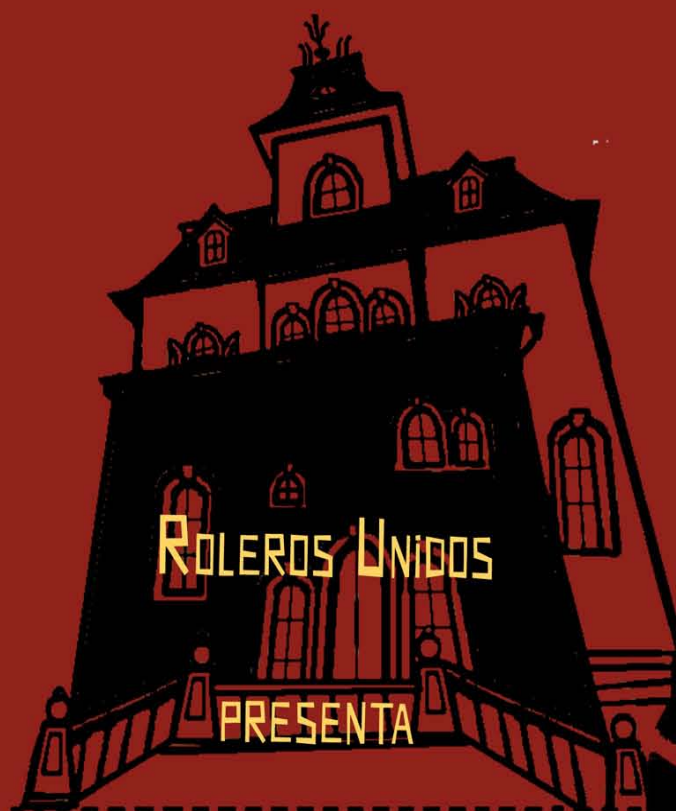


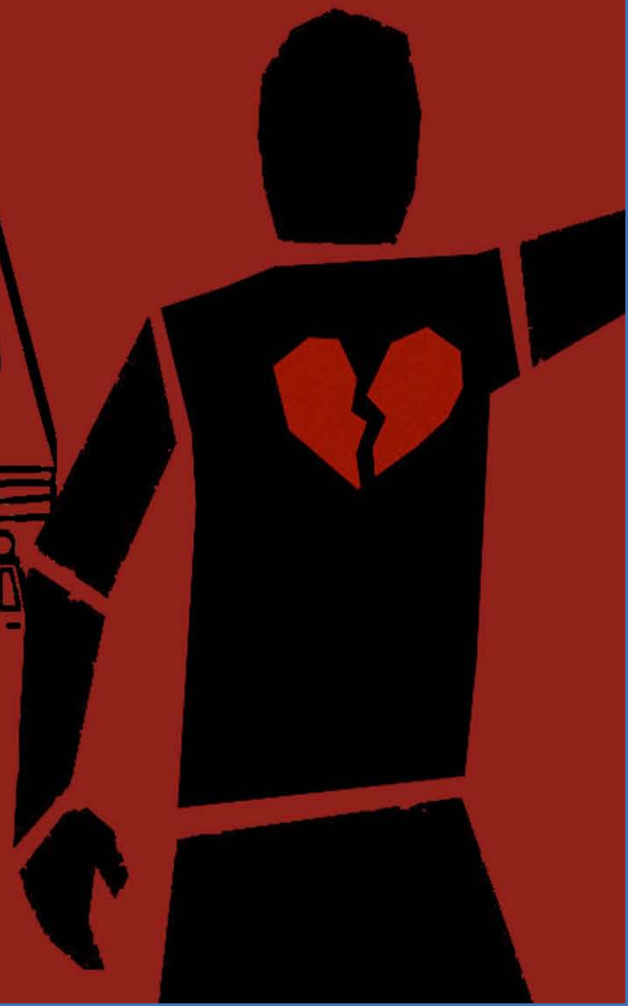
FIASCO EN LA CASA CORBITT



ROLEROS UNIDOS

PRESENTA

UN FIASCO DE
JUSTO MOLINA



El Fiasco de la Casa Corbitt

Por Justo 'Complejo de Master' Molina

Lo que tienes ante tus ojos, desocupado lector, es un escenario para el juego de rol **Fiasco**, inspirado en la mítica aventura de **La llamada de Cthulhu** conocida –ente otros muchos nombres- como *La casa Corbitt*.

Puede que te estés preguntando si mezclar dos juegos de rol tan dispares como **Fiasco** –indie entre los indies- con **La llamada de Cthulhu** –clásico entre los clásicos- no será una idea disparatada. La respuesta es “sí”, pero no por ello deja de tener cierta base, ya verás.

Las partidas de **Fiasco** versan sobre tipos corrientes que se ven envueltos en rocambolescas peripecias, las cuales suelen acabar en el más absoluto de los desastres.

Las partidas de **La llamada de Cthulhu** versan sobre personas normales que se enfrentan a misterios insondables, cuya investigación les suele conducir a la locura y la muerte.

¿Soy el único que ve un patrón aquí?

Puedes alegar que las partidas de **Fiasco** tienen un tono humorístico, mientras que las de **La llamada** son tan serias como un ataque al corazón. Pero, la verdad, si no has jugado una partida de **Fiasco** que se haya puesto muy, muy seria es que no has jugado lo suficiente a **Fiasco** y si no has jugado una partida de **La llamada de Cthulhu** que se haya vuelto un hilarante despropósito... ¿has jugado de verdad a **Cthulhu**?

De todos modos, después de esta introducción/*disclaimer* tan pretenciosa como parcial, tengo que admitir que este escenario no deja de ser una broma para iniciados. No es que no puedas jugar a **El fiasco de la casa Corbitt** sin haber jugado la aventura original, pero siendo sinceros, no creo que vayas a disfrutar al cien por cien del escenario si no conoces las desventuras del viejo Walter Corbitt.

Mi recomendación, pues, es que juegues primero a la aventura original de Chaosium Inc. y que después te eches una risas con este despropósito. Pero como sé que eres un rolero

y que, por consiguiente, vas a hacer lo que te dé la real gana, aquí tienes un resumen de lo que el escenario da por supuesto.

MAJOR SPOILER ALERT

Imagina, Boston 1920: Una casa de ladrillo en medio de un barrio insignificante parece causar la locura y la muerte a todos sus inquilinos. Ya sabes, rollo Amityville. Los últimos “afortunados” fueron la familia Macario (SIC), quienes acabaron desquiciados por “el hombre de los ojos rojos”.

La causa de todo esto es Walter Corbitt, un brujo momificado que fue “enterrado” en la cámara secreta que construyó en el sótano de su vivienda y que, desde allí, consume el alma de quien habite la casa.

En vida -finales del Siglo XIX-, Corbitt perteneció a la Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos, una secta liderada por el reverendo Michael Thomas, que bajo su imagen de iglesia protestante, ocultaba un culto a Nyarlathotep. La secta tenía una iglesia en Boston, que fue clausurada tras una redada policial, causada por los indicios que la relacionaban con secuestros de niños.

Hoy en día –recuerda, 1920-, el edificio de la Capilla de la Contemplación son unas ruinas olvidadas y nadie sabe que Walter Corbitt “reposa” en el sótano de la casa que causa tantos problemas.

Tras esto, casi estás preparado para introducirte en el escenario de **Fiasco**, solo faltan dos puntualizaciones: La primera es que muchos elementos del escenario están seguidos por anotaciones entre paréntesis, que no deben considerarse más que como sugerencias, como modos de excitar la imaginación de los jugadores. La segunda es que el escenario cuenta con su propia tabla para “El Giro”, la cual remeda algunos de los elementos más clásicos, tanto de *La casa Corbitt*, como de las campañas de **La llamada de Cthulhu**.

RELACIONES

1 Familia

- ☐ Padre/Madre e Hijo/a
- ☐ Prometidos
- ☐ Tío/a y Sobrino/a (La oveja negra y el heredero modelo, El viejo excéntrico y el joven admirador, etc.)
- ☐ Familia política (Además de lo obvio, padrastros, hijastros, hermanastros, etc.)
- ☐ Gemelos/as (¿Con alguna extraña conexión?)
- ☐ Parientes sin saberlo (¿Descendientes de algún personaje oscuro o ser abominable?)

2 Trabajo

- ☐ Antiguos compañeros de trabajo (Ex policía y agente, Reportero despedido y periodista, etc.)
- ☐ Compañeros de trabajo (Periodista y fotógrafo, Oficinistas, Estudiantes, Artistas, etc.)
- ☐ Jefe y Subordinado (Promotor inmobiliario y comercial, Detective de la policía y agente, etc.)
- ☐ Profesional y Cliente (Detective privado y cliente, Contable e inversor, Pastor y feligrés, etc.)
- ☐ Profesor y Alumno (Puede que de Miskatonic)
- ☐ Rivales profesionales (Escritores, Agentes inmobiliarios, Reporteros de periódicos distintos, etc.)

3 Amistad

- ☐ Manipulador y Víctima
- ☐ Viejos amigos (Puede que hayan servido juntos en el ejército, Que estudiasen juntos, etc.)
- ☐ Compañeros de borracheras (Lo cual es más interesante durante la "Ley Seca")
- ☐ Conocidos con un amigo común (Quizás alguien que haya sufrido la "maldición" de la casa)
- ☐ Amigos, pero rivales (Por motivos

laborales, Por el amor de alguien, etc.)

- ☐ Amigos que acabaron muy mal

4 Comunidad

- ☐ Agentes de la autoridad (Policías, Funcionarios, etc.)
 - ☐ Guías espirituales (Párrocos, Sacerdotes, Monjas, Gurúes, Espiritistas, Filósofos, etc.)
 - ☐ Eminencias (Profesores de Universidad, Científicos, Autores de renombre, etc.)
 - ☐ Personas respetables (Herederos de una "buena familia", Héroe de guerra, Millonarios, etc.)
 - ☐ Ciudadanos responsables (Vecinos preocupados, Tenderos de la zona, Familiares de víctimas, etc.)
 - ☐ Descastados (Mendigos, Vagabundos, Inmigrantes ilegales, Borrachos, etc.)
- ### 5 Crimen
- ☐ Detective e Informador del hampa
 - ☐ Dueño de un "Club" y Traficante de alcohol
 - ☐ Prostituta y Chulo
 - ☐ Gánster en alza y Matón de medio pelo
 - ☐ Ladrón y Perista (Puede que de objetos de arte que son algo más)
 - ☐ Policía corrupto y Quien lo soborna

6 El Pasado

- ☐ Antiguo sectario de la Capilla de la Contemplación y Quien conoce su secreto
- ☐ Familiar de una víctima y Único testigo
- ☐ Obseso de lo paranormal y Terapeuta (¿Su obsesión se basa en lo que realmente vio?)
- ☐ Cómplices de un antiguo crimen (¿Del que salieron impunes?)
- ☐ Víctimas de algo horrible (Paranormal o no)
- ☐ Criminal y Víctima

NECESIDADES

1 Averiguar La Verdad

- ... Sobre lo que esconde la maldita casa
- ... Sobre lo que le ocurrió a la persona que más has amado en esta vida
- ... Sobre la Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos
- ... Sobre Walter Corbitt y sus experimentos
- ... Sobre tu propio pasado (Puede que sobre tu propia familia)
- ... Sobre la naturaleza de nuestro Universo (Sin importar que te lleve a la locura)

2 Vencer

- ... Tus propios miedos, de una vez por todas y para siempre
- ... A las fuerzas oscuras que anidan en la casa encantada
- ... Todos los obstáculos que te separan de lo que más deseas
- ... A la Capilla de la Contemplación
- ... A Walter Corbitt
- ... A Nuestro Señor Otorgador de Secretos (Sea Nyarlathotep o no)

3 Enriquecerse

- ... Con un “pelotazo” inmobiliario (Re-modelando y vendiendo las casa a un incauto)
- ... Con una destilería ilegal (En la que nadie quiera meter sus narices)
- ... Gracias a la exclusiva del año y al libro que publicarás sobre todo esto
- ... Mediante el chantaje y la extorsión
- ... Haciendo CUALQUIER COSA que haga falta
- ... Con los tesoros de Walter Corbitt

4 Escapar

- ... Del puñetero Boston (Antes de que se enteren de lo que hiciste)
- ... Con la persona que amas
- ... De una situación que solo te trae problemas (Laboral, Romántica, Familiar, Criminal, etc.)
- ... A un lugar más allá del Espacio y el Tiempo
- ... Del horrible destino que pesa sobre todos los miembros de tu familia
- ... De la muerte (Convirtiéndote en una momia que viva por siempre)

5 Conseguir Respeto

- ... De todo Boston (Convirtiéndote en un héroe... o un mártir)
- ... De la comunidad académica (Que ridiculizó tus teorías)
- ... De tu familia (Que te contó la verdad, pensando que no la soportarías)
- ... De la persona a la que amas
- ... De Walter Corbitt
- ... De Nuestro Señor Otorgador de Secretos

6 Librarse

- ... De la cárcel, a pesar de todo lo que has hecho
- ... De las sospechas de demencia que pesan sobre ti
- ... De una enfermedad congénita (Puede que por medios sobrenaturales)
- ... De todos los testigos
- ... De la desesperanza, que no te abandona desde que ocurrió aquello
- ... De la sombra de tu padre

LUGARES

1 La Casa Corbitt

- Los exteriores (Con un jardín mal cuidado, ventanas cegadas y puertas cargadas de candados)
- El salón (Lleno de cruces, estampitas de santos, rosarios, tallas de la Virgen, etc.)
- La cocina (Con alimentos en mal estado que son pasto de insectos y alimañas)
- La antigua habitación de Corbitt (Foco de diversos poltergeist: ruidos, lluvias de sangre, etc.)
- El sótano y la carbonera (Con una pared falsa que lleva a la cámara secreta)
- La cámara secreta de Walter Corbitt (Donde su “cadáver” reposa sobre una plataforma)

2 De Reposo

- Habitación del último inquilino de la casa en el Manicomio de Roxbury (El señor Macario)
- Habitación de la última inquilina de la casa en el Manicomio de Roxbury (La señora Macario)
- Residencia de acogida de los hijos de los últimos inquilinos (Con su familia de Baltimore)
- Manicomio de Arkham
- Hospital Butler de Providence (Donde puede haber miembros de la Secta de la Sabiduría Estelar)
- Hospital de Santa María en Arkham

3 Donde Buscar Información

- Muelles (Un lugar ideal para el contrabando de alcohol)
- Archivos del Boston Glove (Con noticias sobre los Macario y otros casos parecidos)
- Redacción del Boston Glove (Donde trabajan los verdaderos periodistas)
- “La Cripta”, tienda de ocultismo
- Casa de Madame Là, espiritista
- Universidad de Miskatonic (Lugar de trabajo del Doctor Armitage)

4 Instituciones Oficiales

- El Registro Civil (Tienen datos sobre la Casa Corbitt y la Capilla de la Contemplación)

- Comisaría de Policía (Tienen datos sobre la redada en la Capilla de la Contemplación)
- Juzgados (Guardan el archivo del caso del reverendo Michael, condenado por asesinato)
- Biblioteca Pública de Boston (La Hemeroteca tiene varias noticias sobre Walter Corbitt)
- Museo de Bellas Artes de Boston (Con colecciones de América, Europa, Egipto y Japón)
- Penitenciaría del Estado de Massachusetts (Puede haber una “víctima” de la casa o de la Capilla)

5 El Vecindario

- Casas colindantes (Pobladas por vecinos de todo tipo: preocupados, chismosos, antipáticos, etc.)
- Quiosco del Señor Dooley (Vende tabaco y periódicos en el barrio desde hace muchos años)
- Un callejón oscuro y aislado
- Iglesia de Saint George
- Bajo el puente de West Street (Hogar de Pete “Cubo de Basura” y su perro Duke)
- El 12 de Rectitude Street, un local clandestino donde se sirve alcohol

6 La Capilla De La Contemplación

- Ruinas de la planta baja (Llenas de vegetación, tablones rotos y con el símbolo de la secta escondido)
- Sala de reuniones del sótano (Con varios esqueletos con túnicas, reliquias, tomos y documentos)
- Celda del tigre (Una jaula llena de heno podrido, excrementos, huesos de animales y una manguera)
- Calabozos (Nauseabundas celdas con grilletes, colocadas frente a la jaula del tigre)
- Cripta (Llena de jeroglíficos, polvo de loto amarillo y con una extraña losa en su centro)
- Puerta a las cavernas de N´Kai



OBJETOS

1 Libros Y Documentos

- Título de propiedad de la casa en cuestión
- Los planos de la casa (Puede que arrojen luz sobre la existencia de la cámara secreta)
- Testamento de Walter Corbitt (Que pide ser enterrado en su casa y lega sus bienes a la Capilla)
- Documentos de la Capilla de la Contemplación (Con detalles de sus prácticas y el destino de Corbitt)
- Diarios de Walter Corbitt (Con información sobre la "momificación en vida")
- Liber Ivonis (Escrito en latín y comido por los gusanos)

2 Extraños

- El dibujo de un niño de "El hombre de los ojos rojos" (Hecho por uno de los hijos de los Macario)
- Un papel arrugado con tres "Y" formando una pirámide (Símbolo de la Capilla de la Contemplación)
- Una muñeca con los ojos arrancados (¿También de los Macario?)
- El cadáver de una rata sin una gota de sangre en su cuerpo (¿Alimento de Corbitt?)
- Una cama oxidada con los muelles a la vista (Que Corbitt puede usar para asesinar)
- Unas viejas túnicas de terciopelo negro (Atuendos de los sectarios de la Capilla)

3 Valiosos

- Una indecente suma de dinero
- El título de propiedad de todos los inmuebles alrededor de la casa de marras
- Objetos ceremoniales de materiales preciosos (Quién sabe si malditos)

□ La obra de un gran artista, fallecido recientemente (Mirarla detenidamente puede ser perturbador)

□ Un invento que revolucionaría la Ciencia moderna (¿Una ventana al "más allá"?)

□ Un objeto mundano pero de gran valor sentimental (¿Por qué? ¿Para quién?)

4 Armas

- Un enorme cuchillo de carnicero
- Un revolver del .32
- Una escopeta Browning
- Litros de queroseno y una caja de fósforos
- Una ametralladora Thompson
- Una caja llena de dinamita

5 Prohibidos

- Un cargamento de whisky escocés de la mejor calidad
- Un alambique en perfecto estado
- Un maletín lleno de billetes falsos
- Una gran cantidad de opio
- Varios litros de sangre humana
- Un feto humano momificado

6 Arcanos

- Un cuchillo ornamental cubierto de sangre seca (Que Corbitt puede mover con la mente)
- Una extraña joya negra (Un acumulador de poder arcano)
- Un grimorio medio quemado (Con el hechizo "Convocar a un Vagabundo Dimensional")
- Una cajita dorada con extraños jeroglíficos egipcios
- El gran espejo de la Capilla de la Contemplación (¿Un portal a otros mundos?)
- El Trapezoedro Brillante

EL GIRO

1 Horror

- ☐ Un cuchillo volador trata de asesinar a todos los testigos
- ☐ Las ratas que huyen destruyen todo a su paso (Puedes tomártelo como una metáfora)
- ☐ Una multitud enfurecida pierde el control (Ya sean vecinos, gánsteres, sectarios, policías, etc.)
- ☐ Una lluvia de sangre en plena casa (Suficiente para volver loco a cualquiera)
- ☐ Poltergeist asesinos (Una cama que intenta empujar a alguien por la ventana)
- ☐ Walter Corbitt se levanta y ataca a cualquier ser vivo a la vista (Con sus garras y con su magia)

2 Tragedia

- ☐ La casa se cobra otra víctima
- ☐ La vida de alguien cambia para siempre y a peor (Quizá su cuerpo o su alma también)
- ☐ Alguien se queda encerrado en el sótano (Porque las viejas escalera se rompen de repente)
- ☐ Alguien descarga su ira contra el objetivo equivocado
- ☐ El corazón de alguien queda irremediabilmente roto
- ☐ Muerte, muerte y más muerte

3 Revelación

- ☐ Lo que parecían extrañas coincidencias responden a un siniestro y complejo plan
- ☐ De repente, aquellas enigmáticas palabras cobrar sentido (Un sentido aterrador)
- ☐ Cuando las estrellas se alinean... ¡Todo cambia!
- ☐ Alguien no es quien de verdad creía ser (Quizá ni siquiera sea humano)

☐ Todo aquello en lo que creíamos resulta ser falso (El amor, la Ciencia, la religión, etc.)

☐ El ser humano es una insignificante mota de polvo en un Cosmos dominado por dioses dementes

4 Culpa

- ☐ Alguien se da cuenta de que todo es culpa suya (O de su familia)
- ☐ Las autoridades pillan al tipo equivocado
- ☐ Alguien recibe un tremendo castigo (Ya sea merecido o no)
- ☐ Cunde el pánico
- ☐ Uno de los verdaderos culpables trata de redimirse
- ☐ La Humanidad es el verdadero culpable y debe pagar por ello

5 Locura

- ☐ Alguien se vuelve completamente loco
- ☐ El suicidio resulta ser la única salida
- ☐ La mente de alguien ya no le pertenece (Corbitt la controla gracias a su magia)
- ☐ La paranoia lleva a la traición
- ☐ Alguien es corrompido por la oscuridad
- ☐ Las drogas son la única fuente de consuelo (Sin importar el precio o las consecuencias)

6 Rollo Cósmico

- ☐ Aparece un grupo de sectarios de la Orden de la Sabiduría Estelar
- ☐ Ataca un Vagabundo Dimensional
- ☐ Alguien resulta ser un Yithiano (En el cuerpo de un humano, se entiende)
- ☐ Se abren las puertas de N´Kai
- ☐ Un ritual arcano sale horriblemente mal
- ☐ Aparece Nyarlathotep

