

Locura de amor

Una historia casi-romántica.

Aventura para In Nomine Satanis / Magna Veritas

J.P. "Mataviejas" Buzzy cogió a la joven thailandesa por el hombro... y con una sutil y delicada torsión le arrancó de cuajo el brazo. Siempre empezaba los trabajos con delicadeza. Solamente después, cuando el cráneo de la oriental se quebró a golpes de su propio brazo Lucy pensó que su colega se había pasado.

Se giró. Sonia entraba en la habitación, sonrisa en los labios, cuernos en la cabeza, ropas empapadas en sangre. En una mano sostenía un puñado de dedos, en la otra los famosos documentos que habían venido a buscar. Lucy no pudo menos que sentirse impresionada. Nunca hubiera creído que Sonia fuera capaz de conseguir la información tan deprisa. El jovencito de aspecto duro e idealista había aullado diez veces (diez, claro) que nunca hablaría. Ahora seguro que lo que quedaba de él ya no lo haría. Sin saber por qué, Lucy se sintió ligeramente decepcionada.

Tras Sonia, Víctor "Ángel" Aubreil chutaba su improvisado balón. Últimamente se sentía Ronaldo. "¡Y gol!" Fue un bonito chut, y lo que quedaba de la joven Thai aterrizó en las manos de Lucy. Casi con ternura, levantó la cabeza y le miró la cara, adivinando el significado de esa expresión de absoluto desconcierto y agonía...

"Oye... ¿qué te pasa?" "¿Estás drogada o qué?", le espetó Sonia colocándose ante ella. Lucy se dio cuenta entonces que hacía cinco minutos que estaba allí, en mitad de la sala, de pie, mientras sus compañeros trabajaban o simplemente se divertían. Pero hoy no tenía el día divertido. Le dio una patada al cadáver más cercano, enviándolo unos metros más allá. Se sentía deprimida.

Esta aventura puede jugarse tanto por Ángeles como por Demonios. No obstante, es necesario un buen conocimiento del mundo de In Nomine Satanis/Magna Veritas por parte de los jugadores, por lo que mejor que no sea la primera partida de un grupo. También sería deseable una buena dosis de improvisación por parte del DJ, pues determinadas partes de la narración pueden (y deben) ser modificadas sustancialmente dependiendo de las acciones de los Pj.

La historia

Había una vez, en la romántica y dulce ciudad de París, un Ángel de Blandin que se volvió loco. Nadie se dio cuenta inmediatamente de ello: Ángel de Grado 3, era poderoso y respetado, y se le perdonaban determinadas... excentricidades. Y cuando las reacciones... extrañas empezaron a despertar rumores Blandin, Arcángel de los sueños, que lo quería como uno de sus hijos principales, lo protegió. Un mal día, sin embargo, fue enviado en misión, junto con otros dos Ángeles. Su víctima era Lucy Steel, una jovencita, Demonio

de Abalam, el príncipe de la Locura, para más señas. El grupo nunca volvió. El Ángel de Blandin se enamoró como un colegial de la jovencita, asesinó a sus compañeros y huyó con ella hacia un futuro mejor...

Evidentemente, esto ya no lo tapaba ni la influencia del más poderoso de los Arcángeles. Dominic en persona dirigió la persecución del Ángel renegado. Pero se tropezó con Abalam, que se tomó el asunto como algo personal, orgulloso de que uno de sus subordinados hubiera seducido y corrompido a un Ángel (¡y de Grado 3!). Así que se ocupó de la parejita, amparándolos bajo su protección. Los llevó a donde nadie pudiera encontrarlos, y durante cinco años nadie oyó hablar de ellos...

Claro que, transcurridos esos cinco años..

Introducción para In Nomine Satanis

Los Pj son convocados por su contacto habitual, demasiado ocupado para entretenerse más de cinco minutos con un grupillo de Demonios de segunda categoría (que es lo que son, según él). De hecho, está esperando a un grupo de Demonios de élite para confiarles una importantísima misión ("en la ex-Yugoslavia, no os digo más"). Así que será algo más escueto que de costumbre a la hora de explicarles su misión: Tienen que ir a Londres a echar una mano al servicio de seguridad de una Convención Parapsicológica. Al parecer se rumorea que determinados grupos católico / integristas planean hacer algo para boicotear el acto, y al Demonio responsable de la organización no le iría mal un poco de ayuda, si después de todo las cosas se tuercen. Como puede que todo no sea más que una falsa alarma, en un principio no se considerará una verdadera misión, así que será mejor que no esperen recompensas. Si luego salta la liebre, bueno, ya hablaremos.

No se facilitará a los Pj dinero para ir hasta Londres ("la crisis, ya se sabe..."), así que tendrán que buscarse la vida (es decir, pagar con el bolsillo de sus tapaderas humanas o similar) para estar al día siguiente a las 13 h. en el *Electric Ballroom*, Candem, Londres, donde deberán contactar con Mercy Comate. La llegada del grupo de Demonios de élite dará fin a la entrevista, acallando las posibles preguntas (y seguras protestas) del grupo. De hecho, si los Pj se hacen los remolones se les sacará de ahí a patadas en el culo, bajo las despreciativas miradas de los "Demonios Superiores". Fundido en negro (en el que el DJ se divertirá como un loco viendo cómo se rompen los cuernos los Pj para pasar la "artillería" por las aduanas de un país donde se sufre el azote del terrorismo... ¿Por casualidad alguno de los Demonios es

irlandés?). Ya en Londres (si todo ha ido bien) y junto al mercadillo de Candem (una especie de “*Rastro*”, para entendernos) los Pj encontrarán sin excesivas dificultades el famoso *Forum of Paranormal Research and Studies*. La entrada cuesta 9 Libras (recordemos que los Pj no llevan acreditación ni pase de ningún tipo). Una vez en el interior del recinto encontrarán sin problemas el stand de Mercy Comate, una jovencita pelirroja, bonita como un Ángel (si me perdonan la expresión) y retorcida como un Demonio (cosa que es realmente. En concreto de Scox, el Príncipe de las Almas). recibirá a los Pj con cierta frialdad: “*¡Llegáis tarde! ¡Dejad vuestros trastos por ahí y no me deis el koñazo!*”, y no les ayudará lo más mínimo a la hora de buscar una habitación de hotel o sitio similar donde alojarse. Su stand consta de una gran mesa de conglomerado (cubierta con una tela negra) donde vende a precios carísimos tarots, amuletos de la suerte, cristales “energéticos” y cosas así.

En un lugar estratégico del stand un cartel anuncia que por 40 Libras hace consultas de Psico-astrología. Es muy posible que los Pj la vean en acción en más de una ocasión. Mercy, fría como el hielo y de la manera más impersonal y antipática que pueda uno imaginarse, coge la mano izquierda de sus clientes y les mira fijamente a los ojos. A continuación empieza a soltarles (en tono monocorde) el típico camelo sobre los problemas que puede encontrarse en la vida, en el trabajo, con la familia... Gracias a las reacciones de sus víctimas, así como una oportuna utilización de sus poderes (Leer los sentimientos, Leer los pensamientos), Mercy puede llegar a tocarles la fibra sensible, “adivinando” con detalle secretos inconfesables sobre su situación. Sus clientes se quedan, literalmente, de pasta de boniato, y Mercy tiene, gracias a ello, una excelente reputación y una clientela fiel y muy motivada. Claro que un Demonio lo es para algo, y una vez Mercy empieza a tener influencia sobre sus clientes (mayoritariamente mujeres, que todo hay que decirlo), la muchacha la utiliza con la más mala idea que se le ocurre, procurando hacer el mayor daño posible a la psique y a la vida de la persona en cuestión. De cuando en cuando hay algún que otro suicidio, pero ésta política, en general, da como fruto que sus clientes vuelven una y otra vez a ella, para que les aconseje sobre sus múltiples problemas...

Es posible que los Pj se sienten un poco fuera de lugar, más o menos tan despistados como un hippie en una reunión de la OTAN o un pulpo en un garaje, en especial si esperan ansiosamente el ataque de un grupo de fanáticos seguidores de Dios. Si interrogan al respecto a Mercy (que pasará de ellos en estéreo siempre que tenga oportunidad) puede que les confiese que no está en absoluto segura de que dicho ataque vaya a producirse. Pidió ayuda porque hace un par de días sorprendió a un par de pandilleros paseándose por la convención con cara de asco, comentando algo así como “*habrá que partirles la jeta a todos estos Weirdoes (tipos raros, en traducción libre)*”. Como además tenían insignias de un grupo llamado *Living Church*, de claras implicaciones religiosas. Sólo eso bastó para que diera la voz de alarma. Y cómo está bien vista por la Jerarquía, y tiene contactos... pues bueno, la escucharon.

Si de todos modos los Pj deciden investigar un poco (más que nada por el qué dirán), se encontrarán que, en efecto, hay una banda de seis pandilleros que suele rondar por el mercadillo de Candem. Son tipos duros, o al menos eso

creen, y reaccionarán violentamente ante cualquier provocación... o ante lo que ellos consideren cualquier provocación. Por cierto, no se trata más que un atajo de delincuentes juveniles, carne de reformatorio, con más fuerza en la boca que en los puños. Evidentemente, sin ninguna relación con Daniel ni con nadie de las Fuerzas del Bien.

Al cabo de uno o dos días (o cuando los Pj se suban ya por las paredes, queda a decisión del DJ), Mercy les indicará con un gesto que se acerquen, que quiere decirles algo:

Una señora de unos cincuenta años está sentada ante la mesa. Mercy se lleva aparte al grupo, explicándoles que la maruja en cuestión se llama Irma, y que le ha contado una cosa bastante rara. Apesta a sobrenatural... puede ser cosa de un maldito hechicero humano... o quizá es un colega Demonio que tiene ganas de divertirse. Sea como fuere, ya que los Pj no tienen nada mejor que hacer, podrían interrogar a la señora en cuestión e investigar un poquillo el caso. Irma, por cierto, es una de sus más viejas y fieles clientes. Cree a pies juntillas en la Parapsicología y todo lo relacionado con ella... pero (nadie es perfecto) es también una fervorosa cristiana. No hay que decir que los Pj deberán ser lo más discretos posible.

Si alguien del grupo dice que pasa del rollo, Mercy se pondrá desagradable, recordando que “*tengo el brazo lo bastante largo en la Jerarquía como para enviar a las letrinas del Infierno a cualquiera que se me rebote*” De todos modos añadirá que, en caso de que el culpable de todo fuera un hideputa de hechicero humano, la Jerarquía Infernal (y, de paso, la Celestial) vería con **muy** buenos ojos su atofinamiento... suficientes buenos ojos como para considerar la acción como una misión oficial, y premiarla con las promociones normales. Si por el contrario la cosa termina en agua de borrajas... bueno, tanto peor para los Pj. Tiempo y dinero perdidos, y más suerte la próxima vez. Si los Pj aún dudan, una llamada telefónica al contacto del grupo (y una bronca morrocotuda por parte de éste) les convencerá de que deben obedecer los caprichos de Mercy por tontos que les parezcan.

Así que Mercy presentará a los Pj a Irma, bajo la cobertura clásica de miembros de una sociedad parapsicológica. Irma se contentará con esa explicación, estallará en sollozos y dirá con voz temblorosa: “*¡Estoy poseída por el Diablo!*”

Introducción para Magna Veritas

Los Pj son invitados a una serie de conferencias en Londres, en el Kesington Park Hotel. Se trata de un seminario organizado por las Fuerzas del Bien, en especial por varios Ángeles de Yves, exasperados por la ignorancia de ciertos Ángeles sobre principios básicos de la Teología cristiana. El DJ debería mirar fijamente a los jugadores de los Pj mientras dice esto, remarcando las palabras y procurando que algunos, si no todos, sientan que la indirecta va especialmente por ellos. Unos cincuenta Ángeles y simpatizantes de las Fuerzas del Bien participan en el Seminario. El viaje se organiza en autocares, con paradas para comer, azafatas muy amables y una serie de conferencias en vídeo (*Las raíces del Anglicanismo*) para entretener el viaje. En suma, las ventajas del viaje organizado. El Kesington Park Hotel es lujoso, y está bien situado. Las habitaciones en las que se alojarán

los Pj son dobles, hay un salón-comedor privado reservado a los miembros del seminario. Las salas de conferencias están en los sótanos. El organizador se llama Jonathan Rash, y sacerdote además de un Ángel de Yves bastante histérico, que se dedica a correr de un lado para otro rezando para que todo salga bien. Parece ser que sus plegarias están siendo oídas, pues todo está marchando sobre ruedas. Los Pj, muertos de aburrimiento, tienen el dudoso privilegio de asistir a las “interesantes” conferencias: “*Protestantismo y Cristianismo Ortodoxo: puntos comunes y divergencias*”, “*El papel de Jesucristo en el Corán*” y “*El Génesis, ¿fundamento de la Fe?*”

Por suerte, al mediodía del tercer día de suplicio (concretamente, el lunes 10 de Diciembre), Jonathan Rash llama a los Pj a una pequeña habitación, normalmente cerrada con llave, cerca del hall del hotel. Allí les presenta a una mujer de unos cincuenta años. Jonathan explicará al grupo que dicha dama, de la que tiene el honor de ser su confesor, tiene un pequeño problema, por cierto bastante curioso. Desgraciadamente, con esto de la convención él no tiene tiempo para dedicarle al asunto toda la atención que se merece. Si los Pj fueran tan amables de hacerle ese favor...

El padre Jonathan presentará al grupo como “sus asistentes”. Irma se contentará con esa explicación, estallará en sollozos y dirá con voz temblorosa: “*¡Estoy poseída por el Diablo!*”

¡Música, Maestro!

*Valentine is done
Here but now they're gone
Romeo and Juliet
Are together in eternity
Romeo and Juliet
(40000 men and women every day)
Like Romeo and Juliet
(40000 men and women every day)
Redefine happiness
(40000 men and women every day)
And we can be like they are
(Come on Baby)
Don't fear the reaper
(Don't fear) the Reaper*

Donald Roeser

Blue öyster Cult

Irma, la dulce

Irma es francesa, y reside en Londres desde hace más de diez años. Los últimos dos años los ha pasado en una clínica de reposo para franceses acomodados residentes en Inglaterra: Hartford House. Se siente un poco cansada: “*Los doctores dicen que tengo un poco de neurosis depresiva*”. Desde siempre su gran afición han sido la parapsicología, la astrología y la quiromancia. Así que se divierte adivinando (sin cobrar, que no tiene problemas de dinero) el futuro a amigos y conocidos. Pero, cómo ella misma confesará con cierto embarazo a los Pj, en el fondo no termina de creerse lo que

dice. Hace un poquillo de comedia, le dice a la gente lo que ésta quiere oír, y todos tan contentos. El único problema... es que últimamente todo lo que ha dicho ha sucedido. Y tras esto, la serenidad de la buena señora se rompe. Los Pj necesitarán una hora larga de charla, algo de psicología y mucha paciencia para entresacar las siguientes conclusiones de los llores, invocaciones a Dios y a los santos y auto acusaciones de posesión demoníaca: El 4 de Septiembre Irma estaba hablando tranquilamente, en su habitación de Hartford House, con otros dos residentes: Madame de Landornay y Monsieur Pierre Melun. También estaba una enfermera, la señorita Sally Fields, más que nada por curiosidad. Irma predijo lo siguiente:

- El suicidio de una recién llegada a la clínica, Marie Hélène Fontenay. “*Por que está como está, pobre mujer, tan enferma y sola. Un día u otro hará una locura...*”.
- La muerte de una vieja paciente, Germaine Durtill. “*Es TAN desagradable, su único placer es hacer la vida imposible a los demás...*”
- Una visita de su familia a Pierre Melun.
- Y la llegada de un guapo hombre rubio en la vida de Madame De Landornay.

Pierre Melun, escéptico, insistió en datos más concretos. Irma le escribió entonces, en un papel, dos fechas: el 12 de Octubre para Marie Hélène Fontenay, y el 23 de Noviembre para Madame Durtill. El 12 de Octubre, Marie Hélène Fontenay se arrojó por la ventana. Muerta en el acto. El 23 de Noviembre encontraron en el jardín de Hartford House el cuerpo de Madame Durtill, lacerada al parecer por ¿un teneedor? (La investigación policial aún no ha terminado).

Por cierto, la nieta de Monsieur Melun vino a verlo tres semanas atrás, y Madame De Landornay le contó anoche que, tal como ella predijo, se ve en secreto con un hombre rubio y guapo. Pero claro, Madame De Landornay tiene costumbre, de cuando en cuando, de decir tonterías...

Me gusta que me haga esta pregunta...

Y a fin de cuentas... ¿qué sucede en Hartford House? La única ventaja de ser DJ es que se conocen las respuestas antes que los demás. Y en este caso en concreto, la respuesta es absurdamente sencilla: con la protección (y el dinero) de Abalam, nuestros dos tortolitos (es decir, la Demonio y el Ángel) adquirieron una bonita propiedad en Hartford. La convirtieron en una clínica de reposo, y allí han vivido felices los últimos cinco años, jugando a sus jueguecitos privados. El Demonio de Abalam, Lucy Steel, es la directora del establecimiento. El Ángel renegado, Louis Delarisse, es el médico del centro. ¿Y sus jueguecitos? Simplemente volver loca a la gente. Literalmente. Sin pasarse, claro, ya que si el número de suicidas fuera demasiado alto, la policía se preocuparía. Además, hay médicos “de afuera” que de cuando en cuando hacen inspecciones. Por último, una buena reputación es indispensable en cualquier negocio de particulares que quiera ser lucrativo. Pero eso no impide que la clínica esté llena de depresivos y de desequilibrados leves. Al fin y al cabo, son viejos, y nadie les hace demasiado caso...

Las pequeñas manías de Irma eran una tentación demasiado grande para nuestra parejita. Sus predicciones del 4 de Septiembre llegaron rápidamente hasta sus oídos, gracias ese par de bocazas que son Sally Fields y a Madame de Landornay. Nada más fácil que hacer que las predicciones se hicieran realidad, pues tanto Lucy como Louis tienen el poder de Polimorfo. Poder del que hacen uso y abuso, al igual que con el poder de Sueño de Louis, para divertirse con sus residentes. Louis, bajo la apariencia de un guapísimo moce-tón rubio, empezó a visitar a Madame de Landornay por las noches... y a hacerle cosas que la moral normalmente no aprueba. Lucy, bajo la identidad de la nieta de Monsieur Melun, visitó a su "tío". Además, Louis se divirtió introduciendo pesadillas en el sueño de Marie Hélène Fontenay y a visitarla bajo la apariencia de su marido (muerto hace ya varios años). La noche del 12 de Octubre, bajo dicho aspecto, y cuando la pobre María Hélène estaba ya prácticamente loca de atar... bueno, sencillamente la empujó por la ventana. Ya se sabe, la mejor manera de estar seguro de que alguien se suicidará en el momento adecuado es echarle una mano. El 23 de Noviembre, hacia las tres de la mañana, Lucy hechizó a la cocinera, la señora Roper. Esta sacó a Madame Dutil de la cama, la llevó al jardín... y la asesinó ¡con un tenedor! Luego volvió a la cocina, lavó el tenedor, lo guardó, y se acostó. Por la mañana no guardaba ningún recuerdo de tan dantesca noche. Claro que, como la cosa ha sido bastante bestia, su subconsciente ha quedado algo tocadillo, y tiene pesadillas al respecto casi cada noche... para regocijo de Lucy, que piensa que ha matado a dos pájaros de un tiro. E Irma... ¡Irma es una mina! Pues su pequeña historia atrae a los Pj, seres que, ya sean Ángeles o Demonios, sin duda harán que la parejita se divierta aún más...

Y en el último piso, mi oficina...

Hartford House es una bonita mansión de tres pisos en las afueras de Londres, rodeada de un hermoso jardín vallado. En la planta baja se encuentran el Salón, donde se reúnen los residentes para tomar el té y ver la televisión. También se encuentran en ella las oficinas, el despacho de Lucy, el comedor, la cocina y, al final de un largo corredor "la sala de actos" (que se describirá más adelante). En el primer piso: Un pequeño despacho para la enfermera de guardia, la habitación de Madame de Fontenay, la de Irma, la de Charles Henri Trintignant y una última habitación vacía, que fue la de Germaine Dutil. Todas las habitaciones disponen de WC. En el segundo piso: La habitación de una vieja paciente, Madame Thérèse Leigh y la de Monsieur Melun. A continuación, tras una puerta cerrada con llave durante la noche, el "bloque quirúrgico", la farmacia con las medicinas, el despacho del médico (Louis Delarisse) y tras una segunda puerta siempre cerrada, una habitación con una cama de matrimonio y una salita privada. Se trata de las habitaciones de Louis y Lucy.

Los residentes de Hartford House

El personal: Aparentemente, la residencia es el modelo ideal de clínica de reposo. Todo está muy bien dispuesto, hay bonitos jarrones con flores frescas, el personal es muy

amable y solícito, los residentes son libres de entrar y salir cuando lo deseen... El personal está formado por un enfermero, Bertrand Shamah, y por una enfermera, Sally Fields. Ni uno ni otra sospechan nada, pero claro, Bertrand apenas lleva seis meses en el curro, y el coeficiente intelectual de Sally es de 35 los días buenos. No obstante, ambos son eficaces y muy amables. Hay también dos mujeres de la limpieza (una irlandesa y otra hindú), y una cocinera, la Sra. Roper, que últimamente parece que hace mala cara, como si estuviera enferma o no durmiera bien (y no lo hace, sus sueños la aterrorizan). El médico del centro es Louis Delarisse, el Ángel renegado. Es un individuo delgado, de espesa barba negra, con ese aire despistado de los que están siempre pensando en sus cosas. A las 17 h. en punto empieza la ronda diaria entre sus pacientes del centro. El resto del tiempo lo dedica a leer, solo en su habitación, o a recorrer las librerías de Londres en busca de novedades. Lucy Steel, la Demonio, es la directora de la institución. Se trata de una rubita de unos treinta años, de cabellos cortos y gafas a lo Lennon. No es excesivamente bonita, pero sabe hacerse simpática. Define perfectamente la imagen de respetabilidad, seriedad y amabilidad que quiere dar el centro. Se la puede encontrar en su despacho o en la sala de estar, donde le gusta tomar el té tranquilamente con los residentes.

Los residentes: Madame de Landornay y Monsieur Pierre Melun son dos personas adineradas, ya retiradas, sin excesivo interés. Ambos están en la clínica por depresiones más o menos nebulosas. Madame de Landornay chochea un poquillo, y es muy parlanchina. "Irma" se llama en realidad Irène Dumont. Es lo que parece ser (una anciana excéntrica y poco más) pero hace un par de semanas que Lucy está utilizando sobre ella el poder de Locura. Así que es un manojo de nervios, agudizado por el miedo de estar poseída por el Diablo. La mente de Irma se irá deteriorando a lo largo de la aventura, y si ésta se prolonga, los Pj podrán ver como Irma hace cada vez cosas más raras, y alterna en su discurso verdades con mentiras, pudiendo llegar a tener crisis de ansiedad y desmayos, para terminar loca de atar y teniendo que serle administrados sedantes... Charles Henri Trintignant padece una neurosis depresiva-compulsiva grave. Es un adolescente de 16 años, y siempre viste de negro. Es maleducado, desagradable y vanidoso, y opina con afectación que todo está "podrido por el capitalismo". Se ha instalado en la habitación de Marie Hélène, diciendo que la suya no le gustaba. Se pasará toda la aventura intentando acercarse sin hacer ruido a la espalda de los Pj, para pellizcarles la nuca (o el trasero, si son chicas), con el fin (según él) de "*calibrar sus posibilidades de supervivencia en la jungla humana*". Madame Leigh es una anciana franco-libanesa. Es paralítica y no le gusta salir de su habitación. Perfectamente lúcida, sabe que su familia la ha dejado en la clínica simplemente para librarse de ella. Es la que sabe más, y los Pj harían bien ganándose su confianza y hablando con ella. Sin nada que hacer, escucha todas las conversaciones de las enfermeras mientras simula dormir, y no se le escapa una. Principalmente, ha llegado a tres conclusiones: Que el doctor Delarisse y la directora son amantes. Que el doctor Delarisse no es demasiado bueno, pues no hace nada importante y cuando alguno de los residentes enferma de algo realmente grave la directora llama siempre a un médico de fuera.

Por último, hace cinco años que está en la clínica... y aún no ha visto a nadie salir vivo del establecimiento. Contará sus dos primeras conclusiones a cualquiera que la trate amablemente y charle con ella cinco minutos... pero la tercera solamente la dirá si alguien la hace partícipe de sus sospechas sobre Hartford House

¡No te gires ahora!

Motivaciones: Vistos el grado de Louis y de Lucy (grado 3), sus puntos de poder, sus poderes y sus características, parece evidente que si lo que pretenden es eliminar a los Pj... pues lo conseguirán. Y de hecho, sería lo lógico que hicieran, a la que empezasen a sospechar de ellos: Matarlos lo más rápida y discretamente posible antes de que le cuenten historias a alguien, para evitar un posible informe que pondría tras su pista a los Ángeles de Dominic o a los Demonios de Andromalios. Pero ni Lucy ni Louis son gente lógica. Louis está loco, claro. Pero Lucy tampoco está muy cuerda. Y no por ser discípula del Príncipe Demonio de la Locura (que le gusta que los que trabajen para él tengan la cabeza bien puesta sobre los hombros), sino por que, al igual que Louis, algo se rompió dentro de su cordura a lo largo de su larga carrera. Así que sus actos serán profundamente... ilógicos.

MV: Louis, desde que es un renegado, odia profundamente todo lo que le recuerda su vida pasada, empezando, por supuesto, por los Ángeles, que quieren terminar con su bonita historia de amor con Lucy. Así que le encantará “jugar” con ellos y hacerles sufrir lo más posible, aunque si un colega de Blandin forma parte del grupo.

INS: Lucy no odia a los demonios (no le han hecho nada). Pero, habiendo caído una plácida locura (decimos plácida por decir algo) tiene dificultades para diferenciar el Bien del Mal (al menos desde el punto de vista Demoníaco). Así que hará lo que sea para contentar a Louis, sin reflexionar que esto la coloca fuera de la ley del Infierno y que la enemista con sus superiores.

Lucy es, no obstante, muy respetuosa con su Príncipe Demonio, que la ha ayudado en los tiempos difíciles, y no querrá hacerle daño a un colega de Abalam:

Si el Demonio se comporta o habla de la manera propia de los Demonios de Abalam (es decir, llevando unas braguitas como si fueran una gorra, o similar) en un momento en el que Louis o Lucy estén a la escucha (ya sea de forma visible o invisible), Lucy atará rápidamente cabos. Entonces le sucederá algo realmente extraño al Demonio en cuestión: en concreto, no le sucederá **nada**. Sus compañeros sufrirán atentados físicos y psíquicos... pero su persona y su mente serán respetadas. Incluso en el caso de una batalla campal, nadie levantará un dedo contra él. (Sus colegas demoníacos no podrán evitar darse cuenta de tan sutil detalle, lo que debería ayudar a dar cierta ambientación paranoica a la aventura... Solamente en el caso de que se vuelva peligroso en exceso para la pareja Lucy lo paraliza sin dejarse ver, lo dejará inconsciente y lo llevará, intacto, a la comisaría más cercana, diciendo que está enfermo y que lo ha encontrado así... (Por cierto, convendría recordar que en casi todas las

comisarías hay agentes del Bien, incluso algún que otro Ángel camuflado)

La paranoia ambiental: Una vez los Pj metan la pata, haciendo algo que se salga de lo normal aunque sea un milímetro (o pregunten demasiado), ya sea ante Louis o Lucy, o ante las bocazas de Sally y/o de Madame de Landornay, Lucy lanzará un detección del Bien (o, Louis un detección del mal según sea el caso). Una vez identificados, la parejita dejará al grupo tranquilo uno o dos días, mientras los observan y estudian, ya sea bajo su apariencia normal, o de forma invisible. Luego, bueno, empezarán a jugar:

1) Cuando uno de los Pj se separe del grupo, Louis y Lucy lo atacarán. Ya sea bajo forma invisible o transformados con el poder de Polimorfo, la cuestión es que si el ataque fracasa, quieren cubrirse las espaldas. Su objetivo es paralizar a su víctima y guardarla como rehén “*para el espectáculo*”. Si el Pj en cuestión se defiende más de lo que esperaban... bueno, se le mata y a otra cosa. Si logran reducir al Pj, será paralizado, drogado y violado (por éste orden) por la simpática parejita. Evidentemente, las drogas no le impedirán perder del todo la consciencia... Eso será más tarde, cuando lo trufen a somníferos y lo escondan en el bloque quirúrgico del tercer piso.

2) Halla tenido o no éxito el ataque, Louis y Lucy enviarán una nota al hotel, dirigida al “*Yu Yu Power Force*” (**MV**), o a Mercy en el Forum de Parapsicología, dirigida a “*los Grandes Cornudos*” (**INS**) con, debajo, los nombres de los Pj. La nota es una cita en el 23 de Denmark Street, London. Si la parejita ha logrado secuestrar o asesinar a uno de los Pj, estará firmada con su nombre, en caso contrario la nota será anónima. Importa poco que el negocio huela a trampa a 3 km. En Denmark Street lo único que encontrarán los Pj será una ancianita despistada, a la que una rubia de las que quitan el hipo (Lucy con el poder polimorfo) habrá pagado para que dé a los Pj un paquete... con un tenedor.

3) Guerra psicológica... Los Pj empezarán a recibir llamadas telefónicas, por la noche, en las que Lucy les insultará en lenguaje demoníaco (**MV**) o Louis en Angélico, para añadir a continuación: “*No te gires ahora... pero hay un Demonio (INS: Ángel de Mikel) a tus espaldas...*” En la oscuridad y a medianoche, la frasecita no dejará de hacer lo que deba hacer...

4) Guerra psicológica, segunda parte. En la sala de estar de Hartford House, de día. Basta con que uno o varios Pj se encuentren allí en uno u otro momento, por casualidad, junto al menos cuatro o cinco residentes o miembros del personal, además de la siempre correcta Lucy. Ésta lanzará entonces un “Miedo” contra uno de los Pj... que ante todo el mundo, sufrirá una espectacular crisis de pánico, llorará, se hará caquita y todo eso. Cualquiera que tenga dos dedos de frente se dará cuenta de que una de las personas de la sala le ha lanzado a la cara un poder o un hechizo... pero ¿quién ha sido? Buena pregunta para Agatha Christie...

5) Golpes bajos, primera parte: ¿Qué se puede hacer con los poderes de Teletransporte, Invisibilidad y Polimorfo? Sencillamente, hacerse pasar por un Arcángel (**MV**) o un Príncipe Demonio (**INS**). En el momento en que alguno de los Pj se quede solo (por ejemplo, en alguna de las habitaciones del hotel), Louis se encargará de encarnarse en un Arcángel, o Lucy en un Príncipe Demonio, según convenga... El farsan-

te en cuestión se introducirá invisible en la habitación... para aparecer ante él de golpe, bajo alguna de las formas más clásicas del superior del pobre Pj. Él/ella no tiene el aura correspondiente... ¿pero quien va a tener c... de pedirle a sus superior que le enseñe dicha aura?

Si a pesar de todo el Pj se la pide, Louis (o Lucy) se teletransportarán lejos, lanzando una carcajada. Por el contrario, si el Pj se traga el cuento, le ordenarán vigilar a alguno de sus compañeros, sospechoso de poseer un defecto mayor (Instinto asesino o Piedad) y del que se teme que quiera pasarse al otro bando. En caso de que su actitud demuestre eso, las órdenes son que el Pj esté dispuesto a detenerle o ejecutarle, a la menor orden al respecto que venga de Arriba (o de Abajo). ¿Extrañas órdenes para proceder de un Arcángel? ¿Raro que un Príncipe Demonio se desplace a la Tierra para tan poca cosa? A los Pj les toca reflexionar un poco...

6) Golpes bajos, segunda parte: Un golpe de efecto por parte de un Ángel de Dominic (MV) o de un Demonio de Andromalios (INS). MV: Louis, que ha leído en el alma de Irma (con el Sueño Divino) dónde ha ido y con quién ha hablado, se presentará a Jonathan Rash como Lucio Beauponge, Ángel de Dominic de Grado 3.

INS: Lucy se presentará ante Mercy como Helena Vargas, Demonio de Andromalios de Grado 3. Ambos, evidentemente, han alterado su aspecto con el poder de Polimorfo para no ser identificados. La superchería será difícil de detectar, ya que, en éste caso, ambos tienen el aura correspondiente. Pedirán ver a uno o varios de los Pj, y les largarán el mismo cuento que el falso superior intentó (y quizá coló) a algún otro de ellos.

El DJ tiene un sin número de posibilidades para seguir poniendo nerviosos a los Pj, según su imaginación y su sadismo personal. También pueden ayudarle en ello las acciones y la personalidad de los Pj. Por ejemplo, Lucy puede adoptar la forma del padre Jonathan o de alguno de los residentes de la clínica, y hacer ante alguno de los Pj algo extremadamente “demoníaco”. Hasta puede llegar a atacar al grupo bajo dicha apariencia, y matar uno solamente para reírse un poquillo. Después se esfumaría, dejando que la persona a la que había suplantado la personalidad cargase con el mochuelo... (MV). En el caso de (INS) puede intentarse el mismo truco con Mercy. También pueden servir amigos o conocidos que los Pj hallan podido hacer durante el viaje (una oportunidad para los PnJ improvisados del DJ). Importa poco que los Pj “piquen” o no en tan retorcidas trampas. El objetivo es volverlos paranoicos, irritables, y de jugar sin parar con sus nervios...

Fin de fiesta

Al cabo de dos o tres días de esta guerra de nervios, Louis y Lucy cambiarán de tercio. Desde los primeros tiempos de Hartford House, Lucy se divierte haciendo proyectar los sábados, en la sala de actos, películas de terror (Hellraiser, Amity Ville, o similar). Nadie lo oculta en la residencia, y si se interroga al respecto a Lucy, replicará que se trata de una nueva terapia destinada a erradicar las compulsiones negativas de los residentes. Evidentemente, su objetivo es des-

equilibrarlos, pero de ser consultados, Bertrand y Sally confesarán que, para ellos, las películas de los sábados no producen el menor efecto... ni bueno, ni malo. Lucy, de todos modos, sigue con ellas, esperando, más o menos, hacer así algo de propaganda demoníaca.

Lo cierto es que tras haberse divertido con un grupo de Ángeles (MV) o de Demonios (INS), la idea de volver a sus ocupaciones cotidianas (es decir, torturar psicológicamente a sus juguetitos humanos) le resulta a nuestra simpática parejita terriblemente aburrida. Así que han decidido terminar la juega como se merece, es decir, con la masacre de los Pj junto a la mayor parte de los residentes y personal de Hartford House, para luego desaparecer y empezar de nuevo en algún otro lugar... Así que, sea o no sea sábado, Lucy y Louis convocarán a todos los residentes, al personal de la clínica y al grupo de Pj a una “sesión de cine” privada...

La sala de actos es pequeña y bastante oscura. En el fondo hay un estrado, cerrado por una cortina, con una segunda puerta que sirve de “entrada a los artistas” cuando se hace algún espectáculo en vivo. En un rincón hay una televisión de pantalla gigante y un equipo de vídeo, con el que Lucy proyecta sus películas de terapia. A las 21 h, Lucy convocará a todo el mundo a la sala. Solamente faltará Louis, que habrá desaparecido misteriosamente... (Si alguno de los Pj es reacio a acudir, el DJ puede insinuarle que Lucy puede querer hacer alguna confesión pública, muy en la línea de Agatha Cristie o similar).

Lucy hará que todos se sienten, cogerá una guitarra y en el más puro estilo kumbayá empezará a cantar canciones revolucionarias irlandesas. Tras un par o tres de insufribles canciones, hará subir a los Pj al escenario y anunciará muy sonriente un espectáculo especial con fabulosos efectos especiales. Su sonrisa será aún más amplia, y tomando el micro dirá: “Señoras y Señores... ¡El Arcángel Dominic! (MV) o “Señoras y Señores... ¡El Príncipe Andromalios! (INS) Louis, bajo la apariencia de un hombre moreno, vestido con un riguroso traje negro, hará su aparición, ordenando al Pj que mejor se halla tragado las “bolas” que les han estado metiendo estos últimos días que ejecute “in situ” al Pj que en teoría estaba bajo sospecha. En mitad de la confusión que semejante declaración comportará, Lucy cogerá una vez más el micro para decir: “Pues yo, si Andromalios me dijera que me cargara a uno de mis colegas, no dudaría...” Inmediatamente activará el poder de Armadura de Caparazón. El público empezará a agitarse, visiblemente inquieto. El falso Dominic (o Andromalios) se girará hacia los asistentes aullando: “¡He dicho silencio!”, lanzando varios rayos contra los espectadores, y dejando fuera de combate a uno o dos (INS: ¡Pero si lanzar rayos es un poder Angélico! MV: Dominic no suele matar inocentes a descargas de rayos... No es su estilo)

Y a partir de entonces, caos total. Lucy intentará paralizar y matar a los Pj entre consignas megalomaniacas, mientras que por su lado Louis intentará hacer lo mismo mientras prosigue con la farsa de que es Dominic (o Andromalios). Nota para el DJ: Con los poderes de la parejita, si no logras matar al menos a uno de los Pj... háztelo mirar.

¿Y el fin de la fiesta? Si Lucy y Louis lograron al inicio de la aventura secuestrar y drogar a uno de los Pj, en mitad del escenario habrá una gran caja (decorada con un lacito rojo)

con el Pj sin sentido en el interior. El Dj deberá elegir el momento más apropiado (a su juicio) para que Lucy abra la caja, saque al Pj, un martillo y varios clavos y empiece a crucificarlo sobre el parquet “*para dar ejemplo*”. El pobre Pj tiene derecho, cada vez que Lucy le inque uno de los clavos, a hacer una tirada de Voluntad (con dos columnas de malus) para intentar recuperar sus sentidos pese a las poderosas drogas que le han inyectado.

MV: Si los Pj logran invocar a uno de sus Arcángeles, Lucy dejará de combatir, y dirá: “*¡Tramposos! ¡Pues yo a Abalam lo llamo cuando me dá la gana!*” Y se limitará a chasquear los dedos haciendo su invocación. Hay grandes posibilidades de que tenga éxito, ya que como este Príncipe siente debilidad por Lucy, ésta tiene un bonus de 4 columnas a su invocación, que se suman a los bonus por su grado y por la situación: Pues en verdad Lucy está en peligro de muerte si un Arcángel la pilla jugando con Ángeles... Si un Arcángel y Abalam llegan a encontrarse frente a frente, el DJ puede decidir que pasan de combatir entre ellos. Más o menos amistosamente se irán a un rincón tranquilo, discutirán algunos minutos y finalmente llegarán a la conclusión de que es mejor dejar las cosas en tablas. Abalam desaparecerá llevándose a Louis y a Lucy con él, y dejando a los Ángeles dueños del campo de batalla. Claro que, si el Arcángel invocado es Dominic, no querrá dialogar con Abalam mientras Louis siga vivo...

INS: Si Lucy cree que ella o Louis corren verdadero peligro durante la refriega, o si los Pj invocan a algún Príncipe Demonio, Lucy hará lo propio con Abalam. A no ser que se odien a muerte, ambos Príncipes llegarán sin problemas a un acuerdo del tipo “*¡Huy! ¡Qué malentendido más tonto!*” Cada uno se hará cargo de los suyos, y que se jodan los muertos. (Acuerdo, por cierto, que harán aparte, de espaldas al grupo). Louis y Lucy recibirán una regañina por parte de Abalam (“*Esto no se hace, habéis sido muy malos*”) y tendrán que cambiar de cobertura.

Evidentemente, los Pj son libres de hacer (individualmente o en grupo) un informe o de denunciar directamente ante Andromalios a la parejita o incluso a Abalam... pero antes de ello convendría que se enteraran de las relaciones existentes entre Andromalios, Abalam y el Príncipe de cada Pj, pues las denuncias y los informes pasan por el tamiz de las intrigas diplomáticas del Infierno. Si el superior de los Pj es un aliado de Abalam o es hostil a Andromalios no solamente la denuncia no llegará hasta Andromalios, sino que es muy posible que los Pj tengan problemas en el futuro. En caso de que las relaciones sean neutras, todo dependerá de las pruebas que los Pj aporten y de cómo se expresen en su exposición para que la balanza se decante para uno u otro lado. Evidentemente, en caso de hostilidad entre ambos, la denuncia llegará ante Andromalios sin ninguna demora. Evidentemente, si el Príncipe Demonio invocado y Abalam son enemigos jurados, donde dije digo digo diego, bofetadas por un tubo al grito de “*¡Ya te tenía ganas, ya!*” En este caso, sea cual sea el resultado de la batalla, será el Príncipe Demonio implicado el que hará un informe directamente a Andromalios (a no ser que también se lleve mal con él). Los Pj pueden igualmente hacer denuncias y/o in-

formes. Sea como fuere, si la denuncia llega hasta Andromalios, la parejita será eliminada pese a la protección de Abalam... que se convertirá a partir de entonces en un enemigo personal del (o de los) Pj responsables del informe y la denuncia.

Recompensas

Magna Veritas

Lucy muerta	+50
Louis muerto	+50
Lucy huye	+30
Louis huye	+30
Inocentes muertos (por cabeza)	-15
Pelea de Ángel contra Ángel	-50 (a)

Menos de 15	Fracaso
16 a 60	Victoria parcial
61 y más	Victoria total

(a): Si la cosa termina en una muerte, el Ángel culpable será eliminado si fue el que atacó al otro. Si él fue el atacado, la cosa se arreglará con un defectillo de nada...

In Nomine Satanis

Lucy muerta	+70
Louis muerto	+35
Lucy huye	-50
Louis huye	-10
Inocentes muertos (por cabeza)	-10 (b)
Demonio matando otro Demonio	-40 (c)

Menos de 15	Fracaso
16 a 60	Victoria parcial
61 y más	Victoria total

(b): No tanto por razones morales sino por razones de discreción. De hecho, el DJ puede reducir o anular este malus si la muerte ha sido discreta.

(c): El Pj asesino se llevará como mínimo un defecto, y si no tiene atenuantes será aún peor. Claro que... si su Príncipe Demonio y el del finado son hostiles, pues aquí no ha pasado nada.

Especial para los Demonios de Abalam

Si el Demonio hace un informe a Andromalios contra Lucy, Abalam lo castigará con un defecto, aunque sea recompensado por la Jerarquía Demoníaca. Por el contrario, si el demonio se opone al informe o intenta ayudar a Lucy, Abalam puede decidir premiarle con un poder, incluso si finalmente el Pj es castigado por la Jerarquía.

Personajes de la aventura

Lucy Steel

Demonio al servicio de Abalam (Grado 3)

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	3	4	3	2	35

Talentos: Manipulación+2, Discreción+2, Seducción+1, Camelar+2, Medicina+1, Cantar+3, Danza+2, Esquiva+2, Pelea+1, Arma blanca+2

Poderes: Dientes+0 (D111), Hechizar+1 (D131), Miedo+2 (D134), Parálisis+2 (D135), Armadura corporal+3 (D211), Voluntad supra normal+1 (D221), Campo magnético+0 (D254), Invisibilidad+2 (D261), Polimorfo+2 (D266), Detección del Bien+1 (D311), Teletransportación+2 (D331), Desplazamiento temporal (D336), Artístico (D342), Megalomanía (D633), Camisa de fuerza+0 (Especial).

El cuerpo de Lucy tiene 38 años. Se encarnó en el cadáver de una suicida hace 24 años, y desde entonces ha hecho una muy fructífera carrera al servicio de abalam. Hace 7 años, durante una masacre general en una casa de masajes tailandeses, algo se rompió dentro de su ser. A partir de entonces sufrió una abulia, una apatía hacia todo lo que no fueran los desequilibrios mentales. Durante un par de años aún funcionó bien, en gran parte gracias a las drogas, pero sin encontrar nada que le diera sentido a la vida. Hasta que un día, en una misión que hacía por hacer algo, se encontró con Louis. Sus almas y sus “vidas” parecían gemelas, y claro, se enamoraron como colegiales. Protegidos por Abalam, que tiene una gran amistad personal con Lucy, ésta se convirtió en la directora de Hartford House. Allí ha encontrado una relativa estabilidad emocional, pues se siente muy bien en su papel, y es una excelente actriz. Para todos es la perfecta directora amable, eficaz y responsable hasta la perfección. Normalmente viste traje-chaqueta, blusa y gafas con una severa permanente. Su aspecto favorito bajo el poder de Polimorfo es el de una rubia exuberante, una mezcla entre Marilyn Monroe y Rita Hayworth. Lucy suele usar la camisa de fuerza del bloque quirúrgico para recuperar sus puntos de poder.

Nota: Los inquilinos de Hartford House, salvo quizá Irma al final de la aventura, aún no están lo bastante locos como para que Lucy pueda usar con ellos el poder intrínseco a su grado de Barón de los Psicópatas.

Louis Delarisse

Ángel renegado al servicio de Blandin (Grado 3)

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	3	4	4	2	39

Talentos: Esquiva+0, Filosofía+1, Literatura inglesa+2, Pintura pre rafaélita+2 (Percepción), Poesía+3 (Voluntad), Medicina+0.

Poderes: Rayo+2 (A121), Hechizar+2 (A131), Sueño+1 (A132), Calma+2 (A166), Voluntad Supra-normal+2 (A221), Multiplicación+0 (A223), Invisibilidad+2 (A261), Polimorfo+2 (A266), Detección del Mal+0 (A311), Sueño+3 (A325), Teletransportación+1 (A331), Artístico (A342), Mitomanía (A632), Sueño Divino+3 (Especial)

Louis ha sufrido el mismo destino que Lucy. Demasiado poderoso... demasiado tarde. Inestable psicológicamente y testigo de demasiados horrores y fallos. Depresión, luego locura, Lucy es lo único que le queda. Solamente la obedece a ella, solamente la escucha a ella. Tiene los conocimientos médicos suficientes para no decir excesivas tonterías, y de todos modos, no habla demasiado. Deja pasar la vida durmiendo y descansando, como sus ex-colegas de Blandin, pero su mitomanía le permite representar sin problemas los “roles” que le indica su amada (su favorito es el de Arcángel o de Ángel de Dominic).

A primera vista parece inofensivo, pero puede ser de una crueldad y una perversidad monstruosas. Hacia las 17 h. de la tarde suele echar una mirada a los residentes de Hartford House, como un médico pasando visita. El resto de su tiempo lo pasa leyendo, descansando o visitando librerías londinenses. Excepto madame Leigh, todos los residentes lo adoran (al fin y al cabo es *el médico*).

Nota: Louis, como Ángel renegado, solamente recupera sus puntos de poder a razón de uno por semana.

Jonathan Rash

Ángel al servicio de Yves (Grado 1)

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	3	4	2	14

Talentos: Inglés+2, Teología+3 (Voluntad), Historia+2 (Voluntad), Pedagogía+1 (Voluntad), Hablar en público+1 (Voluntad), Arma corta+0

Poderes: Curación de fobias+1 (A155), Calma+1 (A166), Voluntad supranormal+1 (A221), Telepatía+0 (321), Científico (A343), Filosofía+0 (Especial)

Jonathan Rash es un hombre inteligente, dotado de una gran fe. No obstante, tiene un defecto: Es un manojo de nervios. Es el primer congreso que organiza, y la idea de que algo pueda salir mal lo pone histérico y tremendamente irritable. Se desinteresará por la misión envenenada que les ha encasquetado a los Pj, pues todo lo que quiere y le preocupa es que nada altere la buena marcha del congreso. No obstante, en el fondo es buen chico, y si los Pj le piden algo que no le ocupe demasiado tiempo es posible que les ayude (aunque tendrán que insistirle *mucho*)

Comate Mercy

Demonio al servicio de Scox (Grado 2)

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	6	2	4	1	5	25

Talentos: Ocultismo+1, Parapsicología+1, Astrología+1, Discusión+1, Psicología+3 (Voluntad)

Poderes: Hechizar+2 (D131), Coma+1 (D136), Absorción de Voluntad+0 (D143), Voluntad supra normal+2 (D221), Detección de la Verdad+1 (D316), Leer los pensamientos+2 (D323), Leer los sentimientos+2 (D324), Comunicación (D344), Voluntad (D353), Relación con un Demonio (D561), Posesión+1 (Especial)

Mercy es una pelirroja de las que quitan el hipo, de redondeces muy marcadas y de lengua viperina. También es una de las mayores h... de p... que cuenta el Infierno. Para empezar, nunca es amable, ni con sus clientes ni con los colegas. Lo único que quiere es lograr una nueva promoción, y

está dispuesta a pisotear a cualquiera con tal de conseguirla. Su amante es John Easterling, un Demonio de Andromalios de Grado 3 que está absolutamente encoñado por ella.

Bertrand Shamah

Enfermero

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	2	1	2	3	-

Talentos: Medicina+1, Cine+1 (Voluntad), Camelar+1, Pelea+1, Esquiva+1, Seducción+0.

Bertrand es guapo, inteligente, eficaz y amable. Lo sabe y lo utiliza. Toda mujer de menos de cuarenta años que pase por su lado corre el peligro de terminar en sus brazos, seducida por un tipo tan encantador.

No sabe nada, hace solamente seis meses que tiene el trabajo y no cree en la parapsicología, ni siquiera en Dios. No obstante, si se le demuestra que algo *realmente* paranormal e inexplicable está sucediendo en Hartford House intentará ayudar sinceramente a los Pj.

Sally Fields

Enfermera

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	2	2	3	-

Talentos: Medicina+0, Astrología+0, Parapsicología+0 (Voluntad), Literatura "rosa"+0 (Voluntad... ¡y aún así!)

Sally es bonita pero francamente tonta. Trabaja en Hartford House desde su apertura, y nunca ha notado nada raro. Cree muchísimo en la Astrología, y admira profundamente a Irma, pues la cree dotada de numerosos poderes. Suele anotar por escrito las predicciones de Irma... papel que deja sobre la mesa de su habitación, donde cualquiera puede leerlo. Sally es parlanchina como una cotorra, se asusta por nada y tiene una de esas risas agudas y crispantes de gallina semi degollada.

Marie Roper

Cocinera.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	2	2	2	2	-

Talentos: Cocina+1 (Precisión), Inglés+0, Arma blanca+0

La Sra. Roper era una mujer afable y reidora... hasta que las pesadillas (producto de sus actos inconscientes) se apoderaron de sus noches. No ha dicho nada a la policía, pero ha hablado mucho de ello al doctor del centro, Louis Delarisse, que le ha aconsejado que se relaje y lo olvide, que los sueños, sueños son. Ahora la señora Roper está adelgazando, está callada y triste. Si alguien intenta interrogarla violentamente solamente obtendrá de ella el silencio.. pero puede que se confíe en alguien amable y comprensivo.

Irène Dumont

Pensionista

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	1	2	-

Talentos: Camelar+1, Parapsicología+1, Psicología+2

Mientras siga más o menos cuerda (es decir, durante los dos primeros días) Irma pasará de la depresión más brutal "*He pecado contra el Señor y estoy poseída por el Demonio*" a la comedia de la vidente "*Siento que hay algo extraño en la mansión...*" Buena psicóloga, hará una buena estimación del carácter de cada uno de los residentes y personal de la casa... excepto de los dos más importantes, Louis y Lucy. Luego, la locura se apoderará de ella poco a poco, verá presagios de muerte en todas partes, y finalmente tendrá que ser calmada a base de tranquilizantes, que le administrará Sally.

Pierre Melun

Pensionista

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	2	2	2	2	2	-

Talentos: Historia+1, Arma corta+1, Esquiva+1

Pierre Melun, coronel retirado, tiene 70 años. Es un individuo muy estricto e intransigente, pero sin caer en lo caricaturesco. Tiene los pies bien apoyados en el suelo, la cabeza sobre los hombros, y no cree en las tonterías que cuenta Irma. Lo de las fechas solamente se explica con una coincidencia, y eso es todo. Cree realmente que su nieta, cuya foto tiene siempre en la mesita de noche, vino a verle. Tiene muy clara su opinión sobre los otros residentes: Madame de Landornay es una ninfómana, Irma está loca y Charles Henri es un niño.

Charles-Henri Trigtignant

Adolescente

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	2	2	2	2	-

Talentos: Juegos de cartas+2 (Voluntad), Camelar+1, esquiva+0, Pelea+0, Discreción+1

Charles Henri está en al residencias por síndrome depresivo agudo. Sus padres se trasladaron a Londres sin pedirle opinión, ha dejado atrás a todos sus amigos y se ha integrado muy mal en el nuevo país. Tras su segunda tentativa de suicidio sus padres decidieron dejarlo en Hartford House, aliviados por quitárselo al fin de encima. Charles Henri compensa su asco por la vida con una agresividad y rebeldía hacia todo y todos, que lo hacen realmente insoportable. Cuando habla, y habla mucho, es siempre una nueva variante del mismo tema: "*El mundo está podrido*" o bien "*El hombre nace malvado, Rousseau era un imbécil*". Su única gran pasión son los juegos de cartas coleccionables. Para él, solamente hay uno: Majik, el primero, el mejor. Los demás, son una copia y una mierda... Charles gusta de vestir siempre de negro, y su distracción favorita en la residencia es apostarse tras las espaldas de la gente para asustarles... ¡Pobre de él si se tropieza con algún Pj de gatillo fácil!

Emma de Landornay

Pensionista

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	1	2	2	2	2	-

Talentos: Camelar+2, Conocimientos musicales+1 (Percepción)

Emma es una mujer gordita, bien conservada para sus 65 años. Es muy coqueta, y los cajones de su cómoda están repletos de ropa sexy y lencería fina. Desde hace un tiempo está de *muy* buen humor, pues un apuesto desconocido rubio la visita por las noches en la intimidad de su alcoba... Bueno, lo de intimidad es un decir, porque la muy bocazas se lo ha contado a todo el mundo. Su galán le ha dicho que hace ya seis años que está enamorado de ella, y que su amor debe permanecer en secreto. ¿Cómo es que nadie lo ha visto entrar ni salir nunca de la residencia? Emma no se cuestiona nada, y como nadie la cree, el misterio y su ilusión se mantienen intactos.

Thérésa Leigh

Pensionista

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	1	2	-

Talentos: Camelar+0, Discusión+0, Psicología+1

Thérésa tiene 84 años y solamente puede ponerse en pie si la sostienen dos personas. la mayor parte de su tiempo lo pasa en su habitación, y se niega a asistir a los pases de películas de los sábados. Piensa que todos en la residencia están como una cabra, incluidos Louis y Lucy, que para ella son los menos cuerdos de todos. Es inteligente y tiene un gran sentido del humor, pero pese a ello tiende a desconfiar de todo el mundo (y con razón) y querrá saber por qué se le hacen las preguntas antes de contestarlas. No obstante, puede ser un valioso aliado para los Pj si éstos la convencen con buenas razones.