

CÍRCULO ÍNTIMO



Una aventura para
HAUNTED HOUSE
el juego de rol de terror rápido

CÍRCULO ÍNTIMO

TEXTO JACOBO PEÑA CONVERSA

ARGUMENTO Y PRUEBAS DE JUEGO IVÁN SÁNCHEZ, JACOBO
PEÑA, JOSE ANTONIO BLÁZQUEZ, JOSUÉ INSUA, MANUEL
FERNÁNDEZ Y SONIA MONTERO

ILUSTRACIONES IVÁN SÁNCHEZ Y FRANCHO QUÍLEZ

PORTADA Y MAPAS DAVID SHARROK

PLANO DE LA TIERRA DE LOVECRAFT HOODINSKI

CON LA COLABORACIÓN DE ALEX WERDEN, EUSEBI VÁZQUEZ,
JOSÉ CARLOS DOMINGUEZ ''KHAZIKE'', JOSÉ MUÑOZ
''TIRANO'', RUBÉN SÁNCHEZ, ''AQUILIFER''

EDICIÓN PARA FANZINE ROLERO

CREADO EN LOS LABORATORIOS DE PROYECTO ARCADIA

CÍRCULO ÍNTIMO SE PUBLICA BAJO LICENCIA CREATIVE COMMONS RECONOCIMIENTO-
NOCOMERCIAL-COMPARTIRIGUAL 3.0 ESPAÑA

LAS ILUSTRACIONES Y MAPAS PERTENECEN A SUS AUTORES Y POSEEN
SUS PROPIAS LICENCIAS INDEPENDIENTES

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. PÁGINA 3

MAPA DE LA TIERRA DE LOVECRAFT. PÁGINA 5

HISTORIA INICIAL: LOS TENTÁCULOS DEL PODER. PÁGINA 6

PERSONAJES JUGADORES. PÁGINA 11

PERSONAJES NO JUGADORES. PÁGINA 28

LA MANSIÓN LACROIX. PÁGINA 34

CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN. PÁGINA 50

AYUDAS DE JUEGO. PÁGINA 57

INTRODUCCIÓN

Esta que acabas de empezar a leer es una aventura para el juego de rol Haunted House. Aunque Haunted House es un juego de terror orientado a reproducir esas películas e historias de terror típicas de los años 70 y 80, hechas con tanta abundancia de imaginación como escasez de presupuesto, en este caso la aventura está ambientada en el universo imaginado por H. P. Lovecraft, el escritor de terror más popular en el campo de los juegos de rol y uno de los más famosos y originales del mundo.

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) era un escritor de terror muy influenciado por autores precedentes como Lord Dunsany o Edgar Allan Poe, en el sentido de desarrollar historias donde el miedo al miedo, el horror a lo irracional y a la propia mente toman un papel importante. Sin embargo lo que hizo original y popular a Lovecraft fue el hecho de inventar una mitología propia en la que seres provenientes de otras dimensiones, planetas o tiempos eran quienes sembraban el mal en nuestro mundo. Seres extraterrestres tan poderosos como dioses o razas nacidas en la tierra milenios e incluso millones de años antes de aparecer el hombre resurgían en muchos de sus relatos para traer caos y locura al mundo, a menudo a través del simple conocimiento de su existencia. Lovecraft se vio influido intensamente por los descubrimientos sobre astronomía, biología, geología, antropología y paleontología que en su época empezaron a definir a nuestra especie como una más, poco importante, incluso diminuta con respecto al tamaño y los tiempos del universo, condenada a ser destruida.

En resumen, terror psicológico, dioses anteriores al hombre o fuera del tiempo y el espacio y el ser humano como entidad indefensa y condenada de antemano. Esos son los componentes de su obra que han sido trasladados a esta aventura. Si no conoces el mundo que creó o su obra, una revisión de la misma, aunque no imprescindible, sería conveniente.

Sin embargo, hemos decidido ir más allá de Lovecraft y contagiar la aventura de ese barniz estereotipado, retorcido y a menudo histriónico de las películas, revistas y libros que Haunted House reproduce. Así, la acción tendrá lugar en una típica casa encantada, los personajes jugadores se retorcerán en sus propias faltas morales y el horror primigenio y amorfo de Lovecraft se mezclará con mitos cristianos, fantasmas en el ático y esqueletos en el sótano.

La aventura está pensada para jugarse por un mínimo de cuatro y un máximo de cinco jugadores. Aunque es posible adaptarla para un número menor de cuatro o superior a cinco, requerirá más trabajo del habitual por parte del Anfitrión o director de juego, ya que la historia que subyacen a ella está articulada sobre las ambiciones, deseos y dudas de los personajes pregenerados que se proporcionan. En el caso de que sean cinco los jugadores, los personajes a adjudicar serán los cuatro herederos de las posesiones de Seamus LaCroix, habitantes todos de la Nueva Inglaterra de Lovecraft, y la asistente del abogado de Seamus LaCroix, Patricia. En caso de ser cuatro los jugadores, Patricia será interpretada por el árbitro, al igual que el mencionado abogado, la esencia contenida en el Cristal Matriz y el fantasma del Sr. LaCroix.

La historia a desarrollar tiene una trama bastante abierta, sin apenas escenas prefijadas, basando el Anfitrión el comportamiento de los personajes no jugadores y la aparición de sucesos en lo que los personajes hagan en su pugna por la herencia de LaCroix. Esto abre la posibilidad de jugar, si así lo deseáis, con el sistema opcional de Pesadilla Compartida que se sugiere en la edición 3.0 del manual básico de Haunted House o incluso convertirla en una partida de rol en vivo. Al final del libro damos sugerencias para ambas posibilidades.

HISTORIA, INICIAL: LOS TENTÁCULOS DEL PODER

Un día de principios de diciembre de 1926, en cierta mansión alejada de cualquier municipio e incrustada en medio de los bosques sombríos cercanos a Arkham, el Sr. Seamus LaCroix pasa a mejor vida. Tres días después, el médico que con cierta frecuencia iba a visitarle se extraña de que nadie responda a sus llamadas a la puerta. Acaba por avisar a la policía del condado, quienes entran en la casa y encuentran el cadáver del viejo Seamus arriba, yaciendo en su cama. Parece haber muerto mientras dormía, sin dolor, de un ataque cardíaco fulminante.

Hay muchas cosas que la gente no sabía del finado, siendo la principal de ellas que LaCroix era el único superviviente de la masacre de Branshaw Manor, un caso que en la región aún causa espanto. La policía había recibido el chivatazo anónimo de que el acaudalado y respetado terrateniente solterón Randolph Branshaw, vecino de Ipswich pero propietario de numerosas tierras rurales en la región, incluyendo la citada mansión, era el líder de una secta criminal.

En efecto, Branshaw había logrado integrar en ella a otros prohombres de la región (como el propio LaCroix) y a los más humildes y retorcidos hijos de la endogamia granjera. La secta se dedicaba a la adoración de una versión especialmente refinada de Shub Nig-gurath, también llamada la Cabra del Millar de Retoños, una deidad de la fertilidad y la naturaleza que exige sacrificios humanos para los cuales raptaban a infelices vagabundos o gente de paso sin un penique en los bolsillos. Seamus era uno de los miembros más fieles y cercanos a Branshaw, pero también uno de los más pusilánimes, participando en las ceremonias pero sin integrarse al máximo, en especial el día que la víctima fue un niño de seis años raptado de una feria. Se llevó lo que quedaba de su cadáver para darle sepultura en casa, sin saber el efecto que esto tendría en su propia vida... y sobre todo más allá.

Las atrocidades se realizaban en Branshaw Manor con cada luna nueva y fue en una de esas noches sin luz cuando la policía intervino asaltando la casa y acabando con la vida de la mayoría de sectarios en el subsiguiente tiroteo. Unos pocos fueron capturados con vida para ser después condenados y ejecutados. Sólo uno, Seamus, escapó inadvertidamente durante la confusión, llevando consigo un cristal o roca usado en las ceremonias y al que el Branshaw llamaba el Cristal Matriz pero del cual nunca quería hablar más que para indicar que era un objeto de adoración de la Cabra del Millar de Retoños.

Seamus LaCroix atravesó a pie colinas, bosques y ciénagas hasta llegar a su hogar en las cercanías de Arkham y allí se escondió aterrizado. Al principio temía que la policía le hubiera identificado como miembro de la secta y llamase a su puerta; más tarde empezó a temer ser delatado o descubierto en un desliz. Pasó los siguientes años escondido en su casa, sin hacer más investigaciones sobre el Cristal Matriz que las que salieran de su biblioteca y sin atreverse a manipularlo demasiado. Poco sabía que era el propio cristal quien lo



manipulaba a él, influyendo en sus emociones y haciendo cada vez más tentadora la idea de retomar la secta de adoración a Shub Niggurath.

El Cristal Matriz es un objeto mágico que pertenece al culto de Shub Niggurath desde hace siglos. Al comienzo de la aventura se encuentra escondido en una caja bajo el suelo de la habitación de Seamus. Mide treinta y cinco centímetros de alto por un poco menos de veinte centímetros de ancho y es transparente, aunque en ausencia de luz se torna blanquecino, como si lo empañase una niebla interior densa, inmóvil y brillante.

Creado durante un ritual fallido para atar a Shub-Niggurat a un monolito cristalino, es el contenedor de una poderosa influencia que conecta al poseedor del objeto con las intenciones, la perversidad y los designios de la Diosa. Su influencia es sutil, insidiosa y enloquecedora, mermando poco a poco el espíritu del poseedor, llevándole a desear realizar el tipo de planes obscenos que agradan a su deidad y sugiriéndole mediante sueños las formas adecuadas de adoración. El Cristal atrae de forma instintiva a personas ambiciosas, de voluntad fuerte o religiosas, hipotéticos candidatos para generar a su alrededor un grupo de adoradores de la Cabra del Millar de Retoños. Así es como ha ido pasando de mano en mano de líderes de secta hasta llegar a Seamus.

A pesar de la influencia del Cristal, el miedo de Seamus a la horca había hecho que no se decidiera a poner en marcha las sugerencias subliminales del mismo; no se sentía capaz de retomar el camino de la adoración iniciado por su malogrado tutor. Notando esta indecisión terminal, el Cristal comienza a influir a su dueño en otra dirección. Imprimió en su anfitrión un miedo, un miedo sutil pero constante a la muerte y a lo que haya tras de ella. Quiso donar la mayor parte de su fortuna a caridad, limpiar un poco su alma supersticiosa y testar para dejar todo lo terrenal bien atado. Su conciencia le había alcanzado pero el Cristal aprovechó la oportunidad. Extrayendo de su memoria recuerdos de las personas que LaCroix conoció en vida,

hizo una selección de aquellas más idóneas para proporcionarle lo que la entidad desea: sangre, poder, adoradores. Necesita a quienes no sólo sean ambiciosos sino que conozcan la estructura y las necesidades de una secta o lo más parecido a ellas que encuentre. Al testar, Seamus, sin familia ni amigos, lo hizo en favor de esos nombres que volvían una y otra vez a su mente.

Sin embargo, la voluntad de LaCroix aún fue capaz de aguantar un asalto contra la influencia del Cristal, añadiendo una instrucción sobre el tiempo límite y la forma de adjudicar los bienes. En caso de no ser localizadas estas personas o fracasar en repartir la herencia, una cláusula final dejaría el Cristal en manos de quien su memoria entendía como capaz de conservarlo sin llegar a darle uso religioso. Los bienes serían enviados a la universidad de California en Berkeley, de cuyo departamento de arqueología posee la única referencia académica que ha conocido en su vida: Whyatt Decker, catedrático y ocasional turista de Nueva Inglaterra con el que Seamus llegó a entablar amistad tiempo atrás por sus mutuos intereses. Whyatt es una buena persona de fuerte voluntad, la mejor opción que se le ocurre a Seamus sin destruir el Cristal, lo que también le espanta.

Para cuando el testamento estuvo firmado y sellado por el notario, más tranquilo, Seamus continuó su vida solitaria, intentando olvidar su pasado como sectario y disfrutando de la lectura de su enorme biblioteca el tiempo que le quedase de vida y que él había calculado en un par de décadas, sin saber cuán errado estaba. Su corazón, sometido a los rigores de las ceremonias oscuras, a las lastimosas y crueles muertes, a la clandestinidad y al miedo constante a ser detenido, había quedado dañado. Al relajarse un poco decidió dejar de esforzarse. Sólo aguantó unas semanas más después de testar.

Ahora Seamus está muerto, pero no ha abandonado este mundo. Para su sorpresa, sus actos malvados no le han llevado a un infierno, sino que vaga como un fantasma por la casa donde vivió. Convencido de que sus pocos actos de bondad le han dejado en una condición purgatoria, piensa conspirar contra los herederos. Su alma

ya está fuera del alcance de la influencia del Cristal y sabe que fue ese objeto el que le hizo traer aquí a aquellas personas. Espera hacerles fracasar, enfrentarles y evitar que encuentren el Cristal o que se maten por poseerlo, en la esperanza de ganarse con ello el acceso al Paraíso.

La curiosa última voluntad del último de los LaCroix ha obligado a su abogado a convocar de urgencia a los beneficiarios de la herencia para discutir y acordar el reparto. Sin embargo, al ser los herederos de tan diverso estatus y tan variada localización, por no hablar del tiempo perdido hasta que se le notificó por parte de las autoridades la muerte de su cliente, no ha logrado reunirlos a todos hasta la tarde presente, quedando pocos días disponibles para llegar a un acuerdo. Así es como los personajes jugadores se reúnen en la mansión LaCroix para un refrigerio y una negociación que prometen ser muy interesantes...



PERSONAJES JUGADORES

Aparte de la existente en sus propias hojas de personaje, todos los jugadores recibirán de viva voz del árbitro la siguiente introducción:

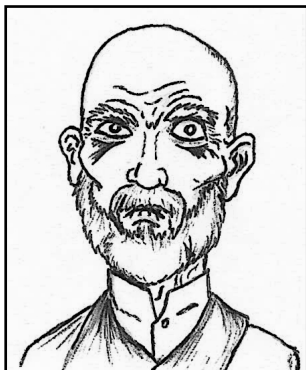
Es diciembre de 1926. Hace unas semanas, los canadienses destinaron a Washington DC a un tal Vincent Massey, general condecorado, como su primer embajador para una potencia extranjera, que no podía ser otra que los USA. Algunos albanos en Europa y algunos hispanoamericanos aquí en el nuevo continente, se siguen matando. La Liga de Naciones se sigue reuniendo en Ginebra y no tenéis claro para qué. Filipinas va a seguir bajo mandato de los USA un poco más, en un nuevo esfuerzo, suponeís, de vuestro país por civilizar a esa gente. En el maravilloso estado de Massachusetts al que pertenecéis ha habido hace un mes elecciones al Senado que han ganado los demócratas. Ese David Walsh es duro de pelar; está a favor de que los USA se queden en USA y no se metan en asuntos de extranjeros que no harían más que empantanarnos. Salvar a Europa de una guerra ha sido suficiente, gracias.

En un día como hoy quizá preferiríais estar pasando la tarde en vuestras casa ocupados con los preparativos de las cercanas navidades en lugar de en una mansión en medio de un terreno húmedo, oscuro y mal comunicado rodeados de los bosques sombríos que acotan los ríos Ipswich y Miskatonic. Lo que os trae aquí a todos recién pasado el mediodía es el Sr. Seamus LaCroix. Difunto. Según os explicó su abogado y albacea, murió rápida y plácidamente a la edad de 48 años. Bien por él, que estará más tranquilo que vosotros ahora.

LaCroix siempre fue un hombre discreto y tranquilo, sin muchas amistades conocidas, encerrado en su soltería. No es de extrañar por tanto que quisiera donar sus bienes a aquellos que como vosotros le habéis conocido, aunque de una manera breve o poco profunda. Pero, ¿tenía que hacerse el reparto de sus bienes de esta manera?

Según Robert Warhus, el abogado a cargo del testamento, en este que os leerán en breve se especifica que todas las posesiones de Seamus, consistentes además de la mansión de su propiedad en un succulento pedazo de terreno y algunos ahorros, así como su colección de objetos artísticos, se os serán donados en la manera que decidáis compartirlos, siempre y cuando cumpláis una condición: habréis de ponerlos de acuerdo en el reparto antes del plazo de un mes a partir de la muerte de LaCroix. Ya que el cuerpo de vuestro "amigo" tardó unos días en ser encontrado, otros tantos el abogado en ser informado y una semana más en ser vosotros localizados, el plazo expira en pocos días y el abogado ha sugerido que os reunáis en la casa para solucionar todo en una tarde o de ser necesario incluso pasar allí un par de días. Caso de que no logréis ponerlos de acuerdo, todos los bienes serán heredados por la lejana Universidad de Berkeley (California), según os ha adelantado.

Esto es lo que ha obligado al abogado a convocaros de urgencia desde sitios tan variopintos como Arkham, Kingsport, Innsmouth o Ipswich para organizar el reparto de los bienes. Robert Warhus es conocido en toda la región por ser un hombre, pese a su juventud, muy serio y competitivo, capaz de aguar la fiesta a quien haga falta si llega la fecha establecida sin un acuerdo. Le acompaña una "consultora externa", la señorita Patricia Gray, que os ha presentado como una experta en antigüedades contratada para ayudaros con la valoración de los objetos artísticos del señor LaCroix para su mejor reparto.



Noah Marsh, de Innsmouth, 66 años.
Bibliotecario de la Orden Esotérica de Dagón.

Datos de juego:

AGILIDAD 4

COMBATE 3

PERCEPCIÓN 4

PRECAUCIÓN 4

TÉCNICA 2

CARISMA 1

CONOCIMIENTOS 6

POTENCIA 3

SUERTE 4

VOLUNTAD 6

Puntos de vida: 14

Puntos de shock: 20

Puntos de aguante: 18

Armas Blancas 1

Buscar Documentos 2

Misticismo 3

Símbolos de Protección 2

Inhumanidad 2

Equipo: morfina, cuchillo ceremonial de Dagón, lupa, tiza, lápiz, cuaderno de notas, símbolo arcano (equivale a realizar automáticamente un hechizo de Símbolos de Protección con éxito, una vez al día).

Puñetazos, patadas, etc, daño 1d6

Cuchillo ceremonial de Dagón, daño 1d6+2

Historial:

Tu idea del mundo es la de un lugar donde creencias tan distintas como la vuestra y las de los demás seres humanos se mantengan separadas y sin molestarse unas a otras. Al menos hasta el día en que el Gran Cthulhu, un primitivo ser que duerme desde hace milenios en su ciudad sumergida, surja de las verdosas aguas para juzgaros a todos, como el Padre Dagón, el primero de entre sus hijos, ha predicho.

Como responsable de almacenar conocimiento pasado presente y futuro para la Orden, hace tiempo que venías espiando a una de estas creencias rivales, la fundada por Randolph Branshaw, "nuevo

rico" de Arkham en honor a la diosa Shub-Niggurath, también llamada la Cabra del Millar de Retoños, rival teológico de el Gran Cthulhu y por tanto de vuestra orden. Algo debía de hacerse; los Marsh habéis practicado durante un siglo la terrible y bella religiosidad primigenia que Oben Marsh trajo a vuestra ciudad y no estabais dispuestos a soportar a un rival tan cercano. Primero simulaste querer unirte a la secta de Branshaw, proporcionándoles una víctima propiciatoria, un niño secuestrado en una feria. Luego, cuando llegó el momento adecuado, hicisteis una denuncia anónima a la policía y en la redada cayeron muchas personalidades influyentes y absolutos desconocidos, los unos bajo las balas y los otros bajo la horca. Sólo Seamus LaCroix, amigo íntimo de Branshaw, huyó sin ser identificado por las autoridades. Sólo vosotros sabíais de su implicación en los hechos.

Durante un tiempo le seguiste la pista pero permaneció encerrado en su casa los años que pasaron hasta el día de su muerte. Ahora que te ha mencionado en el testamento, parece una buena oportunidad para descubrir objetos interesantes en su mansión que puedan servir a los propósitos de la orden. Sin embargo sientes que has de ser precavido; no se te pasa por la cabeza el motivo por el que Seamus LaCroix quería incluirte en su testamento y temes que haya algo más de lo que parece en esta reunión.

Tu opinión de los demás:

Robert Warhus: este jovenzuelo es un abogado de nuevo cuño, de esos que no tienen más dios que el dinero. Supones que se hizo cargo del testamento de LaCroix a base de oportunismo, lamiéndole el culo sin recato. Los informadores de vuestra Orden saben poco sobre él, sólo que tiene el punto débil en las faldas que persigue y a veces paga.

Efram Sheperd: es un ganadero puritano que a pesar de su juventud ha estado predicando en contra de toda forma de religiosidad no católica desde hace varios años, como si se creyera un nuevo Jesucristo, incordiando con su actitud extremista tanto a los sacerdotes católicos progresistas como a los miembros de vuestra propia congregación. Si sigue por esos derroteros acabará por resultar más que molesto, peligroso. Por ejemplo, hoy.

Joseph Goodspeed: este es sin duda tu principal rival. El concejal de Cultura de Arkham y tú coincidisteis en una fiesta benéfica a favor de las viudas de pescadores. Te pareció dotado de gran inteligencia práctica; podría acabar llevándose alguna de las piezas más interesantes de la mansión LaCroix. Está bien relacionado con la Universidad de Arkham y por tanto con su jugosa Biblioteca. Imaginas que Branshaw y LaCroix intentaron integrarle en su secta, no sabes si con éxito.

Marshall Andrews: jamás le habías visto antes y tu primera impresión es la de un hombrecillo inofensivo y casero que no sabe ni atarse los pies. Seguro que es fácil convencerle de que se quede las baratijas más absurdas o de que te venda por una miseria cualquier cosa interesante que por azar lograra quedarse.

Patricia Gray: ¿una mujer experta en antigüedades? ¡Lo que te faltaba por ver! Mala cosa que esté aquí, pues reduce y mucho tus posibilidades de engañar a los demás sobre el verdadero valor intangible de los objetos o libros que encontréis. Se impone neutralizarla cuestionando su capacidad como erudita.



Efram Sheperd, de Ipswich, 28 años.
Granjero y predicador aficionado.

Datos de juego:

AGILIDAD 4

COMBATE 5

PERCEPCIÓN 4

PRECAUCIÓN 2

TÉCNICA 3

CARISMA 4

CONOCIMIENTOS 2

POTENCIA 5

SUERTE 4

VOLUNTAD 3

Puntos de vida: 21

Puntos de shock: 14

Puntos de aguante: 16

Armas a Distancia 2

Carrera 1

Crear 1

Cuerpo a Cuerpo 2

Registrar 1

Reparar 2

Trepar 1

Equipo: navaja, crucifijo al cuello, cordel, tabaco de mascar, escopeta y 20 cartuchos (ambas cosas fuera de la casa, en la furgoneta), ropa gruesa (funciona como armadura).

Puñetazos, patadas, etc, daño $1d6+2$

Navaja, daño $2d6+1$

Escopeta, daño $3d6$. Cargada con 2 cartuchos

Historial:

Algo te dice que LaCroix no era un buen hombre. Nadie que se esconda en una mansión en mitad del bosque, tenga fama de erudito de lo oculto y al que hayas visto años atrás volviendo en ocasiones a su casa a altas horas de la noche es trigo limpio. Pero como vecino y ser humano que eres no ibas a dejar que aquel viejo muriese de hambre encerrado en su caserón. Empezaste por ofrecerle y venderle barato productos de tu propia granja para que poco a poco llegase a pedirte que le hicieras de recadero, dejando para ti no pocas ni malas propinas en cada viaje que hacías para él al mercado. Su trato siempre fue esquivo pero amable y ahora que

ha muerto no sabes si arrepentirte o no de tus sospechas. No, no, había algo turbio en él, seguro. En los últimos años no salía, nunca, como si fuera presa de una depresión, pero ¿qué excusa es el dolor del alma para no acudir a la Iglesia? Más bien al contrario, ¿no debería haber sentido alivio en un lugar santo en lugar de miedo? Por eso te alivió que en el ultimo año hiciera importantes donaciones a causas benéficas que tú gestionaste, con un pequeño porcentaje que añadiste a tu cuenta personal para la futura construcción de una iglesia que lleve tu nombre.

Sí, claro que eres un hombre de fe y muy profunda. Te repugna el abandono de las leyes divinas en que viven amigos y vecinos tuyos que despistan el cuidado de su alma. O cosas peores, sí. Tienes un primo en Dunwich que te ha hablado de Lavinia Whateley y su hijo de ocho años, Wilbur, de facciones siniestras. El padre se desconoce pero tu primo rumorea que se trata del mismo Satanás, que Lavinia practica un repugnante paganismo. La historia te da escalofríos y has decidido que cosas así no ocurran en tu vecindad. Has hablado con tu pastor, el Reverendo Cooper, pero es un hombre demasiado modernizado de ideas progresistas. Tú mismo has empezado a hablarle a tus congéneres acerca del Maligno y sus trucos para ocultarse, torcer las creencias, dejarse pronunciar con nombres extraños en boca de extranjeros o de marineros que vuelven del océano llenos de supersticiones. Has logrado influir en muchos de tus vecinos y ves con orgullo cómo un nuevo sentimiento puritano está naciendo entre ellos.

Cuando te comunicaron que recibías una parte de la herencia de LaCroix temblaste por el riesgo en que se pondría tu alma de acudir. Vienes dispuesto a descubrir si LaCroix jugaba con fuerzas demoniacas que puedan liberar Dios (en el nombre del Padre y del Hijo..) sabe qué. En cuanto a los demás, cualquiera que demuestre interés por tales cosas deberá discutirlo muy seriamente antes de llevarse de esta casa objetos o libros que el Señor no aprobaría. Nada que pueda pervertir vuestra tierra quedará en manos de personas sin escrúpulos o blasfemas. Pero como no eres un hombre

de estudios, esperas que entre los invitados haya en quien puedas confiar para ayudarte en la tarea.

Tu opinión de los demás:

Robert Warhus: te han hablado de este picapleitos y no muy bien. Parece que se dedica a cualquier causa rentable sin importar la moralidad de su cliente. Todo en él rezuma pecado de orgullo, su pelo engominado, sus maneras bruscas para con la señorita Gray. Espera no tener que soportar mucho rato su presencia y que esto termine pronto.

Noah Marsh: ¡que Dios os proteja! Sabes bien que la corrupción moral campa a sus anchas por las calles de Innsmouth y los Marsh son los peores de todos sus habitantes. Conoces de buena tinta que la iglesia de esa ciudad es poco más que decorativa y que Noah Marsh se dedica a instruir a sus vecinos en conocimientos que no deberían ver ojos cristianos.

Joseph Goodspeed: un hombre culto y formal. No sabes mucho sobre él aparte de su cargo de concejal de Cultura de Arkham y aunque su buena relación con la cultura secular te hacen recelar, crees que puede ser un aliado en esta tarde complicada.

Marshall Andrews: pobre señor Andrews, tan despistado, tan fuera de lugar. También trabajas de tanto en tanto como recadero para él y recibe y envía muchas cartas y paquetes del resto del país. Supones que para mantenerse ocupado, pero ¿es posible que se escribiera con LaCroix?

Patricia Gray: ah, sí, la señorita Gray. Um, sí, una mujer, claro. No has hablado mucho con ella porque, bueno, siendo sinceros, el bello sexo te intimida un poco. ¿Has visto cómo ese asqueroso de Warhus la mira? Ah, sí sólo tuvieras un poco más de sangre en las venas...



Joseph Goodspeed, 31 años, de Arkham.
Concejal de cultura.

Datos de juego:

AGILIDAD 2

COMBATE 2

PERCEPCIÓN 5

PRECAUCIÓN 3

TÉCNICA 4

CARISMA 4

CONOCIMIENTOS 6

POTENCIA 2

SUERTE 4

VOLUNTAD 5

Puntos de vida: 8

Puntos de shock: 20

Puntos de aguante: 14

Arquitectura 2

Buscar Documentos 2

Conducir 2

Escondarse 1

Mentir 3

Equipo: pluma estilográfica, bloc de notas, fajo de billetes, cerillas, cigarrillos.

Puñetazos, patadas, etc, daño 1d6-1

Historial:

La casa del viejo Seamus LaCroix, un bonito edificio que pretendes derribar para construir en el mismo terreno, bueno, quizá, una mejor casa para ti y tu señora. Te la mereces por tus cortos pero eficaces y vistosos servicios al Ayuntamiento. Claro que por otro lado se podría vender para tapar algunos, ejem, agujeros en las arcas de la ciudad provocados por tu megalomaniática tendencia a las inauguraciones de estatuas e innecesarias pero vistosas adquisiciones para el fondo documental de la Universidad de Miskatonic, donde, todo hay que decirlo, te adoran por tu generosa mano. El dinero en manos de nadie no produce, hay que saber invertirlo, ¿no?

De todas formas, te preocupa un poco esta reunión por lo que a tu reputación pudiera afectar. Si alguien te pregunta, dirás que conociste a Seamus en un acto benéfico años atrás. Pero lo cierto es que os presentó Randolph Branshaw. Sí, ESE Randolph Branshaw, el que resultó ser líder de una secta criminal satánica y que murió en el asalto que la policía hizo a su casa pocos años atrás. Los supervivientes fueron ahorcados pero la policía siempre sospechó que algún sectario podría haber huido y seguir sin localizar. ¿Sería Seamus miembro de la secta? ¿Lo será algún otro de los herederos?

Bueno, al llegar a ese río ya lo cruzaremos, como dicen. Debes concentrarte en encontrar objetos que puedan interesar a la Universidad, aprovechando tu experiencia como asistente de un joyero en tu juventud. Libreta en mano, piensas recorrer exhaustivamente la mansión a la caza de tesoros por descubrir. La Universidad de Arkham te ha prometido que si sigues mimándoles se harán montones de fotos contigo y te nombrarán doctor Honoris Causa, algo que sería muy útil de cara a tu carrera política. Con respecto a esas historias sobre fantasmones y libros encantados que circulan acerca de LaCroix, es un tema que en lo personal no te interesa. De hecho, aunque por el bien de tu imagen pública asistes a los oficios presbiterianos, tu verdadera religión está en la política, el dinero y tu partido.

Tu opinión de los demás:

Robert Warhus: aquí tenemos a un tiburón inteligente y agresivo, un joven de empuje que algún día hará algo grande y será admitido como socio en un bufete. De momento es un perro de pelea que esperas sepa respetar la autoridad y obedecer a los tirones de collar que piensas darle para que no se pase intentando daros a todos un mismo trato, como si no fueses de una clase superior a la de los otros.

Noah Marsh: una de las personas más influyentes del cercano Innsmouth. Crees que ocupa un cargo de relevancia en la Orden Cultural de Nosequé, una especie de club filosófico al que pertenecen los notables de su decadente ciudad y que parece de todo menos inocente. Es el que menos te extrañaría que hubiera sido miembro de la secta satánica.

Efram Sheperd: ¿quién demonios es este destripaterrones? ¿Cómo ha llegado un paleta con aires de primer monaguillo a estar nombrado en la herencia? ¿Ah, que era su recadero? Bah, habrá que engañarle con baratijas, como en su día hicieran los fundadores del país con los salvajes.

Marshall Andrews: para empezar, no te crees que este hombre sea un viejo chocho. Ha aparecido una y otra vez, en persona o a través de un representante, en subastas a las que acudías. Todo el mundo parece conocerle en el campo de las antigüedades a pesar de que aparente ser un simple relojero. Mucho ojo con él.

Patricia Gray: Bueno, imaginas que esta "experta en antigüedades" hará su trabajo y se mantendrá al margen de discusiones, ¿no? No sabes por qué Warhus ha sentido la necesidad de traerla, como si unos hombres adultos no fueseis capaces de decidir el valor de las cosas. Claro que es muy guapa. Seguro que Warhus y ella se "entienden".



Marshall Andrews, 70 años, de Kingsport.
Relojero jubilado.

Datos de juego:

AGILIDAD 3

COMBATE 2

PERCEPCIÓN 4

PRECAUCIÓN 5

TÉCNICA 5

CARISMA 6

CONOCIMIENTOS 3

POTENCIA 2

SUERTE 4

VOLUNTAD 3

Puntos de vida: 10

Puntos de shock: 14

Puntos de aguante: 12

Abrir Cerraduras 2

Armas cortas 1

Mentir 2

Registrar 2

Reparar 2

Equipo: revólver cargado con seis balas, petaca con bourbon, reloj de bolsillo, herramientas para mecanismos pequeños (valen para relojes y cerraduras)

Puñetazos, patadas, etc, daño 1d6-1

Revólver, daño 2d6+6

Historial:

Parece mentira que tu insistencia haya dado sus frutos de forma póstuma. No te salen las cuentas del tiempo que hace que incor-diabas a LaCroix para que te dejase meterle mano a su colección de objetos artísticos. LaCroix te pareció un hombre bueno en el fondo pero lleno de miedo a algo que no llegaste a descubrir. Sus cartas eran parcas y cortantes, nunca lograste penetrar esa coraza a pesar de que la correspondencia escrita es tu punto fuerte: pocos imaginarían que eres el núcleo principal de una red de personas interesadas en las ciencias ocultas distribuidas por todo el país. No compartes sus creencias, pero has logrado especializarte en mitos precristianas, palabrería llena de nombres extraños, diosas de la naturaleza, bosques que devoraban personas y algo sobre las

posiciones de las estrellas. En fin, tu trabajo es conseguir los objetos, no tragarte historias sobre supuestos dioses y criaturas anteriores al hombre.

En cualquier caso, tu red de informantes te dejó claro que LaCroix era un blanco interesante, aunque no sabes por qué. Habían oído cosas, decían. Le relacionaban por sus amistades tanto con la Orden de Dagón, una secta civil de Innsmouth como con la secta de la Cabra del Millar de Retoños que dirigía el millonario Randolph Branshaw y que fue desmantelada hace no mucho; ¡realizaban sacrificios humanos! Por desgracia esa es toda la información que tienes. Intentaste que LaCroix te abriese su casa diciéndole que eras amigo de Branshaw, pero ni así hubo manera.

Has traído un arma por si acaso estos días que la casa ha estado sin atender se hubiera colado un mapache o una serpiente, pero sobre todo vienes a pasar un buen rato. Ah, sí, claro que pretendes quedarte con la mejor parte en el reparto. Ni que fueras idiota, ni que estuvieses demenciado. ¿Lo creen los demás, piensan que tienes el cerebro medio podrido por la edad? Por supuesto. Te has encargado de ello personalmente. Hace tiempo que te diste cuenta de cómo trata la gente a los "viejos inofensivos", con condescendencia y poco respeto pero nadie se atreve a ser tan cruel de negarles algo. Ese es tu juego, esconder una cabeza que te funciona perfectamente bajo una apariencia de abuelito despistado. Seguro que empezarán a sospechar algo cuando tus sugerencias sobre el reparto demuestren su lógica, pero, ¿quién se atreverá a soltarte a la cara que estás disimulando? Que lo intenten y verán cómo eres capaz de abrir el grifo de las lágrimas. Ay, jovenzuelos. Os queda tanto por aprender...

Lo que opinas de los demás:

Robert Warhus: un niño con demasiado éxito y demasiada prisa. No dudas que sea bueno en su trabajo, pero tienes amigos, personas mayores como tú que confiaron demasiado en sus consejos sobre inversiones y ahora están al borde de la beneficencia. Te encantaría dejarle en ridículo.

Noah Marsh: Sabes dónde hay una alimaña cerca en cuanto la ves y este es el tipo de árbol que llega a viejo cegando la luz de otros más pequeños que crecen a su alrededor. Los Marsh llevan décadas haciendo eso y no crees que sea casualidad que su fortuna haya coincidido con la decadencia industrial de su ciudad, Innsmouth, que ya sólo sabe vivir de la pesca.

Efram Sheperd: un buen chico, pese a ser tan pesado con la cuestión religiosa. Seguro que siempre te ofrece un brazo sobre el que apoyarte y te cede el asiento. No llegará a nada, claro. Has visto, por cierto, asomar una escopeta en su furgoneta. Um...

Joseph Goodspeed: los políticos han venido a este mundo para joderos y llevarse el dinero de vuestras pensiones con promesas falsas e impuestos. No crees que este concejal de Arkham vaya a ser muy distinto. Además, ¿de qué conocía un hombre como él a alguien tan sospechoso como LaCroix? No le conviene.

Patricia Gray: una jovencita tranquila y guapa. Ah, si tuvieras otra edad. Hay algo en sus ojos que destila una profunda tristeza, como si le hubiera ocurrido una desgracia reciente de la que su pudor le impide hablar. Te sientes impulsado a protegerla por lo mucho que se parece a tu hija Clarice, a la que ves demasiado poco.



Patricia Gray, 22 años, de Ipswich
Anticuaria y antropóloga.

Datos de juego;

AGILIDAD 3

COMBATE 2

PERCEPCIÓN 5

PRECAUCIÓN 4

TÉCNICA 2

CARISMA 5

CONOCIMIENTOS 6

POTENCIA 2

SUERTE 5

VOLUNTAD 3

Puntos de vida: 10

Puntos de shock: 16

Puntos de aguante: 10

B. Documentos 2

Historia 2

Misticismo 2

Mentir 2

Registrar 2

Equipo: lápices, cuaderno de notas, maquillaje, lupa, pinceles (para la limpieza de objetos delicados), cámara compacta de fotos, 50 hojas de papel fotográfico, botellita de ácido.

Puñetazo, patadas, etc, daño 1d6-1

Ácido, daño 1d6 (2d6+6 ingerido)

Historial:

No es la primera vez que te sacude la tragedia. El 6 de marzo de 1923 desapareció tu hermano pequeño, James, durante una visita a la feria. Jamás volvisteis a saber de él y desde entonces has sido una chica callada y triste, centrada en su profesión para olvidar el impacto que tuvo en tu familia. La herida aún es reciente.

No sabría decir si la nueva desgracia es peor que la anterior. Tu cuerpo no es tuyo, tu voz es la de otra persona que ha tomado el control para simular normalidad mientras tu alma grita en tu cabeza, encerrada contigo. Viniste atraída por una oferta de trabajo ineludible para una mujer queriendo hacerse un sitio en un negocio, el de las antigüedades, copado por hombres. Que un joven y atractivo

abogado de éxito como Warhus te diese una oportunidad así, un trabajo tan delicado, te hizo pensar muy poco en lo que arriesgabas citándote con él para desplazaros juntos en su coche y llegar una hora antes que el resto de invitados a una casa vacía en mitad de la nada.

Las insinuaciones comenzaron en el viaje pero creáis haberle parado los pies con amabilidad. No podías esperar que apenas entraseis en el oscuro recibidor de la casa te asaltase, sujetándote y arrojándote al suelo. Su contacto violento, el destrozo pieza a pieza de tu ropa, sus manos afiladas como esquirlas de hielo... una niebla se apoderó de tu conciencia. Al despertar estabas sola, tendida sobre un sillón del salón y junto a ti había un conjunto completo de vestido, medias y calzado. ¡Había pensado en esto, sabía lo que iba a hacer mucho antes de subirte en su coche!

Temblando de miedo y del dolor que nacía en tus entrañas, te vestiste como una muerta resucitada, ausente. Escuchaste el coche del primero de los invitados y cuando saliste al porche encontraste allí a Warhus, todo sonrisa y buenas maneras, como si nada hubiese ocurrido. Tan grande sería el daño a tu reputación y tanto tienes que perder que ese bastardo confía en tu silencio.

Pero algo está naciendo en ti, siniestro y lleno de determinación homicida. Mejor que tu reputación dependa sólo de tu silencio que del de los dos. Warhus debe morir, esta misma tarde. Harás tu trabajo mientras planeas cómo hacerlo. El ácido que usas para limpiar metales puede mezclarse con una bebida o echarse discretamente en la comida. Y si eso es demasiado peligroso, un resbalón en esas escaleras quejumbrosas, una caída al pozo del exterior. No sabes cómo, pero Warhus no puede sobrevivir a esta noche.

Tu opinión de los demás:

Robert Warhus: ya sabes todo lo que hay que saber de este hombre. Es joven, es atractivo, es un violador sin escrúpulos. Va a morir.

Noah Marsh: la familia Marsh, de Innsmouth, no tiene la mejor de las reputaciones. Se dice que no profesan el debido cristianismo y que están demasiado centrados en ellos mismos. Sin embargo, inspira recia confianza y valor y lanza desprecios con la mirada a Warhus. Además, algunos de sus familiares estuvieron entre los voluntarios que ayudaron en la búsqueda de James.

Efram Sheperd: un pobre paleta que no ha tenido acceso a la educación y los genes necesarios para espabilarse. Te parece del todo inofensivo y estúpido y no vas a perder el tiempo pensando en él.

Joseph Goodspeed: su vanidad, su frialdad de político arribista y su fuerte voluntad hacen que te recuerde demasiado a Robert Warhus, por lo que de inmediato te ha repelido y procuras evitarle.

Marshall Andrews: conoces a este hombre, un relojero de buena reputación. Es una pena que un hombre que tuvo una cabeza tan bien amueblada ahora esté bajo los primeros signos de una demencia. Quizá no lo sepa pero conoces a su hija Clarice, aunque ella apenas le visita. Te produce ternura, pero estás demasiado ocupada para prestarle suficiente atención.

PERSONAJES NO JUGADORES



Robert Warhus, 31 años, de Arkham.
Abogado del difunto.

Datos de juego:

AGILIDAD 3

COMBATE 2

PERCEPCIÓN 5

PRECAUCIÓN 2

TÉCNICA 2

CARISMA 6

CONOCIMIENTOS 5

POTENCIA 3

SUERTE 4

VOLUNTAD 5

Puntos de Vida: 12 Puntos de Shock: 20 Puntos de Aguante: 16

Puñetazo, patadas, etc, daño 1d6

Equipo: pluma, testamento de LaCroix, papel con membrete, fajo de billetes, llaves de la casa.

Historial:

Robert ha sido siempre un niño mimado por sus padres, ahora encerrados en un asilo. El exceso de atención recibido por ellos le educó en la idea de que el éxito va necesariamente ligado a llamar la atención o mostrarse encantador para tomar cualquier cosa que se desee y luego deshacerse del lastre. Al encontrarse en el mundo real con gente más fuerte y decidida que él, ha aprendido a mentir, esconder sus emociones y despreciar las de los demás. En resumen, Robert está cerca de ser un psicópata.

Al no tener padrinos que le den acceso a un bufete de abogados, ha procurado labrarse una reputación aceptando casos curiosos, llamativos o controvertidos, poniendo todo su arte y a veces algún soborno en lograr éxitos que le hagan destacar. Ahora mismo hay dos despachos interesados en tantearle como empleado y este complejo testamento podría darle el empujón definitivo.

Lo único que se ha torcido en toda esta historia de éxito encadenado es la señorita Patricia Gray. Hace tiempo que Robert la visita en su tienda de antigüedades con la excusa de consultarle acerca de bienes heredados, aunque sin recibir atenciones ni respuestas positivas a sus encantos que puedan confirmar si existe atracción. Eso, que en la mente de una persona normal habría llevado a la aceptación del rechazo, en la psique egoísta, depredadora e infantil de Robert no ha hecho otra cosa que aumentar su deseo hasta la obsesión y la fantasía: cree haber abonado lo bastante el terreno como para aprovechar la invitación que le ha hecho a colaborar en este trabajo y dar un paso final. La ansiedad le ha podido nada más llegar a la mansión LaCroix y se ha lanzado sobre ella, seguro en su delirio de no ir a ser rechazado. Pero al revolverse la joven contra el ataque, Robert ha caído en una espiral de tensión en la que no era capaz de otra cosa que seguir adelante, sintiendo que retroceder en ese momento sería aún peor. La ha violado y durante el acto ella ha caído inconsciente. Robert ha sustituido las ropas destrozadas con otras que ha sacado del desván de la casa y la ha dejado descansar a la espera de que lleguen los herederos.

Ahora supone que Patricia callará por vergüenza lo ocurrido pero de no hacerlo, él no sólo negará la violación sino que afirmará haber recibido favores sexuales de la joven como forma de solicitar un aumento en sus honorarios. Es decir, si habla la convertirá en una puta, en una mujerzuela indigna de consideración como pareja. Sí, Robert está bastante convencido de que Patricia se callará y guardará las apariencias.



Seamus LaCroix, inmortal, de Ipswich.
Fantasma purgando sus pecados.

Datos de juego:

Puntos de ectoplasma 12

Ver "El juego de los muertos" pag. 67 del manual de Haunted House 3.0

Ahora que Seamus ha muerto y está en contacto con el mundo espiritual, sabe cuál es el poder y las intenciones del Cristal Matriz, por lo que ha decidido aprovechar su estancia en este purgatorio que es la "no vida" para ganarse unos escalones más hacia el Paraíso. Aunque tiene pocos recursos a su alcance, hará lo posible por invertirlos en manipular a los personajes unos en contra de otros, evitar que encuentren el Cristal o que lo saquen de la casa. Lo que sabe de ellos puede usarlo en favor de esta causa: ha visto la violación de Warhus a Patricia, sabe que Marsh, Goodspeed y Andrews tuvieron contacto con Brandshaw y Sheperd es un integrista religioso al que azuzar.

Aunque desde el punto de vista de los personajes se trata de un Enemigo, al ser un fantasma muy reciente lo trataremos como si fuese un Personaje que hubiera fallecido en la partida y le aplicaremos las reglas del Juego de los Muertos (página 66 del manual básico de Haunted House 3.0) en lugar de las del Enemigo Fantasma. Su relación pasada con lo paranormal y con el Cristal Matriz le hacen merecedor de 12 puntos de ectoplasma en lugar de los habituales 6. El árbitro habrá de usar los poderes disponibles para Seamus de manera que apoyen su historial, pero teniendo en cuenta también que LaCroix ya no piensa en términos éticos sino teológicos y que provocar la muerte de un pj o un enfrentamiento violento entre ellos sería una opción válida.



La Cosa Invocada, sin edad, de Otro Plano.
Abominación atraída por el Cristal.

Datos de juego:

AGILIDAD 2

COMBATE 6

PERCEPCIÓN 3

PRECAUCIÓN 2

TÉCNICA 1

CARISMA 1

CONOCIMIENTOS 1

POTENCIA 7

SUERTE 4

VOLUNTAD 4

Puntos de vida: 50 Puntos de maldad: 20 Puntos de aguante: 60

Inhumanidad 3

Mordisco 2 (daño 2d6+1)

Tentáculo 3 (daño 2d6+1)

Cada asalto puede atacar dos veces, con un mordisco y un tentáculo o bien con dos tentáculos.

Como parte de la esencia de la propia Shub-Niggurath, el cristal también tiene la facultad de hacerse atractivo a entidades no humanas. El ser que nos ocupa, al que llamaremos Retoño Cazador, hace tiempo que desde su dimensión oscura vigila, usando como ventana los ángulos de la conciencia de quienes han protegido el cristal desde hace tiempo, lo que a este objeto sucede.

El Cazador tiene una mente incognoscible que actúa por puro instinto y en caso de que algo le perturbe. En este sentido, la pérdida de propietario del Cristal le ha hecho retomar la vigilancia. Si en la casa sucediese algo extraordinario que estimulase su ansia, traspasaría los límites de la realidad y entraría en nuestro mundo.



¿Qué cosas pueden provocar su entrada? Un asesinato en presencia del Cristal, activar el Cristal lanzando el hechizo ceremonial de Contactar con La Gran Madre, intentos de romper del Cristal, actos crueles y obscenos... El Anfitrión tendrá la última palabra sobre el tipo de sucesos que pueden hacer que aparezca el Retoño Cazador, pero es importante que los jugadores tengan la sensación de que algo ha ocurrido, de que algo de lo que han hecho ha activado el proceso. Para ello pueden describir cambios en el color o brillo del Cristal según se acerca el momento o cada vez que la ira, la perversión, la violencia o la magia se desatan en la casa, dando así a los jugadores una idea premonitoria de lo que sucederá.

El Retoño tardará entre unos minutos y una hora (de nuevo a conveniencia del Anfitrión y de la partida) en crear un portal en un punto de la casa. Allí aparecerá una Abominación informe, vagamente elipsoide y tentacular que se arrastra y susurra conocimientos prohibidos en un idioma ya olvidado, dispuesta a devorar y destruir durante unos minutos, como el llanto imparable de un recién nacido, antes de centrarse en encontrar y aferrar el Cristal y si lo logra, retornar a su dimensión abyecta con él.

Este Enemigo es una criatura muy poderosa, capaz de eliminar a un grupo entero de personajes. Conviene que el Anfitrión describa adecuadamente el poder de su presencia para que los jugadores se concentren en un buen plan para enfrentarle o, mejor aún, en huir. Es lo bastante fuerte para atravesar muros estrechos, puertas, suelos, techos, etc, lo que lo hace ideal para realizar ataques inesperados.



El Cristal Matriz, Fragmento de la esencia de Shub Niggurath, La Cabra del Millar de Retoños.

Datos de juego:

VOLUNTAD: 5

Mesmerismo: 3

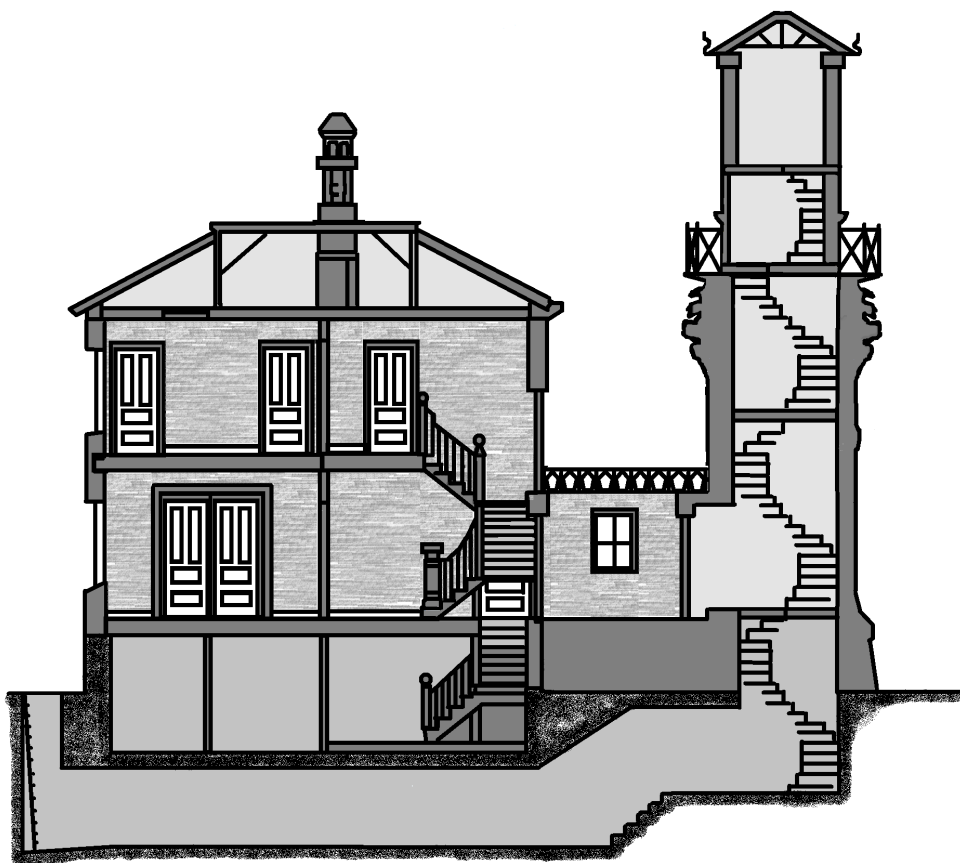
Los únicos datos referidos al sistema de juego que nos interesan del Cristal son los que competen a su poder para influir telepáticamente en aquellos que lo observan de cerca o tocan, mediante el Mesmerismo. El Anfitrión habrá de ser cuidadoso: el Cristal no da órdenes directas, sino que cualquiera que se interese por él será objeto de una tirada secreta de Mesmerismo por parte del Cristal que de ser exitosa hará que el personaje reciba una sugestión, una muy sutil referencia en forma de mensaje del árbitro que indique algo sobre el objeto que pueda ayudar a hacerlo más atrayente. Estos son algunos ejemplos:

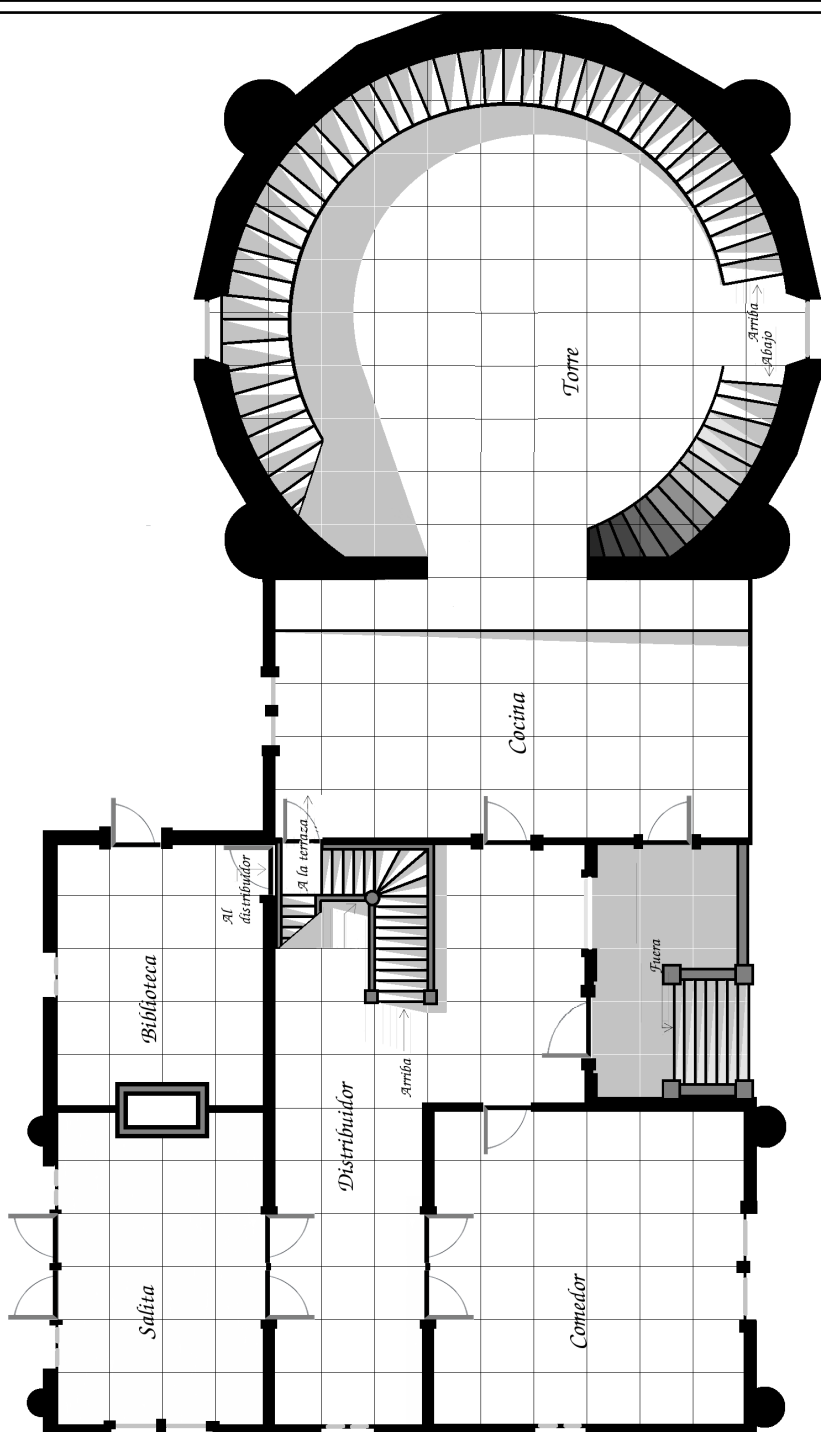
- "El cristal tiene un brillo extraño, curioso, cambia al moverte para observarlo mejor y en cualquier caso, es agradable."
- "Este objeto te recuerda a algo que ya hubieras visto en otra ocasión, pero por más que piensas no recuerdas qué es. De alguna manera, te resulta familiar, cercano."
- "Parece un objeto de gran calidad, trabajado, sin duda ha sido pensado para alguien con poder, influencia o dinero, como representación de ambas cosas."

Una vez la atracción esté lograda y alguien lo tenga en sus manos, es posible volver a influir en él de la misma manera, aunque esa vez procurando que eso lleve a la eliminación de rivales si los hubiera. Frases como "detectas en Marsh un ansia insana por arrebatarte el cristal" o "Sheperd busca hacerte daño y arrebatarte algo muy querido" pueden ser adecuadas.

LA MANSIÓN LACROIX

El edificio principal del que fuera hogar de los LaCroix tiene dos plantas, además de desván y sótano. Aneja al edificio y conectada con este por un pasillo cubierto hay una torre de cuatro plantas con mirador. Hubiese sido más útil en la costa, pero fue un capricho de su constructor original, que quería imitar ese tipo de construcción. Desde el sótano de la torre parte un corredor que lleva hasta una cripta oculta y el pozo del jardín. Para cada objeto de valor damos un precio aproximado (PA) en dólares que es el que Patricia u otro invitado pueden calcular con una tirada adecuada a dificultad 12.





La planta baja del edificio está dedicada a las actividades diarias y es la que, con salvedades, se encuentra en mejor estado de conservación. Warhus tiene pensado realizar una primera reunión allí con un refrigerio y después pasar a explorar la casa para intentar recabar toda la información posible sobre sus bienes e ir haciendo adjudicaciones provisionales y valoraciones económicas antes de volver a esta planta y hacer el documento definitivo.

Hay cinco entradas a esta planta desde el exterior: una es la principal que desde el porche da acceso al distribuidor; otra es la que también desde el porche permite entrar a la cocina; otras desde el patio trasero dan acceso a la salita y la biblioteca; por fin, hay una que se abre a la planta baja de la torre.

Porche exterior: este porche cubierto por un tejadillo y enmarcado por columnas de madera en no muy buen estado tiene dos puertas, la principal y un lateral con destino a la cocina. Ambas están cerradas con llaves que están en manos de Warhus. Sin embargo, la puerta de la cocina hace tantos años que no se usa que se ha oxidado y a día de hoy no se puede abrir sin romperla. La aldaba es de un modelo antiguo y de bronce (PA 50\$).

Distribuidor: en este pasillo huele bastante a papel viejo pues es la única sala de la casa donde el papel que cubre de las paredes no ha sido convenientemente reparado. La falta de luz aquí palía un poco el mal aspecto que dejan los rotos y suciedades. Hay un par de jarrones de mala calidad (PA 10\$ cada uno) sobre estantes con plantas secas sin cuidar. La parte más cercana a la puerta de salida permite acceder por sendas puertas al comedor y a la cocina. En la parte más larga y delgada hay dos pares de puertas dobles por las que se puede acceder al mismo comedor y a la salita. Bajo el paso de las escaleras hay una última puerta por la que se accede a la biblioteca y al traicionero hueco del inicio de las escaleras que bajan al sótano.

Cocina: el suelo está cubierto con baldosas de mármol agrietadas a las que faltan trozos, señal de un pasado de bonanza económica. El horno de leña construido en hierro colado está en buen estado de conservación (PA 200\$), aunque es obvio su frecuente uso. Las cacerolas cobrizas (PA 35\$), los platos algo desportillados, la cristalería empañada (PA 40\$) y la cubertería de plata algo gastada (PA 90\$) han sido cuidados en lo posible. Con el horno encendido es la sala más caliente de la casa y donde LaCroix hacía gran parte de su vida diaria. Una mesa de mármol con muescas de cortar la carne ocupa el centro. Una gran arcada tapada por una espesa cortina para evitar que escape el calor da a la planta baja de la torre.

Torre: la planta baja es diáfana y sin muebles, cajas o trastos de ninguna clase. Está construida en piedra, siendo las escaleras que suben de madera y las que descienden excavadas en el suelo, cubiertas por losas de piedra. La planta inmediatamente superior es igual a esta, con un suelo quejumbroso de madera que corre riesgo de romperse. La siguiente planta es recorrida por el exterior con una balconada desde la que se pueden ver el bosque, los vehículos aparcados abajo y algunas luces de las cercanas ciudades. La planta más alta es un desván que hace las veces de despacho fuera de uso, por su aspecto al menos desde hace semanas. Tan sólo hay una mesa con cajones y estanterías en las que se acumulan libros de cuentas, papeles y cajas con plumas usadas y frascos de tinta vacíos. Los documentos son sólo cuentas, facturas, etc. El único documento interesante es la segunda parte del diario de LaCroix (1924-1926), oculto entre libros de cuentas (ver ayudas de juego). Se descubre con una tirada de Registrar a dificultad 11.

Comedor: esta sala la dominan dos piezas de mobiliario impresionantes. Por un lado la mesa, redonda, con capacidad para diez comensales y fabricada con gruesas piezas de madera de roble (PA 200\$). Las patas están labradas con la forma de serpientes que abren su boca como dispuestas a devorar los pies de quienes ocupasen las sillas de gastado tapizado verdoso. El otro objeto que llama la atención es la lámpara de araña (PA 300\$) que iluminaría

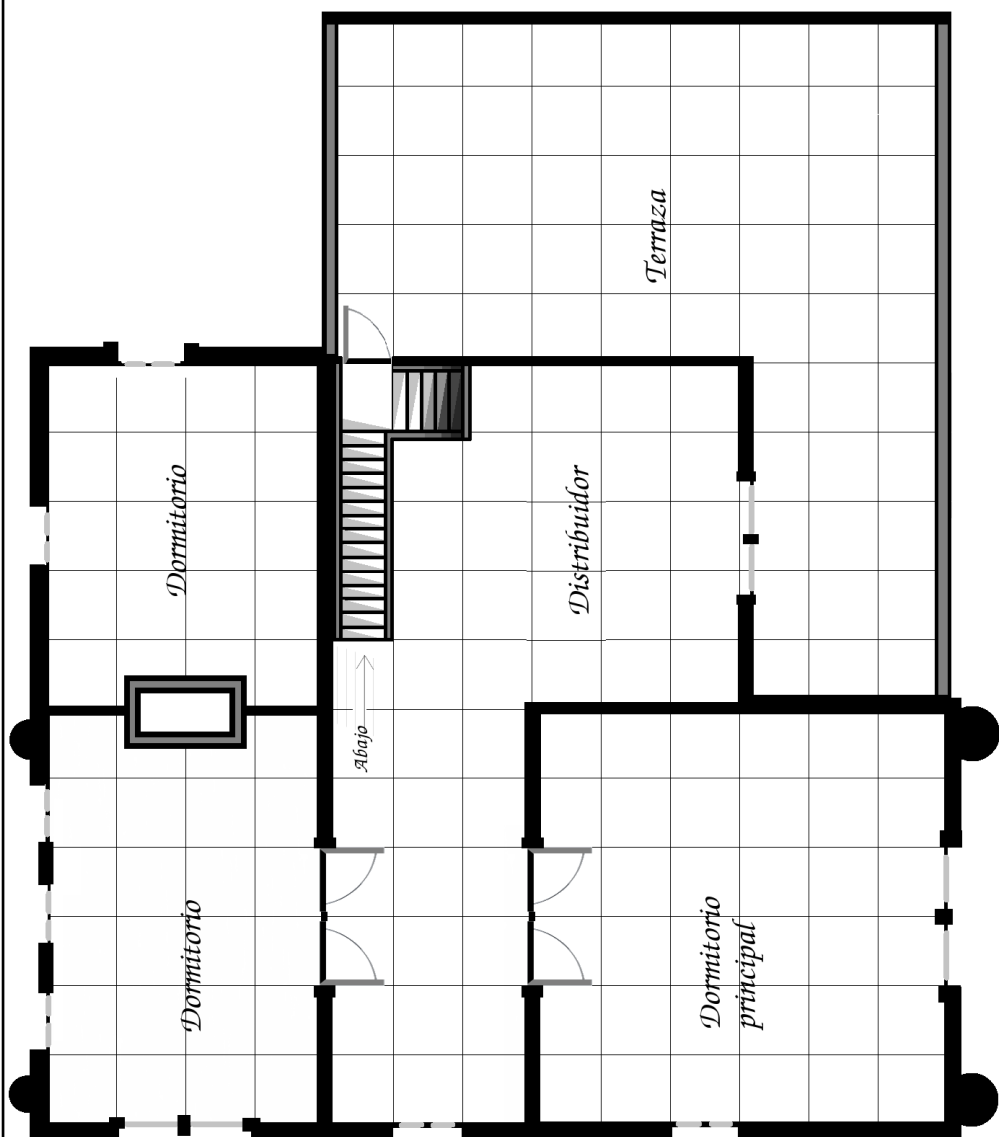
con velas la sala si Warhus no hubiera decidido que era más cómodo distribuir tres quinqués de aceite. Los cristales de la lámpara están cubiertos por una película de polvo untosa y negruzca.

Salita: Otra de las estancias donde Seamus hacía vida normal, al parecer alguna siesta, si atendemos a la manta que ocupa uno de los sillones. Hay un servicio de café vacío (PA 15\$) y tabaco en abundancia sobre una mesita redonda de bronce y cristal (PA 150\$). Lámparas decorativas (PA 50\$ todas), una alfombra que cubre el suelo (PA 80\$) y una chimenea encendida por Warhus completan el decorado. Esta es donde el abogado tiene planeado realizar las conversaciones para el reparto, por la abundancia de asientos y lo agradable del calor. Una copia del testamento está en una carpeta sobre la mesa; el original está en el despacho de Warhus.

Biblioteca: Desde luego esta sala no está preparada para las visitas, sino para el goce solitario de los textos. Una sola mesa y una silla cerca de la ventana son el único mobiliario que acompaña a las estanterías de distintos estilos que ocupan las paredes, repletas de libros. Calidades, temas y estados de colocación no podrían ser más variopintos y desordenados (PA 180\$ toda la colección excepto los mencionados más adelante). Robert Warhus también ha encendido la chimenea de esta sala, aunque para cuando lleguen los jugadores ya sólo quedarán brasas. Las convenientes tiradas de Buscar Documentos pueden revelar algunas lecturas interesantes, dependiendo del éxito de la tirada:

12: una edición antigua y en buen estado de "La tempestad", de Shakespeare. Parece valiosa (PA 150\$).

14: una copia de un tomo antiguo y extraño escrito en latín, seguro que valioso, llamado De Vermis Mysteriis (PA 190\$). Ninguno de los personajes conoce el latín lo bastante para leerlo y Warhus "no tiene tiempo" para ello. Ver las ayudas de juego para una descripción del libro y de su lectura.



La planta superior del cuerpo principal de la casa es la dedicada a la vida íntima, por lo que las tres habitaciones existentes son dormitorios. Sobre la cocina de abajo, en esta planta hay una terraza.

Distribuidor: en esta planta el pasillo está en mejor estado de conservación (hay menos humedad) y en las paredes hay algunos cuadros sin firma que representan escenas marítimas, como un barco en mitad de una tormenta, el mar chocando contra una costa rocosa, barcas de pescadores en una bahía tranquila... (PA 90\$ todos juntos). La única pintura diferente es la que representa un frondoso bosque muy real cuyos árboles parecieran latir con presencia propia. Es el único lienzo de cierta calidad y el único firmado: R. Branshaw (PA 50\$). Se trata de un regalo que el líder sectario hiciera tiempo atrás a LaCroix. Desde el distribuidor se puede acceder por puertas dobles a los dormitorios noroeste y sur y por puertas sencillas bajo el hueco de las escaleras al dormitorio noreste y a la terraza.

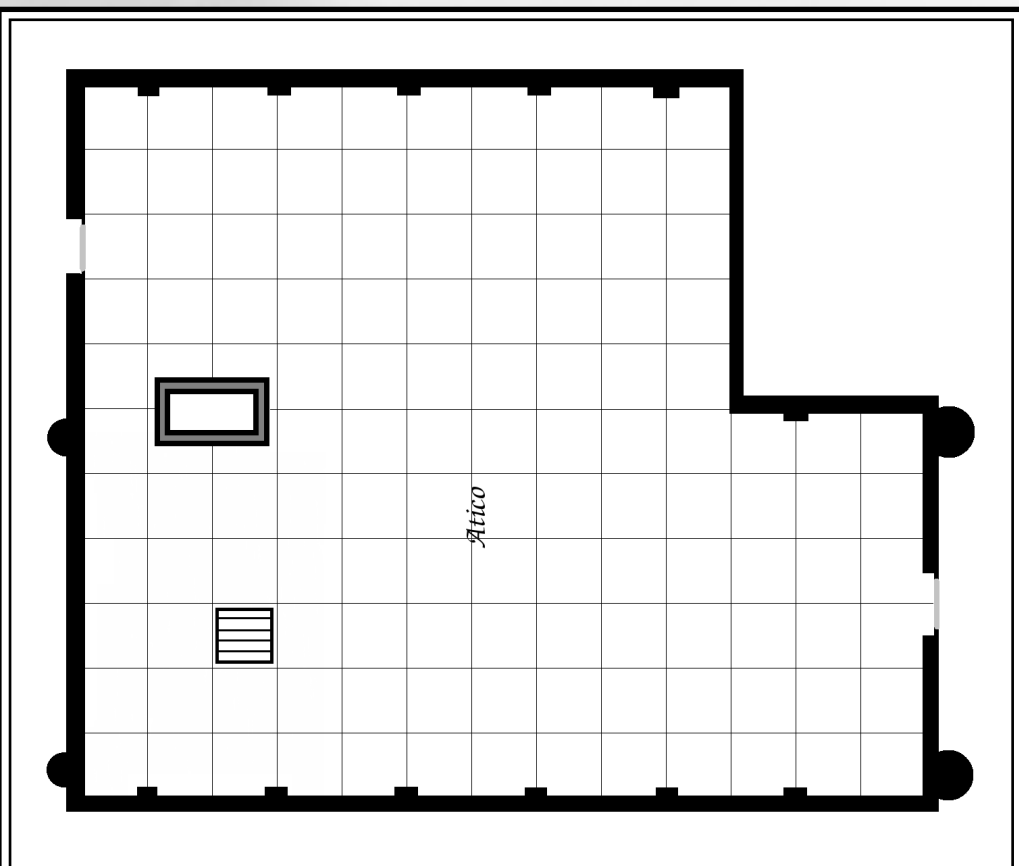
Dormitorio noroeste: este es el que ocupaba Seamus. Aún no ha sido convenientemente arreglado, por lo que está igual que en el momento de su muerte, con la cama sin hacer, la bata sobre una silla junto al pijama y las zapatillas bajo la cama. La chimenea muestra que estuvo encendida hace como mucho dos semanas y se usaba a menudo. Un armario ropero abierto muestra la poca ropa del finado, al que le bastaban algunas camisas, dos corbatas y chaquetas de lana. No hay traje, pues LaCroix sólo conservaba uno y con él le vistieron para enterrarle los trabajadores de la funeraria contratada por Warhus. Sobre la cómoda descansa un trípode de bronce (PA 40\$), aparentemente colocado para sostener un objeto circular o cilíndrico de unos 20 centímetros de ancho que ahora no está allí. Sin embargo el Cristal está cerca, sintiendo a los presentes y evaluándolos. Si los personajes registran la habitación y obtienen una tirada de 13 o más (11 o más si examinan específicamente debajo del armario) encontrarán una tabla suelta y bajo ella una caja de madera cerrada con clavos. En su interior, envuelto en un paño rojo está el Cristal (PA 50\$).

Es importante hacer una buena descripción del mismo, no tan abundante que quede claro que es la pieza clave de la partida pero sí que lo haga atractivo para los jugadores. Por lo demás no hay otros objetos de interés en el cuarto. En el techo del cuarto una trampilla que al abrirse despliega una escalera quejumbrosa y permite acceder al desván.

Dormitorio noreste: Seamus dejó en su día este dormitorio preparado por si llegaban visitas, pero tal cosa apenas ocurrió. La cama está lista y junto a la chimenea hay madera y yesca, pero todos los muebles (armario, silla y arcón) están vacíos y todos los signos, incluyendo el omnipresente polvo, muestran que la habitación lleva años sin usar.

Dormitorio sur: esta habitación está cerrada con una llave que ni Seamus sabía ya dónde estaba. No le daba importancia porque no se usaba en absoluto. Si los personajes acceden a ella se encuentran un cuarto de invitados como el anterior, aunque la cama carece de colchón o sábanas, no hay chimenea y ni siquiera hay una vela o lámpara que encender. Los postigos de la ventana están echados, por lo que la única luz que entra es del pasillo. Un lugar perfecto para una primera aparición de Seamus a un heredero solitario.

Terraza: lamido por un viento calmoso pero frío, este lugar pensado para climas menos lluviosos y húmedos está en mal estado. Las baldosas de adobe están resquebrajadas y hay restos vegetales de los árboles cercanos por todas partes. Si el suelo es limpiado un poco, se aprecian marcas en las baldosas, como si alguien hubiera grabado de forma improvisada un símbolo extraño. A simple vista parece un árbol de ramas tan retorcidas como sus raíces. Si este signo es visto por Noah Marsh, lo reconocerá como una referencia a Shub Niggurath, la diosa rival de su propia secta.



Ático: al acceder a este espacio bajo el tejado los personajes sentirán una bofetada de aire cerrado y caliente. Aquí es donde Seamus guardaba sus posesiones olvidadas o extraviadas entre objetos viejos. Aunque no está abarrotado, los muebles tapados con sábanas, los arcones, armarios, percheros con ropa apolillada y cajas de cartón llenas de trastos forman un interesante laberinto azaroso donde Seamus de nuevo podría propiciar algún susto informativo. El polvo acumulado delata que nadie subía aquí hace mucho tiempo e incluso los cristales de la ventana están sin limpiar, permitiendo el paso de una luz tenue que esconde más que delatar las telarañas. En el ático el Anfitrión puede inventar la aparición de objetos de valor entre los 5 y los 10 dólares, aparte de los otros que se pueden encontrar mediante una tirada de dados.

Si los jugadores hacen aquí una búsqueda con el campo de experiencia Registrar obtendrán diversos resultados en función del grado de éxito:

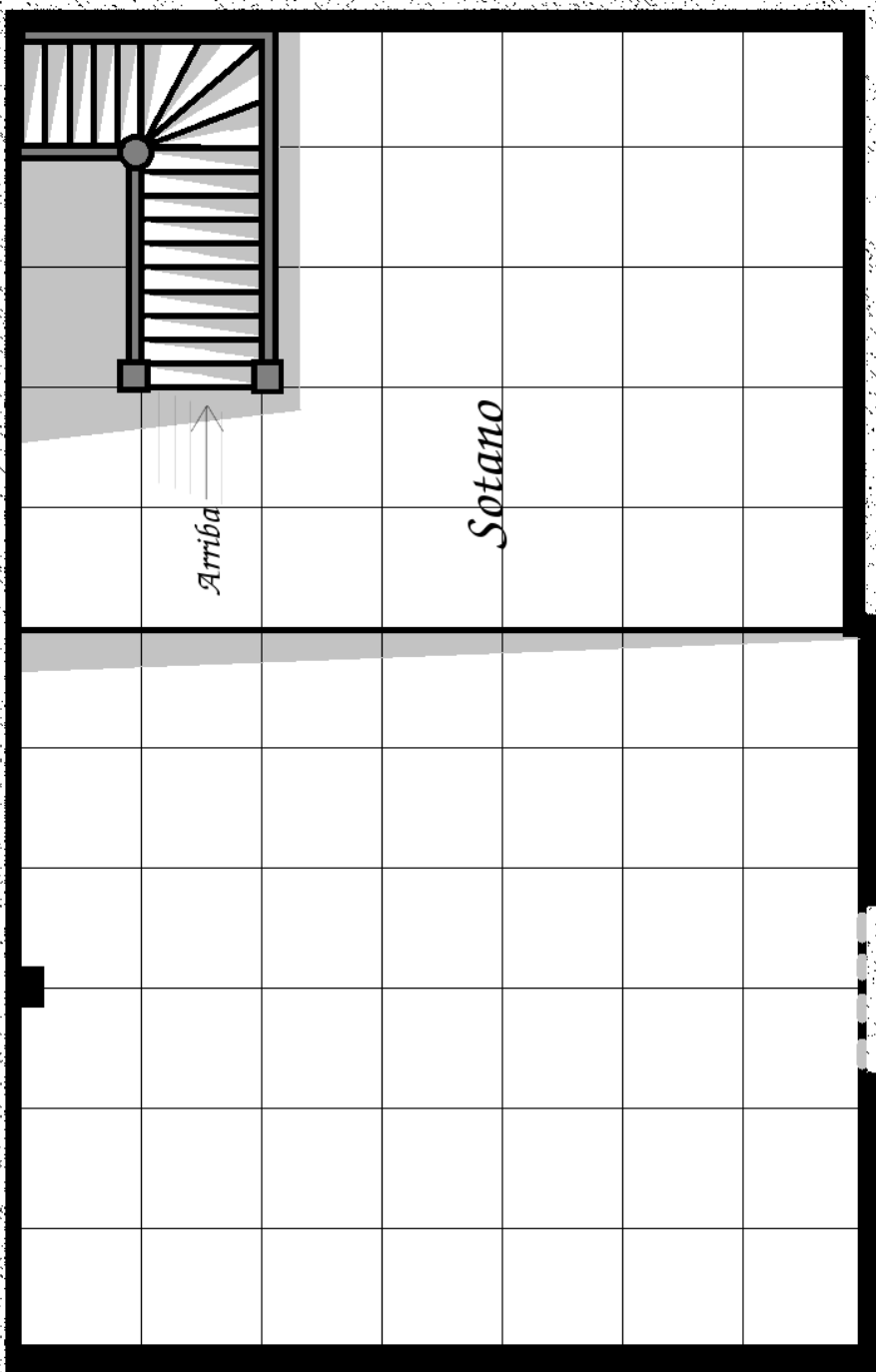
10: una pieza pequeña de joyería antigua de señora o de caballero como un pendiente, un pasador de corbata, etc (PA 30\$)

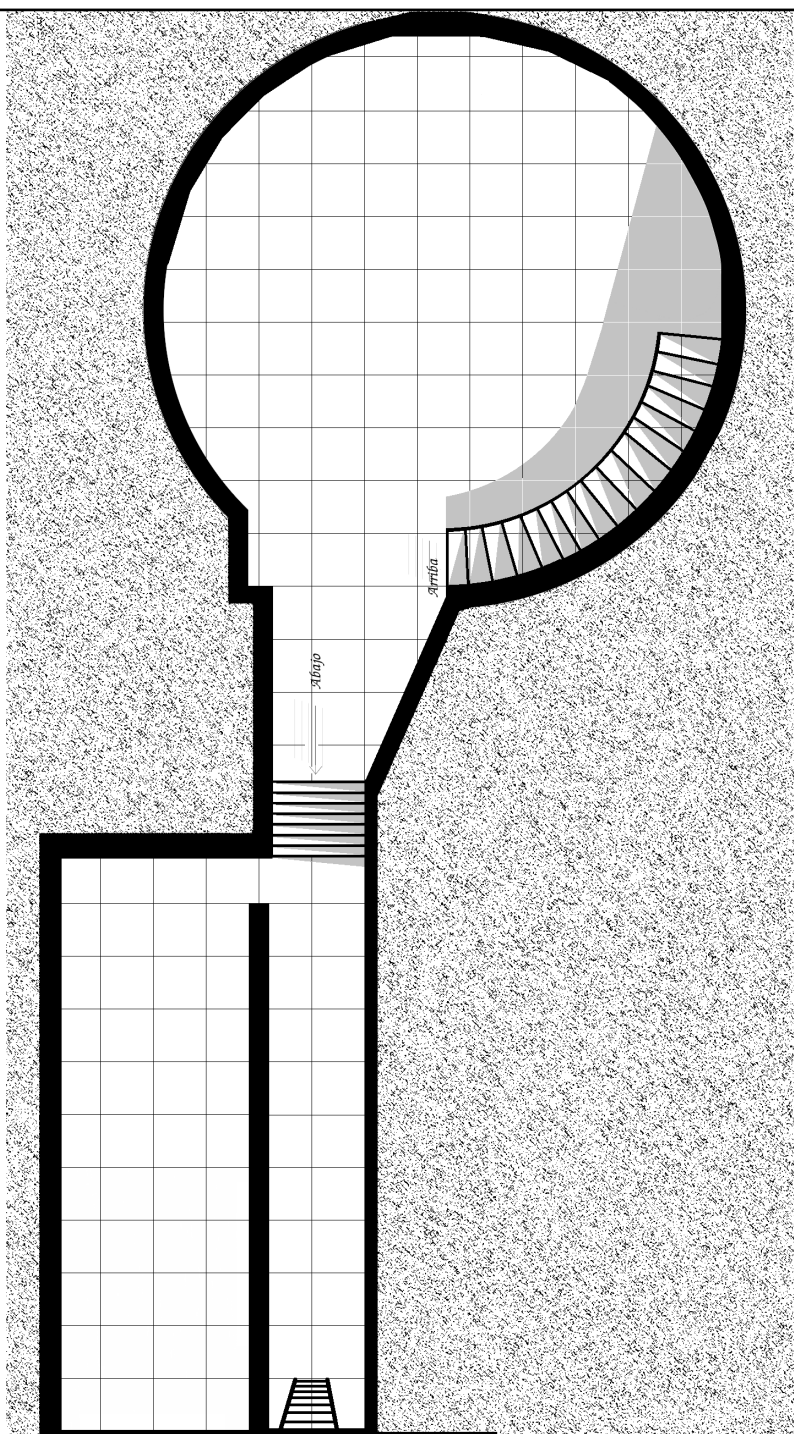
11: la primera parte del diario de Seamus LaCroix (1921-1923)

12: un símbolo con forma de estrella de cinco puntas con un ojo ardiendo, inscrito en un trozo de madera, regalo que los sectarios de cierto nivel recibían de Branshaw. Tan solo Marsh lo reconocerá como un símbolo arcano capaz de otorgar protección contra criaturas de los Mitos de Lovecraft. Para los demás personajes será desde una pieza irrelevante a un signo satánico, dependiendo de sus propias sensibilidades. Si el Retoño Cazador aparece, el símbolo comienza a calentarse. El Cazador atacará siempre a otras víctimas antes que al poseedor del símbolo. Si las demás víctimas han salido de la casa o han muerto, el símbolo se destruye en una llamarada y el Retoño ya puede atacar a su portador.

13: un amarillento álbum de recortes de prensa relacionados con el caso Brandshaw. El jugador que lo lea recibirá del Anfitrión un resumen de la masacre de Brandshaw Manor, los supervivientes, la descripción de la secta como satánicos y homicidas, la condena y que la policía dio por cerrado el caso. No hay ninguna alusión a La-Croix.

14: una caja con ropa de mujer que parece haber sido abierta y revuelta hace poco. Es de donde ha obtenido Robert la ropa para Patricia y en este momento se puede mencionar que es ropa un poco anticuada "del estilo de la que usa Patricia Gray".





Los subterráneos son la zona de la casa más fría, húmeda y sin otra fuente de iluminación que no sea la que los personajes lleven consigo. Mientras que el sótano parece usarse bien poco, las criptas están más transitadas, aunque no hay huellas recientes.

Sótano: es un espacio diáfano con dos zonas diferenciadas. La cercana a las escaleras tiene el suelo de hormigón pisado, mientras que la más lejana no ha sido acondicionada y el suelo es de tierra y roca. En la zona solada duermen cacharros de cocina rotos, una mecedora carcomida, cajas de periódicos, un caballo de madera infantil que mira tuerto... (PA 30\$) La otra zona permanece vacía de objetos pero llena de humedad. Esta entra por suelo y paredes y sólo se airea a través del ventanuco con barrotes de hierro que da al jardín. Ninguno de los periódicos trae noticias que interesen a los personajes; esas están en el desván. Esta es la zona favorita de Seamus para provocar eventos fantasmagóricos.

Criptas: este área conecta la planta subterránea de la torre con la pared del pozo y con el terreno exterior. El túnel se construyó originalmente para hacer limpieza y reparaciones en el pozo con más comodidad, además poder usarse como segundo sótano o vía de huida en tiempos de guerra. Está excavado en un terreno firme pero muy húmedo por lo que el moho y las raicillas del jardín crecen por doquier, atravesando el revestido y la bóveda de ladrillo que cubre paredes y techo. Si mientras circulan por aquí un personaje pasa una tirada (que el Anfitrión haga en secreto) de Registrar a dificultad 12 o Arquitectura a dificultad 13 descubrirá que una zona del revestimiento de ladrillo del lado norte del túnel fue levantada hace menos tiempo y por su forma parece ocultar un acceso. Dependiendo del número de personajes, herramientas y Potencias ejercidas, el muro es derribado en entre diez y sesenta minutos.

El espacio al otro lado no se puede tildar más que de preocupante. Este área que Seamus mandó construir en 1922 es su capilla personal a Shub Niggurath, decorada con artesanía comprada en repulsivas tiendas de Arkham o a neblinosos contrabandistas de

Innsmouth, así como adquisiciones propias hechas durante las ceremonias en la finca Brandshaw.

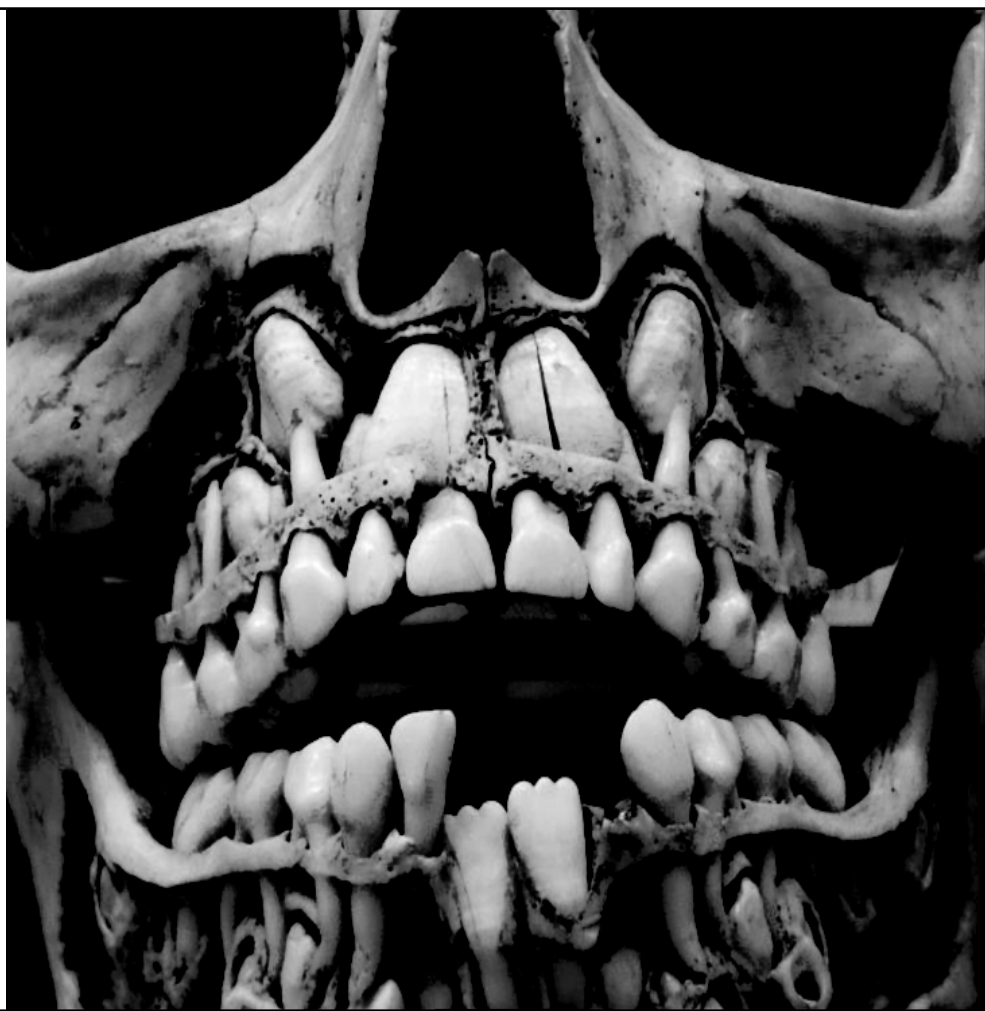
La mitad más alejada de la entrada está dominada por la presencia de una piedra que nace del mismo suelo y ha sido tallada para simular un altar. Toda la parte superior están manchada por una sustancia oscura que, para sorpresa de quien la pudiera examinar con calma, no es exactamente sangre. Se trata de restos oleaginosos dejados por los Retoños Oscuros invocados en las ceremonias de Brandshaw y que los sectarios recolectaban como si fuera néctar divino. Seamus lo mezclada con sangre de animales (ratones, culebras, urracas, gatos) para bañar el altar. Su objetivo era cubrirlo por completo como una suerte de pagana santificación. Los cráneos y columnas vertebrales animales cuelgan tras el altar.

La zona más cercana a la entrada contiene una mesita de madera con una cacerola de cobre manchada con el mismo mejunje que tiñe el altar y cuchillos usados para el sacrificio de animales. En una estantería hay dibujos toscos hechos a mano que reproducen las ceremonias de Brandshaw: gente bailando alrededor de una hoguera y la aparición de una forma borrosa, enorme, que se les debe describir usando como modelo al Retoño Cazador. Junto a ellos, material de dibujo y un plato con comida podrida más allá de poder identificarse. Otra estantería contiene estatuillas de piedra caliza, adobe y madera, representando seres de formas irracionales, abortadas, canceriformes, con masas de tentáculos, bocas rezumantes y miembros retorcidos de forma imposible (PA 100\$ todas juntas). Toda la parafernalia proviene de distintos autores y épocas pero esta inspirada por la misma locura o religiosidad perversa.

El elemento más preocupante se encuentra en una esquina, disimulado bajo un taburete. Una tirada de Registrar a dificultad 12 les hará notar un amontonamiento de tierra. Si excavan encontrarán un crucifijo sencillo de madera podrida junto a un objeto envuelto en paño oscuro. Bajo la tela se descubre un cráneo humano. Lo espeluznante es su tamaño: pequeña para ser de un adulto. Además,

muestra una característica extraña para cualquiera que no sepa Medicina, una hilera doble de dientes, una a la vista y otra debajo, inserta en el hueso de la mandíbula, empujando a la superior. Esta circunstancia en realidad es común; sólo confirma un hecho triste. Se trata del cráneo de un niño en edad de cambiar la dentadura de leche por la definitiva.

Esta sala es una buena oportunidad para que Seamus se dirija a uno de los herederos de forma privada y le anime a competir por los objetos prohibidos o destruirlos (dependiendo del destinatario).



CONSEJOS PARA EL ANFITRIÓN

Una lectura atenta de esta aventura te habrá llevado a la conclusión de que se trata de cualquier cosa menos una historia lineal con escenas predeterminadas que haya que seguir a rajatabla. Los personajes tienen mucha libertad para moverse a su antojo por la casa y hacer su voluntad dentro de un orden, por lo que puede ser un reto dirigir la historia. Este formato la hace especialmente útil para ser convertida en una aventura de rol en vivo o para usar el sistema de Pesadilla Compartida. A continuación damos varios consejos que esperamos te sirvan de apoyo.

El reparto de la herencia

El principal objetivo de Warhus es el reparto de las posesiones y demostrará ese interés animando a los personajes, siempre con simpatía y extroversión exageradas a ir de un lado para otro, trayendo a la salita cualquier objeto que sea interesante o caro. Tras leerles el testamento en el comedor, les animará a comenzar por buscar todo lo que pueda haber de valor y llevarlo allí para ser examinado y adjudicado. Él siempre acompañará a uno o más de los personajes en la búsqueda y aunque preferiría que estuvieran juntos, en cuanto todo parezca ir demasiado despacio, él mismo propondrá dividir al grupo para ir más rápido. Cuando las cosas se pongan feas y si sigue vivo, empezará a ponerse nervioso, dará órdenes a gritos y procurará acabar el trabajo antes de irse. Sólo si se ve en peligro real huirá apartando a cualquiera que se encuentre en su camino, sin pensar en otra cosa que en su pellejo.

El asesinato

Patricia Gray está decidida a matar a Warhus y tiene los medios para ello, pero estos consejos son para el caso de que interprete a Patricia el Anfitrión, no un jugador, en cuyo caso le dejaremos libertad de acción. Por supuesto, no tiene intención de ser condenada a muerte por ello, así que procurará mantener su fachada de frialdad serena lo máximo posible y cometer el delito sin ser vista.

El ácido es la mejor opción porque es rápido pero no actúa inmediatamente, sino a los pocos minutos de ser ingerido, perforando el estómago. En el caso de Warhus abrirá una arteria, lo que le hará estar indispueto primero, marearse, vomitar sangre después y acabar desmayándose y entrando en coma. El proceso entero tarda menos de una hora y el propio abogado retrasará avisar del malestar por su adicción al trabajo, atribuyendo todo a una indigestión hasta el momento de vomitar sangre.

Si Patricia no ve la ocasión de matarle discretamente, buscará verse a solas con el abogado y tirarle por unas escaleras o una ventana y gritar que la acaba de intentar violar. Por supuesto, si es sorprendida en el acto, estallará en un mar de lágrimas y angustia con su confesión de lo que le ocurrió hace sólo unas horas. Después de todo, a pesar del golpe para la reputación de ella, es un magnífico atenuante y es cierto.



El fantasma de LaCroix

Seamus tiene un único objetivo, muy claro: evitar que el Cristal Matriz llegue a elegir al personaje más susceptible de iniciar de nuevo la secta y que este se interese por el Cristal y se lo lleve. Inicialmente pondrá sus ojos en estorbar a Marsh o Goodspeed. Según vaya escuchando sus conversaciones es posible que azuce a Sheperd o anime a Andrews si descubre que es más listo de lo que parece. Incluso Patricia, interesada en las antigüedades y aparentemente fría y controlada podría ser una opción. Usar el Cristal como arma para golpear a Warhus atraería al Retoño Cazador, aunque recordemos que el fantasma no sabe de la existencia de este.

Su estrategia será doble. Por un lado usar su poder para enviar mensajes a los posibles interesados y animarles a deshacerse de la competencia por el Cristal, el De Vermis Mysteriis y algún objeto importante más. Por otro lado, los usará para causar terror en quienes demuestren desinterés o aversión hacia sus pasadas creencias sectarias cuando estas se descubran. Tanto que abandonen la casa sin llegar a un acuerdo como que mueran los herederos o renuncien a la herencia son finales aceptables para el fantasma. En cualquier caso, el Anfitrión no debe abusar de este poder y ser objetivo: Seamus puede escuchar todo lo que dicen y ver todo lo que hacen, pero no leer sus mentes.

El tiempo

La forma de que los personajes sean conscientes de que el tiempo que tienen es limitado es dar a menudo referencias del mismo. Sobre todo pueden ver cómo el sol va cayendo y aquello que tengan reloj pueden ser informados del paso del tiempo cada cierto tiempo. Tienen varios días, pero sería una inconveniencia tener que pasar la noche allí, por lo que Warhus será el primero en azuzar a los personajes con este tema. Si pasan más de un día allí y sobre todo si sin estar el abogado presente, se les puede recordar que pueden redactar un documento ellos mismos y firmarlo, no se necesita más que el acuerdo unánime (ay, complicado) para que tenga validez.

El conflicto

El papel más importante pero a la vez más sutil que tiene el Anfitrión en esta partida es el de alimentar el conflicto entre los personajes. Lo peor que podría ocurrir es que llegasen a un acuerdo rápidamente sobre qué quedarse cada uno. Para evitarlo, te damos algunos trucos sucios en los siguientes párrafos.

Si Patricia es un personaje no jugador, hará lo posible por quedarse a solas con Warhus. Servirá comida para todos, sándwiches y cosas similares e intentará poner en el el vaso del abogado el ácido. Pero, podría equivocarse y ponerlo en el de un jugador, estimulando la paranoia de todos. Deberías hacer lo posible porque Patricia logre matar a Warhus en secreto para crear una escena de tensión y desconfianzas. Por supuesto ellos pueden hacer ademán de llamar a la policía pero la única forma de hacerlo es salir de la casa y recorrer treinta kilómetros de ida y otros treinta de vuelta con las autoridades. Patricia, si no ha sido descubierta como la asesina, puede insinuar que ya que poco se puede hacer por el muerto, conviene hacer el reparto primero y firmarlo, ya que si la policía interviene pueden sacarles de allí y no permitirles volver en semanas. Una tirada de Conocimientos puede ayudar a otro personaje a informarse de esto mismo. Así gana tiempo para escapar o trazar un plan mientras los personajes se entretienen.

Robert Warhus insistirá a Patricia para que valore el máximo de objetos posible. Sabe que cuantas más piezas de botín haya más largo será el reparto, pero también más factible. En teoría está en contra de que los personajes discutan por los objetos pero eso se puede poner en nuestro favor si él hace sugerencias sobre quién debería llevarse cada pieza. Como Warhus sabe poco de ellos, el Anfitrión puede asegurarse de que sus sugerencias vayan en contra del más interesado en un objeto. Por ejemplo, puede sugerir que los libros queden en manos de Sheperd.

El Cristal no quiere acabar en manos de cualquier pusilánime incapaz de proporcionarle lo que busca. Eligió a estos cuatro porque

todos ellos saben cómo funcionan las organizaciones y cómo crear generar pasión por un tema, sea este la religión, la política, el ocultismo... en este sentido, hacerles competir entre ellos es una forma de encontrar al mejor. Antes hemos indicado cómo hacerlo mediante esas sugerencias del Cristal, pero conviene que el árbitro las tenga preparadas por escrito para hacer más fluida su entrega. Intentará que discutan entre ellos y tengan motivos para desconfiar, logrando así discernir quién es el más adecuado. El Anfitrión podría decidir que el Cristal quiera estar en manos distintas de quien primero lo haya cogido o se lo haya adjudicado. Así, incitará a alguien que NO tiene el Cristal a desear intensamente poseerlo.

El fantasma de Seamus es quien más puede hacer por complicarles las cosas a los personajes. Su objetivo es que el Cristal no salga de la casa o en el peor de los casos que acabe en California. Si damos un repaso a los poderes que puede poner en marcha usando el Juego de los Muertos, veremos que puede:

- Crear sonidos en puntos separados de la casa.
- Lanzar mensajes privados a un personaje con información que él tenga sobre otro de los herederos.
- Cerrar puertas, mover objetos, gritar... en general ruidos y apariciones que obliguen a hacer tiradas de Shock, dispersándoles y poniéndoles cada vez más nerviosos.
- Puede dar algún empujón por las escaleras de tal manera que parezca que ha sido otro personaje el que lo ha hecho. También puede hacer creer que un susurro determinado proviene de un competidor o un supuesto aliado advirtiéndole contra otro de ellos.
- Como puede moverse sin ser visto, puede delatar a un personaje al que vea robar un libro de la biblioteca, por ejemplo.
- También puede mover objetos, dejando un arma convenientemente a la vista en medio de una discusión.
- Puede simular mensajes de una entidad paranormal con instrucciones a quienes creen en ellas, como Marsh y sobre todo Sheperd.

Hay un trabajo adicional y más sutil aún para crear ese conflicto. Las descripciones deben dar a entender que tras de lo aparente hay algo escondido, haciendo más probable que decidan indagar, penetrar en el misterio y desconfiar unos de otros. Un ejemplo sería, al decir "llegáis a un dormitorio amplio y sucio" añadir "varios de los cajones de la cómoda están abiertos, como si alguien los hubiera registrado". O también, si los personajes se separan, dar indicaciones de la actividad de quienes no están cerca. Imagina que mientras alguien está registrando la cocina, escuchan a los que han subido a la torre abrir cajones y usa la palabra "interesante".

Separar físicamente de tanto en tanto a los jugadores puede ser una herramienta útil para fomentar la competición y la paranoia. Tiene el problema de que el grupo que no esté jugando se aburra, pero eso se puede arreglar sugiriendo antes de dejarles solos que "si queréis, vuestros personajes puede discutir este tema mientras vuelvo".

Si estos trucos no están terminando de funcionar, déjales que registren todo, pasen miedo con el fantasma y luego haz lo posible para que llegue el Retoño cazador y disfruta del espectáculo. A veces, las cosas son así.

Rol en vivo

Transformar esta partida en un rol en vivo no es complicado mientras se disponga de un espacio adecuado y se preparen las ayudas de juego adicionales como libros, estatuillas, cráneo humano, etc. El espacio no es necesario que sea una casa del mismo tamaño que la mansión LaCroix, claro. Muchos de los espacios pueden ser obviados y jugar exclusivamente en la Salita, Biblioteca, Dormitorio de Seamus, Ático, Torre, Sótano y Criptas. Incluso la Salita puede quitarse y dejar la Biblioteca como punto de reunión.

Convendría que el sistema de juego se simplificase, en este caso evitando el uso de dados. Es tan sencillo como dividir entre dos, redondeando hacia abajo, todas las dificultades propuestas. Si la suma de la característica más el campo de experiencia del perso-

naje es igual o superior a la dificultad dividida, la tirada se ha logrado. En el caso de los combates o tiradas enfrentadas, dos contendientes comparan la suma de característica y campo de experiencia y vence la cifra superior. Es posible añadir puntos a quien ataque por sorpresa, tenga una idea ingeniosa para combatir, use un arma, etc. En caso de empate, este se puede resolver con una ronda de piedra-papel-tijera o a cara o cruz. El resultado para el perdedor lo decide el Anfitrión: puede morir, resultar herido, incapacitado, inmovilizado...

Dado que sus personajes están lo bastante bien explicados, es posible hacer que no sólo Patricia, sino también el abogado Warhus sean interpretados por personajes jugadores. Si son capaces de ejercer suficiente "suspensión de la realidad" sería interesante que un jugador más hiciese de fantasma, con una indicación a todos de que nadie puede interaccionar con él en ningún momento.

Pesadilla compartida

El sistema de juego de Pesadilla Compartida está explicado en el manual de Haunted House, página 79. Se diferencia del sistema habitual porque no hay un árbitro, sino que todos lo sois a la vez. Con el mapa de la casa, los personajes, las fichas de Seamus, Warhus, el Cristal Matriz y el Retoño Cazador a la vista de todos, la introducción y el manual, vais dirigiendo la partida, inventando lo que hay en cada habitación, pudiendo alterar la historia original, el contenido del testamento o del diario, y lo que pretende Seamus ahora.

Es una forma de desarrollar la historia sin duda más arriesgada, que requiere de madurez y de jugarse con la sana intención de divertirse y nada más, sin obsesionarse por que tu personaje sobreviva (para eso existe la regla del Juego de los Muertos en la página 66 del manual). Disfruta de las sugerencias de los demás jugadores y en lugar de luchar contra ellas, parte de ellas y aprovéchalas para añadir algo de tu propia cosecha. A veces incluso disfrutarás más si no acaparas la información o hechos nuevos y te diviertes un rato con lo que los demás van inventando.

AYUDA DE JUEGO: TESTAMENTO DE SEAMUS LACROIX

En mi hogar de LaCroix Manor, a las 11 horas del día de hoy 8 de noviembre de 1926, suscribo esta escritura de TESTAMENTO ABIERTO.

PRIMERA.- YO el señor Seamus LaCroix, hábil por derecho, con domicilio en LaCroix Manor, Ipswich, en pleno uso de mis facultades mentales, declaro que soy hijo legítimo de Bancroft LaCroix y la señora Clovis LaCroix, ambos fallecidos.

SEGUNDA.- No tengo hermanos de padre y madre; declaro además que no poseo descendencia y mi estado civil es soltero.

TERCERA.- (OBJETO).- En señal únicamente del amor y reconocimiento, tal cual, Dios es testigo, que les profeso, de mi propia voluntad y sin que exista vicio alguno en mi consentimiento, dejo en virtud de este Testamento todos mis bienes, incluyendo los fondos depositados en el Banco Local de Arkham, mi biblioteca, mi colección de objetos artísticos de diversa procedencia y el lote de terreno de mi propiedad, conocido como Lugar de LaCroix, así como la casa que sobre el citado terreno se levanta a las siguientes personas: el señor Joseph Goodspeed, de Arkham; el señor Marshall Andrews, de Kingsport; el señor Noah Marsh, de Innsmouth; el señor Efram Sheperd, de Ipswich.

CUARTA.- Las citadas personas deberán repartir personal y presencialmente, como ellos acuerden en documento público firmado por todas las partes, el total de mi dinero y de los bienes legados, los cuales no podrán ser vendidos hasta después de su adjudicación a una de las partes. El reparto de los bienes deberá realizarse antes de un mes desde el momento en que fallezca. De no hacerse así, es mi deseo que el total de mis bienes sean legados a la Universidad de California, Berkeley.

QUINTA.- Siendo que esta es mi última voluntad, la misma deberá homologarse ante cualquier autoridad judicial o extrajudicial.

AYUDA DE JUEGO: EL DIARIO DE SEAMUS LACROIX, 1921-1923

24 de mayo de 1921

He decidido comenzar este diario con la idea de recoger en él los más importantes hechos de mi vida ahora que la oscura luz de mi Señora ha entrado en mi alma a través de nuestro Primero entre los Retoños, el señor Randolph Branshaw, un hombre de pasmosa inteligencia y mejor verbo. Las noches que hemos pasado todos en su compañía, revelado el canto de la Diosa, vistos sus ojos en las estrellas, danzando a la luz de la hoguera y las sombras del bosque. La maravilla nos posee.

15 de junio de 1921

Por primera vez hemos sido bendecidos con la presencia de uno de sus verdaderos Retoños. ¡Qué gloria he sentido, qué enormes en tamaño y en espíritu son, tan alejados de todo, con sus formas inconstantes y sus labios siempre abiertos en sus docenas de bocas. Son perfectos y nosotros en verdad no somos dignos hijos de ella pero menos aún, y es mi consuelo, lo son las dos pobres mujeres que le hemos ofrecido. Sé que lo que hacemos está justificado, es correcto, mi cerebro lo entiende; sólo espero que mi corazón logre hacerlo también.

1 de agosto de 1921

¡Qué maravilloso paseo por la rivera del Arkham! En mi habitual excursión para mantener la forma me he encontrado con un turista, un tal Whyatt Decker, profesor en la Universidad de California en Berkeley y su esposa. Me han preguntado por algunas curiosidades geográficas de la zona y hemos entablado una sabrosísima conversación. Qué hombre tan interesante, qué fuerza de voluntad y energía transmite, tan centrado en el estudio del alma y las culturas extraordinarias pero, tan prudente. Es una pena que regrese mañana a su hogar al otro lado del país porque me gustaría tentarle con la entrada en nuestra organización, con el permiso de Randolph. Hemos intercambiado nuestros datos de contacto y espero que algún día podamos volver a vernos.

21 de julio de 1922

Randolph y yo hemos aprovechado el baile benéfico en favor de las viudas de pescadores que el Ayuntamiento de Arkham ha organizado para presentarnos al muy valorado y ambicioso nuevo concejal de cultura. El señor Goodspeed creo que nos ha tomado por demasiado extravagantes. Hay en él más convicción por la política y por el dinero que por una fe nueva. No le hemos abierto nuestros secretos, claro, pero le hemos dado a entender que nos interesa la teología y el poder. En fin, Randolph considera su reacción lo bastante pobre como para decidir no arriesgarnos a acercarnos a él de nuevo.

7 de marzo de 1923

No es lo que hemos hecho. Personas como estas mueren todos los días en las calles heladas. O ahogados en el pantano o en el mar. O acuchillados tras un atraco. No, les matamos de una manera horrible. Pero eso es algo que había asumido, es el precio que la Humanidad paga por el servicio a Nuestra Señora. Pero, un niño... raptado en la feria y entregado a nosotros por ese tal Marsh como signo de buena voluntad. No un huérfano o un ladronzuelo. Un niño como cualquier otro que echaba de menos a sus padres y ha sido capaz de gritar su propio nombre antes de morir: James. Me he llevado una parte del cuerpo, la Snica que han dejado entera. He prometido a Randolph que, siguiendo los mandatos de la Diosa, no la enterraría sino que lo devoraría. No lo he hecho. He sido incapaz de negarle a ese pobre crío algo de paz, lo más parecido a lo que mis creencias consideran un entierro.

11 de marzo de 1923

Randolph ha rechazado la petición de Marsh de unirse a nuestra organización. No se fía de él, dice no fiarse de ningún habitante de Innsmouth. Asegura haber recibido un sueño en el que la Diosa del Millar de Retoños le advierte contra los que adoran al mar y a cierta criatura gigantesca que en él habita. Está seguro que es una advertencia en general contra todos los de ese pueblo.

20 de mayo de 1923

Oh, la espantosa noche que hemos vivido... La policía ha hecho aparición en medio del ceremonial y algunos de los nuestros han sido tan estpidos como para resistirse. Una espantosa carnicería, si bien ha sembrado una confusión de la que algunos nos hemos servido para intentar huir. No sé si he sido el único en conseguirlo pero creo que no han logrado identificarme.

En mi huida he traído conmigo el Cristal, que cayó de las manos de Raldoph al recibir un disparo perdido. Al empezar el tiroteo todos corrieron a refugiarse, no sé qué me hizo correr tras del altar para agarrar el Cristal, pero ahora veo claro que fue una suerte que lo hiciera, a tenor de lo que ocurrió con quienes intentaron huir juntos, directos a la emboscada.

Voy a recluirme en casa, no voy a establecer contacto con nadie y voy a rezar para que ninguno de los que hayan capturado vivos me recuerde como para describirme en un interrogatorio.

28 de mayo de 1923

La policía se empleó a fondo: tres supervivientes. He visto sus fotos en el diario y no conozco el nombre de ninguno de ellos. No creo que recuerden el mío; dos son criados de Branshaw y el tercero es un hispano que apenas sabe hablar inglés.

15 de agosto de 1923

Los han colgado, condenados por todos los crímenes, para dar un escarmiento. Dado que nadie ha venido a buscarme entiendo que la policía no tiene pistas y que si hay otros huidos como yo prefieren también esconderse.

AYUDA DE JUEGO: EL DIARIO DE SEAMUS LACROIX, 1924-1926

11 de junio de 1924

Las cartas del señor Andrews son al menos reconfortantes, aunque no entiendo bien su propósito. Dice ser amigo de Randolph y algunas de sus palabras parecen querer darme a entender que nuestras respectivas sensibilidades fuesen similares, pero estoy seguro de que nunca formó parte de nuestra organización. Insiste en ser sólo un coleccionista de arte, pero a menudo se despista y me escribe desde el plural, como si representase a alguien más. Aunque me agrada tener comunicación con alguna persona, seré prudente. No, no compartiré mis secretos con él.

21 de septiembre de 1924

Es como si latiese desde su pedestal. Me da la sensación de que me observase mientras duermo y a pesar de ello lo hago más profundamente que nunca, acunado por su leve fosforescencia. A veces pienso que me llama, que me habla. A tal punto llega la ilusión que mi nerviosismo provoca de repente una idea o pensamiento que pareciera haber susurrado el cristal un segundo antes.

He pedido a un médico que venga a visitarme. Dice que nota mi corazón cansado y con algo de arritmia. Me recomienda descanso y no exponerme al estrés. ¡Si él supiera!

10 de enero de 1925

Lo he guardado en una caja y escondido de mi vista. No puedo seguir soportando su presencia, aunque su influencia siga ahí. Quiero empezar a cambiar algo en mi vida. Siento mi vida pasada tan lejana y fue hace menos de dos años; será temor supersticioso, será que temo la muerte, la aniquilación o el terror eterno. Los mitos de mi infancia, las palabras del Reverendo Cooper describiendo el destino de los infieles y los pecadores... pero la Diosa Madre también es real, he visto sus manifestaciones. Salvo que fuesen demonios... Paciencia. Que mis obras hablen por sí mismas.

10 de abril de 1925

Sheperd acaba de irse con el cheque para la rehabilitación de la Iglesia a la que pertenece y el asilo de huérfanos. Es un hombre simple y obsesionado con el Antiguo Testamento, pero sus labores como recadero me son muy Stiles. Con esta donación he dejado casi todo mi dinero en manos de la caridad y las buenas obras.

Cuántos cambios en unos meses. Es una superstición, lo sé, pues he podido ver en persona a los Retoños de la Diosa y jamás una manifestación del dios de los cristianos. Aun así, aun así...

30 de septiembre de 1926

Es gracioso cómo los viejos esquemas que me inculcaron de niño regresan. Primero fueron el miedo a la muerte y los impulsos a la caridad del cristianismo y ahora la preocupación por la posteridad. No tengo familia que conozca ni herederos naturales; voy a ser el último de los LaCroix. ¿Qué ocurrirá con mis pertenencias cuando expire, espero que dentro de muchos años? En especial con aquello que late escondido.

Debo pensar, encontrar a aquellos que con más probabilidad sepan domearlo, atarlo o incluso hacer lo que yo no me atrevo a hacer.

3 de octubre de 1926

Una extraña lista de nombres la que me viene a la cabeza una y otra vez cuando examino a mis conocidos en busca de herederos. Hay algo en ella que me perturba a pesar de que también estoy convencido de que serán los mejores. Entonces, ¿por qué no soy capaz de escoger sólo a uno? ¿Por qué repartirlo entre todos? La lógica me dice una cosa y el instinto otra.

8 de noviembre de 1926

Acabo de despedirme de mi abogado. Va directo al notario a hacer oficial mi cambio de testamento. Me he fiado de la intuición que tuve el mes pasado y he decidido repartir la herencia entre los cuatro nombres que me veían una y otra vez a la cabeza. Pero también he dejado que la inteligencia tomara su parte y he añadido una cláusula final, una prevención para que incluso si ninguno de los designados se interesa, aquella cosa acabe en las manos que con más mesura tomarán la decisión adecuada.

16 de noviembre de 1926

Mi corazón parece más tranquilo, pero yo más cansado, apenas tengo fuerzas para subir escaleras de una sola vez. Ha venido el médico a quien no parecen gustarle estos síntomas. Sin embargo, yo me siento moralmente magnífico. Este cansancio pasará pronto. Aun así, ha insistido en visitarme cada una o dos semanas.

AYUDA DE JUEGO: DE VERMIS MYSTERIIS

Se trata de un ejemplar encuadernado en piel, de más de 500 páginas y con miniaturas de probable origen eclesiástico. El autor es un tal Ludwig Prinn. Al estar escrito en latín, los personajes pregenerados para esta aventura no pueden leerlo, pero pueden sacar algo de información de su revisión. Las imágenes dan a entender que quien lo escribió era un guerrero o describía una guerra, probablemente contra musulmanes. Podría tratarse de una cruzada, ya que son los cristianos los aparentes atacantes. En un momento dado en una de las miniaturas aparece la figura de un cristal de forma ovalada, abrazada por lo que parecen raíces de un árbol. E inserto en esas páginas precisamente se encuentra un folio suelto, escrito en inglés con la misma letra que aparece en los diarios de LaCroix.

El texto parece la traducción de un poema o salmo que aparece en el mismo libro y que se titula "Ven a Nosotros, Gran Madre" y reza así:

Vos a quien yo conmino a guardar este Lugar
Ved nuestras manos y escuchad a nuestros labios
No nos abandonéis ante la inmensidad
Yo os invoco, señora del Millar de Retoños
Os conmino a guardar este lugar y hacerlo Sagrado
Yo os invoco, Reina de los Caminos entre las Ramas
¡LA MGI!
¡LA YAG-SOT-HO-TI!
¡LA SHUB-MIGGURATI!

El resto del texto describe cómo han de colocarse las manos y cómo el texto ha de recitarse en voz alta y firme.

Llega un momento en la vida de todos en el que debemos recapitular y decidir quiénes son el círculo de nuestros íntimos, a quiénes debemos lealtad y en quiénes querríamos ser recordados, hacernos inmortales.

Un error al elegirlos puede perseguirnos toda la vida.

O más allá.

