Decía que quería vigilarme, evitar que yo lo volviera a hacer. Yo... yo no quise contarle la verdad. Él... él ha heredado mi poder para maldecir pero no lo sabe. Creo que se mataría si lo supiera. No puedo hacer ya nada con las criaturas. Ya no tengo ese poder y quien lo tiene no quiere usarlo. ¡Es mi hijo! Cuando un descendiente hereda el poder, su antecesor lo pierde. No sé por qué ha ocurrido esto hoy. Creo... creo que puede haber sido cosa de Javier. No lo sé. Ahora es mi hijo el único con poder para detenerlos, aunque... aunque no sé si sabrá usarlo, si querrá usarlo. No les controlo, es mi hijo al que obedecerían. Temo lo que pueda hacer. Temo su venganza.

Su plan es dividir la atención de los personajes, ganar tiempo y lanzar a las criaturas sobre ellos llegado el momento. Este discurso también puede surgir si se encara a madre e hijo, haciendo dudar a los personajes hasta que sea demasiado tarde.

Finalmente, no te agobies. Las aventuras en las que se propicia la libertad de los jugadores no tienden a salir como uno esperaba y eso es bueno. Para empezar significa que la podrás jugar más veces con resultados muy diferentes; dependiendo del resultado, incluso con el mismo grupo de jugadores, desde enfoques diferentes o con distintos personajes, creando vuestro propio grupo de investigadores paranormales, detectives privados, excursionistas... Lo que te hemos dado son unas herramientas de trabajo y varias formas de enfocar las sesiones de juego y las distintas escenas. Estás preparado o preparada para anfitrionar esta aventura. Recuerda solo qué buscamos:

Terror: se trata de pasar miedo. Juega con ellos. Sé intenso.

Supervivencia: acósalos, hazles correr, pon la meta final en el mero deseo de seguir vivos una hora más.

Humor negro: caos, rock, borrachos, mundo rural, carne, casquería.

Para terminar, imagina cómo extender esta aventura, no solo con la excursión a La Garganta en busca de la verdad, sino persiguiendo a Henar, quizá ir tras el rastro de la leyenda hasta Europa del este y Rusia, buscar un remedio para un compañero transformado... Cualquiera aventura puede ser usada como detonante de una campaña, pero hemos creado *Carne* precisamente para cumplir ese propósito. Disfrutadla.

Un trabajo de Proyecto Arcadia
<http://www.proyectoarcadia.com>

Rodado en la Muy Ilustre Villa de El Espinar
<http://www.elespinar.es>

Powered by ASPA!
“El tiempo pasa mal”

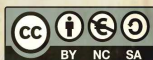
Los textos de este e-book tienen licencia creative commons Reconocimiento – No Comercial – Compartir Igual 3.0 España. Cualquier persona es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra, así como remezclarla o transformarla siempre y cuando en el resultado se reconozcan los créditos de la obra original (pero no de una manera que sugiera que apoyamos el uso que hace de la misma). Además, el uso que le des a esta obra habrá de ser no comercial, salvo que hables con el autor primero y lleguéis a un acuerdo. Finalmente, si alteras o transformas esta obra, o generas una obra derivada, solo podrás distribuirla bajo una licencia idéntica a ésta.

Las ilustraciones son propiedad de su autor y son usadas con permiso. No pueden utilizarse sin su permiso expreso.

*Hay no
se fia
mañana si.*

"La Guardia Civil encontró los cuerpos destrozados de cinco hombres adultos que, como los forenses dictaminaron después, fueron atacados por varias personas desarmadas. Las víctimas habrían sido estranguladas, dislocadas, mordidas y hasta devoradas vivas por al menos tres asaltantes."

Carne es una aventura de terror y supervivencia creada para ser narrada por un anfitrión y de cuatro a seis jugadores con el juego de terror Haunted House.



<http://proyectoarcadia.com>

10/12