

# VENGANZAS

Málaga, 13 de agosto de 1879

Asunción Hernández vive en el centro de Málaga con su esposo, Manuel del Pino. Lleva años soportando las brutales de su marido, pero ella no puede hacer nada; se lo ha dicho a sus hermanos, Miguel y Ramón, pero ellos sólo pueden protegerla cuando están con ella, no pueden separarle de él permanentemente.

Esa noche, a las 9, ha salido Manuel. Ella sabe que vendrá borracho y le volverá a pegar. Va a casa de su madre, a contarle entre lágrimas que no puede aguantar más esa situación, que un día de esto no sale viva. Allí están sus dos hermanos, mirándola fijamente, llenos de un sentimiento de ira e impotencia que difícilmente disimulan. Tienen que hacer algo.

Asunción vuelve a su casa. Una hora más tarde, a las 3 de la madrugada, Manuel abre la puerta y la ve dormida en el sofá. Agarra una porra que tenía guardada en el armario y empieza a golpearla. Ella se despierta dolorida y empieza a pedir auxilio. Poco después deja de llamar y sólo emite gritos de dolor: sabe que esa es su noche, sólo quiere que pase pronto.

Se oyen golpes en la puerta. Por fin la echan abajo: son Miguel y Ramón. A Manuel todavía le da tiempo a golpear varias veces más en la cabeza a la ya inconsciente Asunción. Los hermanos se abalanzan sobre él y, mientras Miguel lucha contra su cuñado, Ramón va a ver cómo está su hermana. Horrorizado, comprueba que está muerta. En ese momento entra Paco, un amigo de la familia de Asunción, que daba en ese momento un paseo y, alertado por los gritos, ha decidido subir a ver que ocurría. Al entrar lo primero que vio es a Miguel golpeando a Manuel, y segundos después oyó a Ramón que gritaba “¡Está muerta!”, y se abalanzaba sobre Manuel.

Paco, al ver el cadáver de su apreciada amiga, se dirigió hacia el marido y, cogiéndolo por detrás, le hizo una presa. Miguel se dirigió a la cocina y cogió un cuchillo, con el que apuñaló a su cuñado hasta quitarle la vida. Momentos antes de morir, Manuel jura vengarse de los Hernández y de todos sus amigos.

Paco, que conducía un carro, propuso ir a recogerlo para llevar lejos el cadáver. Ambos hermanos estuvieron de acuerdo. Subieron los montes de Málaga portando al muerto y algunas palas. También llevaron el cuchillo con el que le mataron, para enterrarlo con él. Una vez en el bosque, lo enterraron y volvieron a la casa de Asunción, limpiaron toda la sangre y llamaron a la policía. Cuando llegaron, contaron que fueron a ver como estaba su hermana, porque les había dicho que su marido la había amenazado de muerte. Al ver que no abría nadie, y sabiendo que ella siempre estaba a esa hora en casa, echaron la puerta abajo, su cuñado salió corriendo dándoles un empujón, y al entrar encontraron a su hermana muerta. En ese momento subió Paco. Todo lo que dijeron fue creído por la policía, ya que los vecinos aseguraron que oían las continuas peleas.

La familia y los amigos guardaron el secreto. Todas las cosas que pudieran recordarle a Manuel, incluida la porra con la que mató a Asunción, fueron guardadas en la alacena, relegando al olvido a Manuel, y recordando a Asunción en su tumba.

Málaga, 10 de Junio del 2003.

Cinco montañeros. Cinco amigos que deciden pasar unos días a la aventura en la montaña. Uno de ellos propone hacer magia. Pero hay cosas con las que la gente no debería jugar. Se ponen en círculo, ponen música “satánica” y empiezan a hacer conjuros. Ellos lo ven una chorrada, pero es entretenido y divertido. La guija empieza a escribir amenazas, pero ellos se ríen, ¿quien coño esta moviendo el vaso? Ellos no lo notan, pero a cinco metros de ellos se empieza a levantar algo en la tierra. Es Manuel, que despierta de su profundo sueño. Sale de su tumba y muerde a un lobo, dejándolo muerto. Con la música, ninguno ha oído nada. Pero Manuel necesita recomponerse para cumplir su cometido. Se acerca a los cuatro montañeros y, sin que ellos puedan hacer nada, les ataca. Mató a dos, y a otros dos dejó malheridos, pero morirán en pocos minutos. El otro logra escapar. Da igual, cuatro también servirán. A los dos que mató, devoró sus cuerpos hasta no dejar nada “comestible” de ellos. Las almas atormentadas de los asesinados rodeaban a Manuel, el cual les prometió su descanso eterno si juraban servirle. Dos espíritus, dos zombis y un wildling. Suficiente. Y él acabará el trabajo.

Nota: Para este juego, he creado cinco personajes. Pueden cambiarse, pero para entender la redacción de la partida, aclaro las cualidades de los personajes.

PJ1: Amigo residente (sueños)

PJ2: Siniestro/a (telequinética y necromántica; novia o primo de PJ3)

PJ3: Amigo

PJ4: Amigo (familiar lejano de Paco) (sueños)

PJ5: miembro del grupo no muy integrado (premonitor)

## PARTIDA

Estáis todos en casa de PJ1, en el Salón 1 (descripción del Salón 1). Habéis ido allí para ver unas pelis, cenar “a lo guarro” y echar unas risas aprovechando de que los padres de Pj1 están celebrando sus bodas de plata. PJ3 ha invitado a su novia, PJ2. Ella es “la que sobra” la “bicho raro” de la zona, pero PJ3 ha decidido llevarla a ver si se integra.

Los jugadores se han enterado de las muertes de los montañeros y se dijo que el montañero que volvió con vida comentó algo acerca de un ritual que hicieron y de un muerto que acabó con sus compañeros. Obviamente, es el principal sospechoso. Nadie da crédito a su extraña explicación (PJ2 tal vez). Es un buen tema de conversación después de las pelis y de haberse hinchado a comer.

Después de la conversación, uno (PJ2) o mas personajes ven el fantasma de una mujer vestida con un traje de finales de siglo XIX, principios del XX, en el pasillo. Ella mira al grupo y sonríe a PJ2 (a PJ2 le da buen “feeling”). La mujer continúa andando dirigiéndose como hacia la puerta. A los pocos minutos, vuelven a verla corriendo hacia el interior de la casa (Tirada buena de Percepción verán que tiene cara de acojonada). En este momento los jugadores pueden intentar contactar con la mujer o comentar lo sucedido. En mitad de la conversación (ya sea entre ellos o con la fantasma) notan como las ventanas que estaban abiertas se cierran sucesiva y estrepitosamente (la tirada ha de ser muy buena para que vean a los fantasmas que están haciendo eso). PJ2 puede llegar a la conclusión de que estos fantasmas no le dan buen rollo. PJ5 puede tener una visión premonitrice de dos zombies vestidos de montañeros entrando en la casa con intención hostil. Roleo.

Si intentan abrir alguna puerta que de al exterior o alguna ventana, no podrán. Si intentan gritar o golpear las ventanas, nadie les oirá. No hay tele, ni radio, ni teléfono ni cobertura en el móvil.

En medio de la confusión, vuelve a aparecer la mujer con cara de asustada, mueve los labios (Tirada de Percepción para leer los labios y saber que dice “ayuda”) y con la mano derecha los lleva al Cuarto 1 (descripción del cuarto). Si hacen la ouija (intentar que al menos PJ2 la haga) el mensaje es: “Mi marido va a matar a PJ1, PJ4 y el que intente detenerle”. En ese momento suena un crujido en la puerta principal, la cual se hace añicos. Los dos zombies con ropa de montañeros avanzan lentamente por el pasillo arrastrando los pies, y dirigiéndose hacia ellos. Llegará un momento en que se den cuenta de que son invulnerables (pueden descubrirlo por medio de atizarlos o por medio del fantasma de la mujer). Es el momento de que a PJ2 se le ocurra la idea del ritual. La idea es que se encierren en una habitación. Si cierran la puerta, los zombies no entrarán hasta poco antes de acabar el ritual, y si no la bloquean, dos jugadores habrán de impedirles el paso mientras el resto completan el ritual. En ese momento los zombies se vuelven vulnerables.

Tras derrotar a los zombies, si los jugadores intentan salir corriendo presas del miedo, aparecerá la mujer ante la puerta haciéndoles una señal de pararse y, con cara triste, niega con la cabeza. Da a entender que tiene algo mas que decirle, haciéndoles un gesto con la cabeza señalando el sitio donde está la ouija. Seguirán con la ouija para hablar con la mujer. El mensaje será: “Tenéis que acabar con mi marido con el arma con la que le enterraron”. A partir de ahí, los jugadores tendrán que investigar para averiguar donde estaba enterrado Manuel. Llegarán a la conclusión (gracias al periódico) de que el cadáver está a un kilómetro después de la Fuente de la Reina, al principio del bajada a la zona amarilla de la Reserva Natural de los Montes de Málaga. Cogerán el coche y se irán para allá (al salir, alguno puede percibir, aunque será difícil, un hombre andando lentamente hacia la casa). Tirada general de Suerte, si cuatro no la pasan, ha llovido y no podrán ver bien el rastro de la tierra removida (Percepción -3). Una vez allí, con una tirada de Percepción -2, podrán seguir un rastro que lleva a la tumba.

Mientras siguen el rastro o llegan a la tumba, aparecerá el Wildling, el lobo-zombie. Es el momento de otro ritual, de una sola persona, que destruirá al animal. Encontrarán la tumba donde se haya el cuchillo. Roleo. Volverán al coche y, en el camino de vuelta, una figura humana se les echa encima. Chocan con ella y el motor empieza a echar humo blanco, parece que ha sido el radiador (Tirada de conducción, si no la supera, se

estrellan contra un árbol y tirada de daño). Cuando salen del coche, el atropellado está, sorprendentemente, levantado (teniendo en consideración de que ese atropello podía haberlo matado o, cuanto menos, dejado malherido). Se dan cuenta de que es un zombie y lleva la porra. Si intentan algún ritual, en este caso no sirven para nada. Se dan cuenta de que es Manuel. Sólo el cuchillo puede hacerle daño, el resto de los golpes solo es para detenerle temporalmente.

Una vez han acabado con Manuel, bajan andando lo que les queda de monte y cogen un autobús. Al volver a casa, ven que está echa una mierda y que la alacena está con el candado roto y abierta.

### **El Ritual de los débiles**

Cuando los vivos no puedan dañar a los muertos, la bruja dibujará una estrella de siete puntas en el suelo. En cada punta de la estrella se han de situar los integrantes del ritual, que han de ser 7, 5 o 3 personas, siendo más poderoso el número 7. La bruja impregnará con su propia sangre una vela negra y la encenderá, situándola en el centro de la estrella. Cada uno de los integrantes del círculo tendrán que recitar, en sentido antihorario y empezando y terminando por la bruja, la siguiente oración:

Soviv sol omoc elbarenluv seup es

Soviv ertne sanimac y otreum sere

### **Ritual para devolver a las alimañas al Infierno**

Para pedir a los Ángeles de la Muerte que se lleven a un animal olvidado, la bruja consagrará un amuleto colgante que colgará al cuello del animal. Para consagrar el amuleto, hay que ungirlo con los cuatro Elementos y alzándolo orará a los Ángeles de la Muerte para que posea el amuleto recitando el siguiente llamamiento:

Concluid vuestro trabajo,

Ángeles de la Muerte.

Salón

Dos sofás, un sillón, una mesa centro, una tele, un video, un DVD, dos ventanas grandes, un mueble bar, una estantería llena de periódicos, un par de cuadros, fotos, dos katanas de coleccionista, libros.

Cuatro 1

Lo típico en un cuarto juvenil: cama, armario, escritorio lleno de papeles, un telescopio, fotos colgadas, un radiocasete.

## Salón 2

Un sofá, una mesa grande con ocho sillas, una televisión más pequeña que la del salón 1, un video, dos muebles-estanterías, tres lámparas de pie.

### **Noticia del periódico**

Málaga, 11 de Junio del 2003.

Han sido hallados hoy, en la Reserva Natural de los montes de Málaga, concretamente a la entrada de la Zona Amarilla, el cadáver de dos montañeros. Uno de sus compañeros fue a la Policía a altas horas avisándoles del hecho. Según fuentes policiales, la declaración que dio el sujeto fue tan inverosímil que nadie le ha creído, y se le considera el principal sospechoso de los crímenes.

El hombre también ha afirmado que había dos personas más, dato confirmado por familiares y amigos, que en estos momentos se encuentran desaparecidos.

La investigación forense está tratando de averiguar las causas de la muerte, lo que resulta difícil dado el estado en que se encontraron los cuerpos, pero considerando lo singular del estado de los cadáveres, prácticamente se descarta que haya sido un accidente.