

ROLEROS UNIDOS

PRESENTA

LA CASA CORBITT

UNA PESADILLA DE PABLO GANTER

ZONK PJ BRUCE NORRIS / COMPLEJO DE MASTER EL PADRE MATHIAS
TURBIALES WILLIAM LEATHERMAN / TIBERIO LEONID VLADIMIROVICH
VOIVODA JOHAN VARGAS / FREAK IN THE NORTH EL PASTOR WALTERS

Diseño: anotacionesrol.blogspot.com



La Casa Corbitt

Por Pablo Claudio 'El Poderoso Crom' Ganter

GÉNERO

Casas encantadas, sigue las reglas del género.

El personaje emparentado con el desaparecido tiene protección del guión ante lo ataques físicos **hasta que la amenaza sube a 7**.

SINOPSIS

Un promotor inmobiliario compra una antigua mansión de estilo colonial en Providence a un precio bajísimo. Esto se debe a que todos los inquilinos en los últimos 70 años han terminado locos, enfermos, desaparecidos o muertos en extrañas circunstancias y por ello nadie quiere alquilar la residencia Corbitt. Nervioso ante la perspectiva de que su negocio se vaya al traste, el promotor ha contratado a un grupo de peritos que deberán certificar que no ocurre nada malo en la casa.

Pero claro, resulta que en el sótano de la casa Corbitt descansa un peligroso brujo no-muerto que aguarda el Fin de los Días iluminado con la luz que desprenden sus velas hechas con manteca humana.

REPARTO

Los protagonistas de esta historia son un grupo de peritos e investigadores de muy diversa índole (desde un exceptico experto en ocultismo a un ingeniero), aunque uno de ellos debería reflejar en un hito el estar emparentado con un desaparecido (tal vez un hermano o un abuelo). Un ejemplo de ese hito podría ser *Su hermano era un okupa del que hace años que no sabe nada* o *Su madre se crió sin abuelo, solo tenía fotos de él*.

En la historia hay dos personajes secundarios. Uno de ellos es el padre Mathias, un joven clérigo que está ahí por si hay que

realizar un exorcismo (emplea el perfil de la página 26 del manual de Fragmentos). El otro que proporcionará información al reparto sobre la Iglesia de la Iluminación y el señor Corbitt, además terminará por servir para crear algo de incertidumbre en el Reparto al desvelarse la verdad sobre él.

Pastor Walters

Joven y carismático líder de una extraña Iglesia

- **Acción 2:** Sigiloso +1, Preparar velas humanas +1.
- **Interacción 4:** Mentir +2, Tejer relato apasionado +2.
- **Cognición 3:** Ritos de la Iglesia de la Iluminación +3.

Hitos: Líder de la Iglesia de la Iluminación desde los 18 años. Conoce casi toda la verdad sobre la mansión Corbitt.

Complicación: Aunque parezca joven y saludable en el fondo está senil.

Bruce Walters nació en 1890 en el seno de una familia de herederos de las auténticas brujas de Salem. Su mejor amigo era John Walter Corbitt y juntos aprendieron las verdades ocultas del mundo, bailaron al son de extrañas flautas y contemplaron el ojo triple de fuego de Aquel que Mora en la Oscuridad con las bocas llenas de sapos venenosos.

Pronto abandonaron la tutela de sus padres y se instalaron en Providence donde bajo la fachada de una respetable iglesia consiguieron fundar su propio aquelarre. Nunca dieron sus nombres reales y a ojos del resto de la sociedad de Providence no eran más que dos respetables hermanos dedicados a los negocios.



El objetivo de los dos amigos era la inmortalidad, pues tras conocer a Aquel que Mora en la Oscuridad sabían que lo que espera al hombre al expirar era la nada, y lo persiguieron mediante rituales de sangre. Sacrificios humanos, de niños... idea de Walters. Al final la policía se enteró de sus actividades y asaltaron la Iglesia de la Iluminación mientras celebraban un bautismo. Hubo un incendio, las vigas empezaron a caer y los muros a derrumbarse, Corbitt fue aplastado al salvar a Bruce. Arrastró el cuerpo roto de su amigo hasta la casa que compraron y en el sótano realizó un ritual, un ritual que lo convirtió en un ser no-muerto. Pero era imperfecto y lo sabía, si su amigo permanecía a oscuras sería devorado por Aquel que Mora en la Oscuridad.

Para asegurar que viviese por siempre, al menos hasta que consiguiese perfeccionar el ritual, comenzó a convertir cadáveres en enormes velas que arden durante años. Pero él ya no era capaz de matar y tuvo que ingeniársela para atraer gente hasta Walter, que en su estado es más que capaz de asesinar. Y eso es lo que hizo durante 70 años hasta que consiguió la eterna juventud, perdiendo parte de su memoria por el proceso.

Ahora piensa que es el descendiente de uno de los miembros de la Iglesia de la Iluminación, por lo que reconstruyó el culto de una forma un tanto tosca. Aunque sabe que Corbitt descansa debajo de la casa no recuerda nada sobre las velas. Cree que Corbitt es un ser sagrado que ha visto a Aquel que Mora en la Oscuridad y quiere protegerlo.

Si se le pregunta dirá que Corbitt y su antepasado fueron acusados falsamente y ejecutados por los agentes federales, que nunca pudieron ver lo que hay en la Oscuridad, el Salvador.

MONSTRUO

El monstruo de esta historia es John Walter Corbitt, un brujo no-muerto que mata para seguir iluminando su estancia con Velas de Alma y también por placer.

John Walter Corbitt

Brujo no-muerto

- **Acción 6:** Desgarrar+2, Mover con la mente +2, Fabricar Velas de Alma +2.
- **Interacción 2:** Asustar +2.
- **Cognición 5:** Vieja magia negra +3, Sentidos agudos +2

Hitos: *Es un brujo bendecido con la no-muerte. Espera volver a ver a Aquel que Mora en la Oscuridad.*

Debilidad: Si se queda a oscuras será devorado por Aquel que Mora en la Oscuridad.

Es un alto cuerpo cadavérico chamuscado con largos dientes y manos terminadas en garras. Su pelo es lacio y sus ojos dos profundos pozos llenos de fuego. Viste, de forma un tanto macabra, con la ropa que despojó del cuerpo de un investigador metomentodo en los años 50.

ESCENARIO

La casa de Walter Corbitt

Desastrada casona de estilo colonial.

La casa está situada en un barrio decadente pero que aún conserva algo de encantado en Providence. No lejos de las afueras de la ciudad. Como muchas casas de su época cuenta con dos plantas, un sótano y un jardín que ahora mismo está hecho un desastre. Hay grandes ventanales en la planta baja, los de la superior son más pequeños pero proporcionan muchísima luz. El tejado es azul y la fachada blanca.

Se accede por una entrada principal cuajada de cerraduras y cerrojos tras abrir una pesada puerta de madera de nogal. Tras sortearla se accede al hall donde hay muchos muebles anticuados como un perchero o un cuadro de caza de bastante mal gusto; desde él se llega a un largo pasillo que conecta con las estancias de la planta inferior y



las escaleras de la superior. En la planta baja encontramos el único baño de la casa Corbitt, una vieja cocina con un acceso al sótano, el comedor y la sala de estar donde acumula polvo un viejo televisor. Toda la casa tiene unos muebles muy viejos, dicho sea de paso. Huele a moho y la pintura es bastante reciente y de factura chapucera. Si se rasca aparecerán graffitis que hablan de “El hombre de los ojos rojos”.

La planta superior tiene 3 habitaciones. Dos de ellas estaban ocupadas por los hijos de los anteriores dueños y aún quedan unos pocos de sus juguetes tirados en el suelo. Si miran debajo de la cuna del pequeño verán huesos de pequeños roedores. El cuarto de los adultos está lleno de cucrifijos, amuletos y estampitas católicas, en una mesilla hay un montón de pastillas para dormir. El diario de la madre descansa en la mesilla.

El sótano es pequeño y está lleno de trastos, tras la pared este está el santuario de Corbitt donde descansa y lee rodeado de los cuerpos convertidos en velas.

Descriptor: Es una vieja casa con extrañas pintadas debajo de la mala pintura. Está lleno de huesos y restos de las presas de Corbitt.

Hitos: En su sótano duerme un brujo no-muerto. Lleva 6 semanas deshabitada y 1 con un nuevo dueño. Tiene una siniestra reputación debido a que sus inquilinos han enfermado, enloquecido, desaparecido o muerto a lo largo de largos años.

TRAMA

El equipo de peritos llega a la entrada de la casa, todos ellos tienen el informe sobre los casos más relevantes de desgracias que han tenido lugar en la propiedad: en 1929 una familia se instaló en la casa, tres meses después la madre apareció enloquecida en el jardín y recubierta de mordeduras, sus hijos hablaban de un extraño visitante y el padre...el padre no estaba en ningún lado; en 1950 y tras muchos inquilinos espantados un grupos de detectives privados fueron a investigar, todos menos uno de ellos (que no apareció) fueron encontrados cosidos a puñaladas. En 1973 unos jipis decidieron ocupar la casa, al cabo de un año dejaron, aparentemente, la casa Corbitt vacía y llena de pintadas sobre “ojos rojos” y “mordiscos”. Se suceden inquilinos y todos presentan cuadros similares, hasta la familia Marcone, unos italianos que acabaron todos como

Amenaza	Suceso
0	Un hombre joven y de aspecto extraño es visto fuera de la propiedad, vigilando
1	Se oyen crujidos bajo los tablones...son los restos oseos de gatos, palomas y ratones. Presentan mordiscos
2	La radio, rota, empieza a transmitir cuando alguien pasa por delante del salón
3	Se encuentran los planos de la casa. Al parecer el sótano sufrió una obra ilegal y no registrada
4	El extraño joven se presenta y dice que esta casa fue propiedad de un gran hombre. Que si tiene mala fama y suceden desgracias es por la sombra que cayó sobre la propiedad al sufrir un injusto destino
5	Aparece un gato en el pasillo, al doblar la esquina se oye un crujido. Está muerto, le han roto el cuello
6	Uno de los peritos encuentra el diario de la madre. Lo lee y descubre que habla de una presencia que le visitaba en las noches de tormenta, que se colocaba al pie de la cama y le miraba con sus ojos rojos mientras le desgarraba la piel
7	Las paredes se desconchan dejando ver pintadas grotescas que representan a un hombre con ojos rojos que viene en las tormentas acompañado de un hombre en llamas y que huye de la oscuridad como si le mordiera
8	El sacerdote aparece muerto, cosido a puñaladas. Truenos
9	Estalla una tormenta , el joven extraño irrumpe en la casa y se dirige al sótano. Muere bajo las garras de su antiguo amigo, que le odia y le envidia
10	Corbitt se alza y caza a los peritos. Vuelan los cuchillos



regaderas...hablaban de un hombre que les visita durante las noche de tormenta para hacerles daño. Tambien tienen los papeles del primer propietario, el señor Corbitt, sobre el cual no hay apenas información salvo que vivía con su hermano en los años 20. Su desaparición coincide con una redada en al Iglesia de la Iluminación, una iglesia metodista que acaba de reinstalarse en la ciudad, a pocas manzanas de hecho.

El día es agradable y hace hasta un poco de calor. Entre bromas se dirigen hacia el interior de la casa Corbitt. No hay gente en la calle, solo unos pocos vagabundos y bohemios que miran con expectación como se meten en la vieja casona.

Cuando entran en la casa no ven nada, el polvo lo cubre todo y el aire huele a moho. Empiezan a recorrer la propiedad y apenas se oye nada, solo un ligero crujido.

Si a estas alturas de la historia el reparto no ha logrado descubrir el paradero de Corbitt y su debilidad serán apuñalados hasta morir, arrastrados hasta su guarida y convertidos en Velas de Alma. Su esencia se consumira para protegerle del hambriento cazador que le espera en la sombras.





PERSONAJES PREGENERADOS

No se incluye el personaje relacionado con un desaparecido.

Nombre: Bruce Norris

Concepto: Detective privado en horas bajas

- **Acción 2:** Buen rechazazo +2
- **Interacción 3:** Descubrir mentiras +2, Mantener la calma +1
- **Cognición 3:** Detectar lo oculto +2, Historia +1

Hitos:

Dejó la policía para poder actuar con libertad.

Mezcla talento detectivesco con la tenacidad de un psicópata.

Complicación:

El no haber resuelto la muerte de la pequeña Sarah Palmer le condujo al alcoholismo.

Nombre: Johan Vargas

Concepto: Ingeniero civil tullido

- **Acción 1:** Moverse con muletas +1
- **Interacción 3:** Inspeccionar estructuras +2, Simpático +1
- **Cognición 5:** Ingeniería +3, Demasiada tele +2

Hitos:

Terminó el primero de su clase.

Se dedica a la seguridad debido a la muerte de su padre.

Complicación:

Dos muletas no son piernas.

Nombre: Leonid Vladimirovich

Concepto: Experto soviético en asuntos ocultistas

- **Acción 1:** Duro como el oso ruso +1
- **Interacción 3:** Ver lo extraño +2, Escribir +1
- **Cognición 5:** Lo Oculto +3, Resistencia mental +2

Hitos:

Formó parte de la Sala Roja, el departamento ocultista soviético.

Con la caída de la URSS emigró a los Estados Unidos junto a toneladas de documentos.

Complicación:

Maldito por una bruja cuya hija encerró en una urna de cristal.

Nombre: William Leatherman

Concepto: Psicólogo racionalista

- **Acción 1:** Hace footing +1
- **Interacción 3:** Observar y escuchar +2, Presencia tranquilizadora +1
- **Cognición 5:** Psicología +3, Historia de l barrio +2 **Hitos:**

Se volvió famoso por haber explicaciones psicológicas a supuestos avistamientos sobrenaturales.

Se crió a pocas calles de la casa Corbitt, bajo su oscura leyenda.

Complicación:

Excesivamente racionalista, no afronta bien lo que no puede explicar.