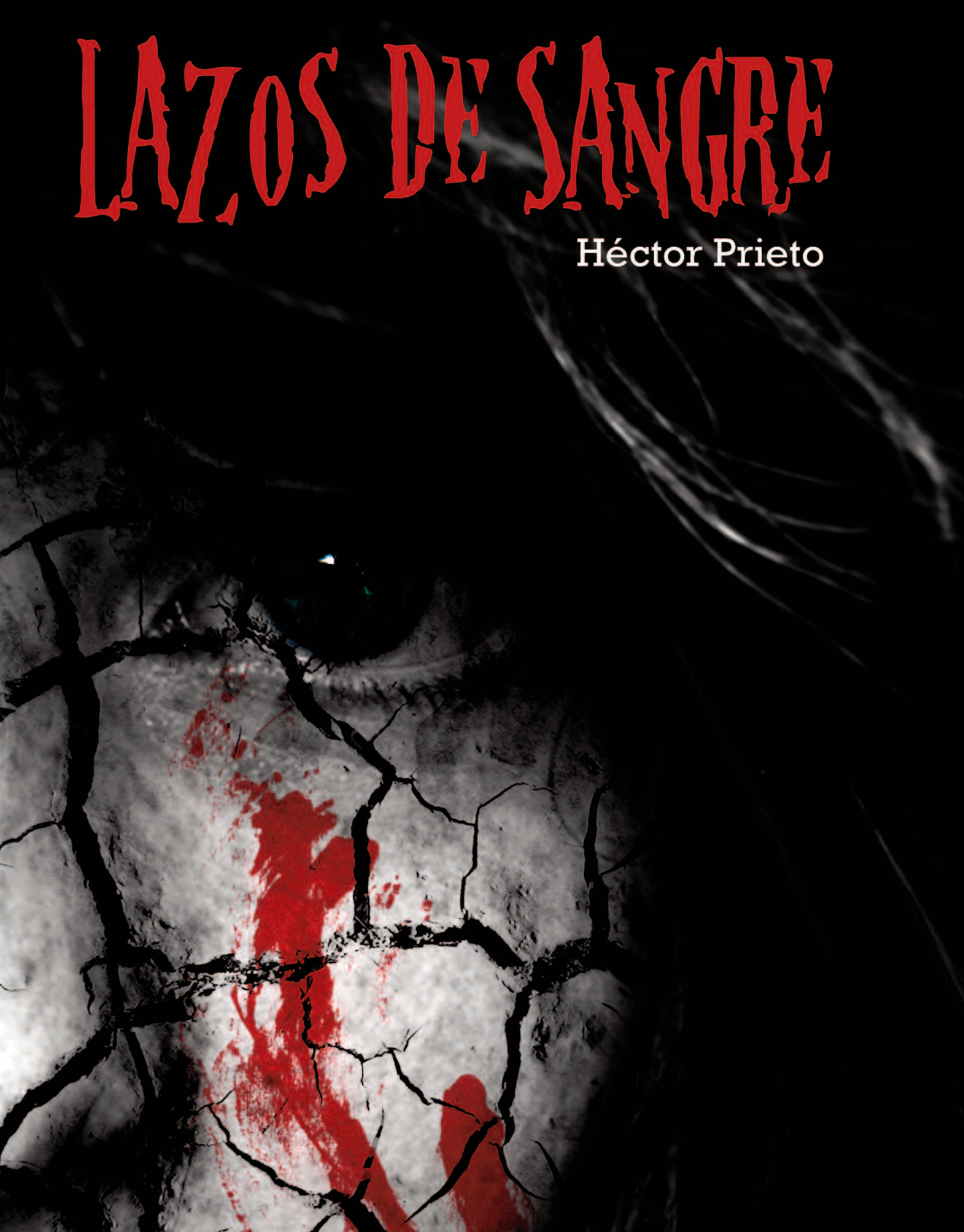


LAZOS DE SANGRE

Héctor Prieto



Género:

Paranormal/Fantasmas. Sigue las reglas del género con estos cambios:

- ✦ El espíritu comenzará a manifestarse físicamente cuando el nivel de amenaza sea de 5 (en lugar de 7).
- ✦ La protección de guión para los protagonistas se mantiene hasta que el nivel de amenaza sea de 7.

Reparto:

Todos los protagonistas de esta historia son estudiantes de último curso del instituto Covery Highs. Lo ideal sería que fuera un grupo heterogéneo: deportistas, empollones, animadoras, futuros reporteros... y que tuvieran en común el hito «Es virgen». Como se trata de adolescentes, los personajes deberían crearse con 7 puntos en las características en lugar de los 9 habituales. Sin embargo, disponen de seis puntos de superación adicionales al inicio.

Uno de los personajes, por motivos de guión, deberá ser una chica con la capacidad de comunicarse con los espíritus (tal como indican las reglas del género). Según se desarrolle la historia se descubrirá que esa chica está relacionada con el espíritu que han liberado. Ella mantendrá la protección de guión hasta que el nivel de amenaza llegue a 9, momento en que el espíritu intentará poseerla definitivamente.

A continuación se presentan varios personajes pregenerados para utilizar como personajes secundarios con nombre. De los dos, el importante para la historia es el director, por lo que si algún personaje protagonista muere, no dudes en usar a Raimond.

Oliver Phillips

Director de instituto

Acción 2: Correr +2. **Interacción 3:** Tratar con adolescentes +2, Convencer +1. **Cognición 4:** Historia +2, Gestión académica +2.

Sinopsis:

Un grupo de jóvenes decide divertirse la noche de Halloween jugando con una *ouija*. Pero la diversión pronto se torna en pesadilla cuando descubren que han liberado un terrible mal que intentará acabar con todos ellos. El espíritu de un nigromante, fallecido casi treinta años atrás, queda libre para llevar a cabo su venganza y completar el ritual que comenzó antes de su muerte.

Hitos: *Estudió en el mismo instituto del que es director. Fue uno de los estudiantes que lincharon a Richard Cauvert en el suceso del 74.*

Complicación: *Problemas con el alcohol.*

Siempre atento a las necesidades de sus alumnos y de los profesores que trabajan en el instituto, Oliver es un tipo calmado que no ha aprendido a tratar con los problemas. Desde que en el 74 fuera testigo de los brutales crímenes de Richard Cauvert, el alcohol ha estado ahí como vía de escape.

Ahora que la sobrina de Richard —que ha resultado ser la viva imagen de su madre— está en el instituto, a Oliver le cuesta todavía más olvidar lo que pasó aquella noche.

Raimond Levi

Chico problemático

Acción 3: Abusón +2, Correr +1. **Interacción 3:** Tontear +2, Engañar +1. **Cognición 1:** Hacer la vida imposible a los demás +1.

Hitos: *El dinero de su padre es lo que evita que lo expulsen. Si quisiera, podría ser una estrella del fútbol.*

Complicación: *Es un abusón.*

El típico estudiante que solo trae problemas. Raimond ha vivido siempre a la sombra del dinero de su padre ya que este proporciona una buena ayuda económica al instituto.

Si Raimond se centrara e hiciera caso al entrenador, podría convertirse en una estrella del fútbol. Pero, claro, saltarse las clases para fumar y hacer gamberradas es mucho más divertido...

Banda sonora:

Poltergeist 2 BSO

Comienza la sesión de *ouija*: «They're Back»

Richard se hace pasar por otro: «The Mall»

El espíritu aparece en su auténtica forma: «The Worm»

Pesadilla en Elm Street BSO

Los recuerdos se desvanecen: «Rod Hanged/Night Stalking»

Libranos del mal BSO

Se descubre la identidad del espíritu: «Exorcism and Recession»

Enfrentamiento: «The Devourer of Souls»

House on Haunted Hill BSO

Epílogo: «Sweet Dreams»

Escenario:

Instituto Covery Highs

Famoso por su equipo de fútbol

El instituto ha sido el orgullo de Covery Hills durante años. Con tres plantas y capacidad para más de doscientos alumnos, el edificio está construido siguiendo el estilo clásico de ladrillo y grandes ventanales. Los laboratorios de ciencias, aulas de informática y la biblioteca se encuentran en la tercera planta, dejando las otras dos para aulas y despachos de los profesores. En la planta baja, además, se encuentra el salón de baile, que el instituto usa para dar charlas informativas, hecer reuniones de presentación o celebraciones —como la que acontece la noche de Halloween.

Aunque el edificio ha visto días mejores, el estado general de su instalación eléctrica y de calefacción está en un estado correcto. Pero lo que más cuidado de todo es, sin lugar a dudas, el campo de fútbol que hay en la parte trasera del terreno donde se ubica el instituto. Sede de los Demonios de Covery, es la joya del recinto. El equipo ha ganado las últimas diez ligas y durante años se ha mantenido siempre en los cinco primeros puestos de la tabla. Además, el gimnasio —que ocupa un edificio anexo al instituto— fue construido cuatro años atrás y tiene las mejores instalaciones deportivas del estado.

Solo hay una mancha en la historia del Covery Highs: la masacre del 74. En aquel año, un estudiante de último curso protagonizó una carnicería que se ha convertido en leyenda local. Acabando con la vida de cinco personas y a punto de violar a su propia hermana, el joven Richard Cauvert fue detenido por varios estudiantes del mismo instituto. Le propinaron una paliza mortal que finalizó aquella fatídica noche con una muerte más. La hermana del fallecido fue internada en un hospital psiquiátrico y la policía dio carpetazo al crimen al comprobar que Richard fue el único artífice de la masacre y que lo mataron en defensa propia.

Se encontraron, además, diversos símbolos satánicos que el propio Richard había grabado en las víctimas y en él mismo. Pero esta historia, como otras muchas, pronto se olvidó y terminó siendo fruto de los relatos de terror que se cuentan alrededor de las hogueras. Hoy en día el instituto Covery Highs ha dejado atrás aquella mancha y figura como un ejemplo de amor por el deporte y la enseñanza.

Descriptor: *Bien mantenido. El gimnasio y su campo de fútbol son lo mejor del instituto. Hay alumnos de todas las clases sociales y etnias culturales.*

Hitos: *Fue el escenario de una masacre. Su vitrina de premios está llena de trofeos de fútbol.*

Monstruo:

Richard Cauvert

Espíritu vengativo

Interacción 7: *Duplicar +2, Poltergeist* +3, Posesión +2. Cognición 4:* *Ladrón de memorias +1, Magia Negra +3.*

Hitos: *El libro de magia negra le dio poder. Enamorado de su hermana.*

Debilidad: *Lazos de sangre.* Si su sobrina muere, él no podrá llevar a cabo el ritual y se desvanecerá.

Desde siempre Richard fue un chico enclenque y asustadizo. Sus compañeros se reían y se metían con él constantemente. Su hermana melliza lo defendía y procuraba mantenerlo a salvo, pero no podía estar todo el rato cuidando de él y le pidió que aprendiera a ser fuerte.

Fue gracias a un libro que encontró en una pequeña tienda del centro que Richard cambió y pudo por fin defenderse de sus compañeros. Aquel libro enseñó al joven dónde residía el poder y, utilizando la magia negra, se vengó de cada uno de los abusos que le habían hecho la vida imposible.

Adentrándose más en la lectura del libro, Richard encontró un hechizo que le otorgaría el poder absoluto. Un poder procedente de Baal que le otorgaría la sabiduría y convicción para tomar todo lo que Richard exigiera. El hechizo requería la sangre de cinco inocentes, personas puras que no hubieran sido mancilladas y,

posteriormente, tomar posesión de un individuo de la misma sangre del hechicero.

Así, Richard procedió a realizar el hechizo la noche de Halloween, cuando la frontera entre el mundo de los vivos y el de los muertos, entre el cielo y el infierno, es más débil. Acabando con la vida de varios de sus compañeros —de cuya virginidad Richard se había cerciorado— comenzó el ritual que culminaría con la posesión de su hermana, de la que Richard estaba enamorado en secreto.

Pero a pesar de su poder y el cuidado que había mostrado en la preparación de aquella noche, Richard fracasó cuando varios compañeros del instituto lograron reducirlo antes de que completara el ritual y le propinaron una paliza que acabó con la vida del joven. Desde entonces, el espíritu de Richard permaneció atado a nuestro plano, condenado a esperar una segunda oportunidad de llevar adelante su plan, dispuesto a repetir la masacre para pactar con Baal y recibir el poder que le correspondía.

Es en el aniversario de la noche en que intentó realizar el ritual cuando un grupo de jóvenes contactan con su espíritu y la providencia quiere que la viva imagen de su hermana se presente ante él en la figura de su sobrina.

Richard tenderá una trampa para embaucar a los jóvenes, quedar libre y disponer de nuevo las piezas para el ritual. Pero esta vez la sed de sangre de Richard va más allá y el pacto con Baal le proporcionará no solo la sabiduría, sino la capacidad de traer un infierno a la Tierra.

Trama:

Es la noche de Halloween y en el instituto Covery Highs se celebra el baile anual. Todos los alumnos y profesores asisten disfrazados a la fiesta. El desfile de disfraces capta toda la atención y tras ello se inicia el concurso de relatos de terror. Tras varios relatos clásicos, un alumno narra la historia de la masacre que el instituto sufrió casi treinta años atrás: un estudiante acabó con la vida de varios alumnos y con la suya propia. Al finalizar el concurso, la fiesta continúa con música.

Mientras tanto, el director desaparece del salón de baile. La historia le ha abierto viejas heridas y se ha refugiado en su despacho, acompañado de una botella de *whisky* que guarda bajo llave en uno de los cajones de su mesa. A la vez, uno de los personajes secundarios comenta la posibilidad de escaquearse de la fiesta para hacer algo clásico de Halloween: contactar con los muertos. En la biblioteca, escondidos del resto de estudiantes y profesores, utilizan una *ouija* para entablar contacto.

1 Al escuchar la historia de los crímenes en el instituto, el personaje con el rasgo de médium siente escalofríos y la sensación de que alguien está observándola.

2 Al iniciar la sesión de espiritismo, Richard contactará con ellos y les pedirá ayuda. Se hará pasar por un espíritu atrapado entre planos y les explicará cómo ayudarlo: deberán dibujar un signo en el suelo y quemar varios mechones de pelo de cada uno de ellos. En realidad es un hechizo de liberación para permitir que su espíritu pueda moverse libremente por el instituto.

Si los protagonistas no quisieran realizar la sesión de espiritismo, serán secundarios sin nombre los que la realicen, pero al no disponer del mechón de pelo de su familiar, Richard deberá sacrificar a los celebrantes para poder vagar libremente por el instituto —en una versión más sangrienta del hechizo.

3 Richard ha quedado liberado y las luces comienzan a fallar. En la fiesta, los alumnos se alborotan y los profesores deben recluirllos en el salón de baile. El director recibe la visita del espíritu de Richard bajo la forma del conserje, que yace muerto en la sala de calderas. Al fallar las luces fue a cerciorarse de que la calefacción no hubiera fallado y Richard, usando su rasgo «Poltergeist», provocó un accidente que acabó con la muerte del conserje. El espíritu de Richard recuerda al director las similitudes entre los sucesos de esa noche con lo que sucedió la noche de la masacre. El director pierde los papeles y grita al conserje para que se vaya, una vez se haya quedado solo, el director termina vaciando la botella de *wisky* y cae inconsciente.

4 Mientras los protagonistas están reunidos en el salón de baile, Richard tratará de alimentarse de los recuerdos de uno de ellos. Será uno de los recuerdos que relacione a ese personaje con el resto, por lo que empezará a sentirse un extraño.

5 Richard puede manifestarse físicamente y dejar de comunicarse a través de la *ouija*. A partir de este momento retomará el plan que no pudo llevar a cabo en el

pasado pero utilizando para ello a su sobrina en lugar de a su hermana. Para evitar perder a las víctimas, Richard tomará el control de uno de los profesores y bloqueará las puertas por dentro.

6 Con el salón de baile bloqueado, Richard comenzará a robar recuerdos del mayor número posible de jóvenes, buscando las cinco víctimas que necesita para completar su ritual (los protagonistas). Mientras tanto, poseerá a algunos secundarios y comenzará riñas y peleas para sembrar el caos. Los protagonistas se darán cuenta de que muchos de sus amigos actúan de forma rara o que han olvidado cosas importantes. En ese momento un profesor se percató de que las puertas están bloqueadas y, de repente, Richard se materializa y acaba (de forma sobradamente violenta) con ese profesor mediante el uso de su rasgo sobrenatural «Poltergeist».

7 El caos es total y Richard se beneficia de ello. Sin ningún sitio adonde huir, los estudiantes y los profesores se agolpan contra las salidas. Richard desaparece para poseer a uno de los protagonistas; ya sabe quiénes serán sus víctimas y debe darles caza.

8 Los estudiantes consiguen forzar las salidas y escapar del salón de baile. Han muerto varios profesores y un par de estudiantes. Los protagonistas escapan juntos y en el pasillo se encuentran con el director, que está en un claro estado de embriaguez. Este le pide perdón, entre lágrimas, a la protagonista con el rasgo de médium y le dice que lamenta lo que le hizo a su tío junto con algunos compañeros. Entre sollozos y balbuceos, el director le cuenta que el hermano pequeño de su madre fue el causante de la masacre del 74. En ese momento Richard aparece con la imagen del director y completa la historia revelando su relación con la protagonista. Tras esto, ataca a los protagonistas que están en claro estado de *shock* al descubrir la verdad.

9 La matanza en el instituto sigue y Richard continúa dando caza a las víctimas que necesita. Varios de los protagonistas han muerto llegado a este punto.

10 A punto de completar su ritual, Richard ha reservado a su sobrina para el final. Tratará de poseerla y hacerle beber la sangre de las víctimas. Ahora todo depende de lo que haya hecho la protagonista.

Si la protagonista no ha podido evitar la posesión, Richard conseguirá abrir el portal al infierno y tomar el poder que le otorgue el demonio. La mañana siguiente amanecerá con la noticia de la tragedia de Covery Highs: una fuga de gas se llevó por delante el edificio y a todos los alumnos y profesores que celebraban la fiesta de Halloween. Richard, que habrá recuperado su cuerpo, escuchará las noticias en una cafetería mientras desayuna un trozo de tarta y un café.

Si la protagonista evita la posesión puede intentar suicidarse, puesto que es (si se han dado cuenta de la relación entre ambos) el único modo de detener al espíritu. Minutos después los paramédicos llegarán al instituto tras recibir una llamada de auxilio de uno de los profesores. Conseguirán salvar la vida de la joven y trasladarla al hospital. Cuando despierte, al mirarse en el reflejo verá la cara de Richard y este sonreirá de forma maliciosa.

Amenaza: