



# **EL CUADERNO DE COLETTE**



Una noche más .....	1
Acto I – Las Empleadas.....	5
Acto II – Todo lo Raro .....	21
Acto III – El Infierno.....	31
Acto IV – Memory Not Found .....	39
Anexos .....	62

Es necesario que tengas el manual básico de **Dollhouse Casino** para poder usar este suplemento. Puedes descargarlo en:

<http://www.sinergiaderol.com/aventuras/av-cultosinnombrables.htm>

**By: Máster Amargado**





## Una noche más

¡Eh, tú! ¿Vas a seguir mucho tiempo ahí mirándome como un idiota o vas a venir a hablar conmigo? Ven. Acércate que no muerdo. Pero mantén las manos quietas. ¿Tienes un cigarrillo? ¡Vaya! Veo que eres de los amables. Por un momento pensé que eras de los pervertidos que espían a las chicas durante los descansos. Mira, como parece un buen tío te voy a dar el consejo de tu vida. Haz la maleta y largarte de este maldito lugar y no mires atrás.

Mira amigo... Las Vegas no es el lugar donde tus sueños se hacen realidad... es donde vienen a morir. Alguien dijo una vez que este maldito lugar atrae a lo peor de la especie humana, la clase de escoria que te vende esperanza a cambio de oportunidades, falsas promesas o burdas mentiras... siempre que estés lo suficientemente desesperado. Y al final acabarás masticado y escupido por esta maldita ciudad del pecado. No hay finales felices aquí. Nunca los hubo y nunca los habrá. No importa cuántos dólares creas tener en el bolsillo. No puedes ni imaginarte lo que le pasó al último listillo que creyó haber puesto a Las Vegas a sus pies.

¿Por qué querías saber lo que le pasó? Era un tal Walter Stepford, un tipo con clase, tenía inversiones en la costa oeste, conocía a gente importante y se decía por ahí que había hecho matar a unos cuantos; pero también se le conocía porque sabía untar a la gente adecuada. Sí... Walter tenía todo lo que un tipo como tú podría desear: restaurantes elegantes, partidas sin límites, vino caro y mujeres aún más caras. Y no tenía que dar explicaciones a nadie.

Bien, pues este tipo descubrió el Casino Dollhouse, que no parecía muy diferente de cualquier otro Casino de la ciudad; pero que si eras lo suficientemente listo – y Walter lo era – podías darte cuenta de que allí pasaban cosas raras. Todos sus empleados son mujeres. Todas ellas trabajan de sol a sol sin quejarse. Y ninguna de ellas le decía jamás que “no” a ningún cliente. Así que Walter quiso probar un poco de todo aquello. Mejor no te cuento lo que llegó a hacerle ese bastardo a alguna de aquellas pobres chicas; dejémoslo en que le gustó y quiso repetir. Así que se convirtió en regular con un pase VIP, mesa reservada y suite presidencial.

Pero a Walter se le acabó la suerte. Tenía que ver con políticos, mafiosos y ciertos temas de sobornos. De repente su imagen pública se resintió y sin ella no podía seguir con sus sucios negocios. Así que a Walter se le ocurrió que podría mostrarse como un respetable hombre de familia. Sonaba bien, pero... ¿dónde podría encontrar a una mujer para ese papel? En el Dollhouse por supuesto. Si ya había comprado allí el afecto temporal de una mujer, podría adquirirlo por un periodo más prolongado... ¿no?

¿Y sabes qué? La dirección del Casino estaba entusiasmada con la idea. De hecho, tenía a la mujer perfecta para él, bastaba con que Walter firmase un simple papelito. Y Walter no se lo pensó dos veces. Es de locos, ¿verdad? Y así es como Roberta llegó a su vida con una historia bajo el brazo de cómo se conocieron, de su primera cita y de aquellas vacaciones en Brasil que nunca ocurrieron. Era como si Roberta hubiese existido desde siempre. En menos de una semana fue presentada en sociedad y en tres estaban los dos felizmente casados.

Durante dos años todo fue bien. Con Roberta a su lado haciendo el papel de esposa perfecta la puñetera ciudad estaba a sus pies. Roberta podía cocinar un maldito pastel de manzana para una estúpida obra benéfica o acudir a la fiesta de navidad del alcalde. Siempre sonreía, siempre dispuesta a dejar a Walter en buen lugar. Y Walter ni siquiera tenía que molestarse en contentarla de ninguna forma. Lo cierto es que si la tocó en todo este tiempo fue porque quiso que le diera un hijo, nada más. Ya tenía suficiente con sus numerosas infidelidades. Era tal y como lo había soñado.

Así que cuando Roberta dijo su primer “no” le pilló totalmente por sorpresa. ¿Qué se había atrevido a decir? ¡Era una maldita orden! Pero

siguió siendo un “no”. Roberta no iba a alejarse de Las Vegas por mucho que se lo pidiese. Una regla del Casino, le dijo. Son las reglas. Así que Walter fue y castigó a Roberta de acuerdo a su falta, pero eso es algo que no nos interesa demasiado así que me lo saltaré. Lo que importa es que Walter decidió que la utilidad de su esposa había llegado a su fin.

¡Ay! Pero lo que el pobre Walter no sabía es que Roberta no era una mujer cualquiera. Roberta se había ofrecido para ser la señora Stepford. ¿Que qué quiero decir? Que sabía lo que le esperaba. Incluso había luchado para hacerse con el puesto. Párate a pensarlo por un momento. ¿Alguien que quiere ser la esclava de un hombre como aquel? Imagínate la clase de infierno del que ha tenido que salir arrastrándose.

Roberta había tenido suerte. Verás, casarse con un tipo como aquel era una de las pocas formas que tiene alguien como ella de tener algo parecido a una vida normal lejos del Dollhouse. Y tras años de aguantar toda esa mierda, le toca la lotería. ¿A cambio de qué? De mantener contento a ese capullo. Un precio muy barato ¿no crees? Pero ahora ese capullo creía que podía deshacerse de ella como si fuese la basura de la semana pasada.

Así que Roberta se preguntó ¿Qué puedo hacer para no volver al Casino? Matar a Walter era una estupidez. Pero pensó que eso de la buena esposa era bastante ambiguo, así que podía intentar hacer algo. Quiero decir, que una esposa sospechase que su marido tenía una aventura era algo razonable, ¿cierto? Y tratar de recuperarlo de las garras de una usurpadora era algo que intentaría hacer para recomponer un hogar roto, ¿no? Y por el pequeño John, por supuesto, un niño siempre necesita a su padre. ¿Ves por dónde voy?

Y como te puedes imaginar, cariño... ¡Por supuesto que tenía una amante! Era una zorra llamada Caroline Murphy a la que se tiraba en su propia cama. Roberta pensó que podría dejar caer un fajo de billetes en las manos de algún muerto de hambre para que sacase alguna foto comprometida con la que chantajearle. Que se la siga tirando si quiere, pero que se olvide del puñetero divorcio. Todo el mundo ganaba con aquel trato.

Así que lo hizo. Buscó a ese idiota que necesitaba y le contó una lacrimógena historia. Bien, puede que les motivase más el abultado sobre que le dejó en la mesa que su actuación de esposa desconsolada, pero la cosa es que se puso manos a la obra. Fue fácil. No es como si Walter se escondiese de algo, ya sabes. Hombres y braguetas abiertas. Y se las apañó para entrar aquí, al Dollhouse, y le sacó las fotos más comprometedoras que te puedas imaginar. Imagínate la pasta que habrían dado los muchos enemigos de Walter por publicarlas en primera página. Así que Roberta se plantó delante de Walter, se las tiró encima de la mesa y exigió llegar a un acuerdo. Él podía quedarse con sus fulanas, y ella seguiría haciendo su comedia para seguir estando lo más lejos posible del Casino. Un buen acuerdo, ¿verdad?

Sólo que... un tipo como Walter no había llegado hasta donde estaba cerrando tratos. Los periódicos dijeron que Walter le dio una brutal paliza antes de empujarla por la ventana de su mansión. ¿Te lo puedes creer? La golpea hasta matarla y luego el muy cabrón la tira como una colilla. ¿Qué clase de animal hace eso? Bien, pero a lo que vamos. ¿Y cómo te libras de esa? Sencillamente no puedes. Ya no. No puedes recurrir a tu dinero para algo así. Ni al Casino. Se te ha acabado la suerte, amigo.

Walter acabó en la silla de las chispas. Dicen que durante el juicio y durante sus años en la milla verde se pasaba el tiempo gritando que no podían condenarle por asesinar a una mujer que no existe, y lo más gracioso del caso es que tenía razón. Roberta nunca había sido real. Luego le dieron a la palanca y le frieron los sesos. Y el mundo se olvidó de él.

Y fin. Esa es la historia de aquel estúpido que creyó poder salirse con la suya todo el tiempo. Ahora, si no eres tan estúpido como aquel desgraciado, apretarás con fuerza ese puñado de dólares que tienes en el bolsillo, te darás media vuelta y no pararás de caminar hasta que salgas de Las Vegas. O hasta que revientes. Es un consejo gratis de amiga. Porque esto te puede pasar a ti si crees que tienes a esta ciudad agarrada por las pelotas.

¡Oye! No has sido tan mala compañía después de todo. Sabes escuchar a una chica cuando se siente sola. Por aquí a veces las noches se hacen demasiado largas. Aunque, que no te hayas largado aún me hace sospechar que no estás aquí para jugarte la paga. Sea lo que sea que tengas en mente, no eres mi tipo. Lo siento cariño.

Oye... suéltame, ¿vale? No me hagas llamar a seguridad. No sé qué demonios quieres, pero me importa una mierda. Lárgate, por el amor de Dios. ¿Es que no has escuchado nada de lo que te he contado? Desaparece antes de que hagas una tontería... ¿Cómo? ¿Qué es eso que tienes ahí? ¿Pero qué coño has hecho? ¡Oh! ¡Maldito gilipollas!

Está bien, vale. Te contaré lo que quieras que te cuente, te llevaré a donde quieras que te lleve, y te enseñaré lo que quieras que te enseñe. Espero que merezca la pena por el precio que has pagado. ¿Vamos?

## INTRODUCCIÓN

Este documento es un suplemento para **Dollhouse Casino**, un entorno de campaña para el *Sistema Hitos*<sup>®</sup>. Este libro contiene descripciones e ideas sobre los aspectos más rocambolescos y extraños del Casino. Considera que todo el contenido de este documento es, pese a todo, opcional. Lo mejor es que diseñes tú como Narrador el Casino de tus sueños – o de tus pesadillas – adaptándolo a tu propio estilo de juego.

A diferencia del entorno de campaña original, cuyo tono general es deliberadamente neutro en muchos aspectos, este suplemento es más oscuro y neurótico. Nace de una amalgama de textos, ideas y partidas a medio hacer, así que el resultado puede no ser enteramente lo que esperas. He evitado hacer referencia a reglas y sistemas tanto como he podido, así que, en el peor de los casos, como por ejemplo sucede con la *Thelismancia*, quizás te baste con que lo utilices para dar una nota de color a tus partidas. *Cultos Innombrables*<sup>®</sup> de nuevo te ofrece un sistema completo para tratar con lo sobrenatural.

Este suplemento está separado en secciones. En la primera de ellas hablaremos de las **Empleadas**. Profundizaremos en su día a día, qué formas tienen de ganar *Obsequium*; y hablaremos de la Nueva Mesa Directiva, que es una variable a tener en cuenta en el precario equilibrio en el que existe el Dollhouse. A continuación, pasaremos a describir la parte **sobrenatural** del Casino, en la que describiremos un sistema opcional de ‘magia’ desarrollado por las Empleadas que, si bien no tiene ni pies ni cabeza, por lo menos funciona. Y además explicamos algunas cosas nuevas. Al final, hablaremos del **Infierno**, así como de los secretos que varias generaciones de Empleadas audaces han recopilado con sangre, sudor y lágrimas.

Finalmente, pongo a tu disposición **una partida** un poco extraña que puedes jugar con un único jugador. Espero que te guste.

Notarás que el tono de la narración variará a lo largo del texto, de un tono más serio a uno más distendido, coloquial incluso. Estas partes pertenecen a extractos y anotaciones extraídas del **Cuaderno de Colette**. Este manuscrito es quizás la fuente de información más fiable y accesible sobre las entrañas del Casino Dollhouse. Originalmente un simple cuaderno de notas de una tal Colette, ha ido pasando de mano en mano durante décadas entre las Empleadas más desesperadas, decididas o directamente enloquecidas, que registraban en él sus propias experiencias. Existe un cierto número de copias rondando por ahí, así como múltiples versiones del original con apuntes adicionales de al menos otra decena larga de manos; todo ello sin contar claro está, con las elucubraciones de otras tantas Empleadas.

Pero el Cuaderno de Colette no es el *Necronomicón*, así que no te sientas tampoco atado o limitado por los desvaríos de unas Empleadas que intentan dar sentido a lo imposible. Tampoco es un libro de conjuros, ni un artefacto de poder, ni la clave para escapar del Casino. O quizás sí lo es, pero eso ya dependerá de ti.

### Es hora de dar las gracias

Aprovecho este hueco para dar las gracias a *Sinergia del Rol*, por darme la oportunidad de compartir mis delirios con vosotros; y también a **Albert Estrada** y su canal de YouTube *Culpa del Rol*. ¿Sabéis que sin ellos no me habría animado a terminar este documento? Lo que significa...

... que esto es culpa suya. Por comentar. 😊



## Acto I – Las Empleadas

Considera que el **Dollhouse Casino** es un *sandbox*. Como tal, tiene un planteamiento general de fondo – Mrs. Sinner, el Contrato, etcétera – que te permite desarrollar tus propias partidas. Lo que menos debería importar tanto del documento original como de éste es todo lo específico. Depende de ti quitar lo que no te guste, rellenar los huecos que estimes oportunos, o ignorar todo lo que lo que te sobre. En serio. Una vez que te hayas montado tu variante, ponte a plantear tus historias. Quién sabe. A lo mejor te montas una movida totalmente diferente al rollo que aquí te cuento.

Y eso mola. Mola mucho.

Pero vamos a hablar de las **Empleadas**. Es importante que dediques tiempo a pensar en los personajes que van a interpretar tus Jugadores, dado que la propia ambientación pone mucho peso en ellas: en quiénes fueron, quiénes son y quiénes quieren ser. Todo lo demás es casi una excusa para tratar estos temas. Si orientas una partida hacia la acción tendrás que hacer resaltar ciertos aspectos de los personajes; sucede lo

mismo si prefieres una historia de horror personal en la que los Personajes son testigos de la desintegración progresiva de sus identidades.

Así que, te voy a proponer unas cuantas ideas para incluir en tus partidas que, de forma directa, tienen que ver con las Empleadas. Espero que te sirvan de inspiración.

### El palo y la zanahoria

Lo primero que aprenden las Novatas es que la mejor manera de tener contentas a las Supervisoras es **cumpliendo con su papel**. No importa si es limpiar váteres o dejarte dar unas palmaditas en el trasero para conseguir propina. Ya puedes darte un lingotazo de algo fuerte si lo necesitas, pero sal ahí, cumple tu horario, cómprate como tienes que hacerlo, y lárgate en cuanto puedas. Si tienes que desahogarte, que sea en privado. Eso está permitido.

Las Empleadas tienen libertad para interpretar ‘su personaje’ de la forma que prefieran. Siempre claro está que *sea creíble*. Ningún Cliente se fijará en una limpiadora hispana que habla con

un fuerte acento; pero les descolocará que esté escuchando a los Rolling Stones en su transistor. Sí, esto es **un vulgar estereotipo**, y bastante **racista**. ¿Y qué quieres que te diga? A nuestra abotargada sociedad de consumo le encantan los clichés, y odia que algo se salga de la norma. Asúmelo de una vez, porque de todas formas estás en el Dollhouse y no en una manifestación pro Derechos Civiles. Hazte a la idea de una maldita vez, porque será mejor para todos.

Lo siguiente que suelen aprender las Novatas es que acatar las normas implica recompensas. Son un consuelo, pero sirven para reforzar el control del Casino sobre ellas. Incluso las que se dan cuenta del doble juego que se trae Mrs. Sinner con las recompensas y los castigos acaban por picar. Algunas creen que pueden jugar el sistema en su contra. Una tarde libre no hace daño a nadie ¿verdad? O tener tele por cable en el cuarto. O salir a cenar fuera entre semana. Lo que no terminan de entender es que esta dinámica no sirve para nada. No hay forma de vencer a Mrs. Sinner en su propio juego por la sencilla razón de que **ella busca jugar, no ganar**. Y tú, tonto de ti, estás jugando a su juego.

Pero igual de estúpido es tratar de exprimir el sistema como ir contra él. Una Empleada que sea marcada como Rebelde se encuentra en el otro lado del espectro. Ella sólo puede aspirar a castigos, y los castigos también forman parte del juego. O sea, que estás jugando igualmente.

¿Cómo se hace para no jugar? Buena pregunta. Como Narrador, si quieres dar la opción a tus jugadores de escapar del Casino deberás ingeniar una manera. Podría ser algo como conseguir que Mrs. Sinner y el Casino se olviden de que existes. Puede parecer raro, pero estructuralmente tiene su sentido con el resto de las cosas raras que conforman este universo.

## Las Tres Reglas

En el Casino hay multitud de normas y excepciones que rigen sobre las vidas de las Empleadas. Saltarse una norma generalmente implica un castigo menor que va desde la reprimenda a la pérdida puntual de privilegios. Pero como siempre pasa, *hay reglas y reglas*. Tú ya me entiendes. No es lo mismo llegar tarde a un turno que romper alguna de las **Tres Reglas**. Ni qué decir tiene que ninguna Empleada que esté todavía en su sano juicio querrá que la pillen saltándose una de estas.

Las Reglas son:

- **El Contrato:** Las Empleadas deben cumplir sus Contratos al pie de la letra.
- **El Cliente:** Las Empleadas deben obedecer todas las exigencias de los Clientes.
- **El Lugar:** Las Empleadas deben permanecer dentro de los límites del Casino.

Estas **Tres Reglas** no dejan margen alguno de maniobra a las Empleadas. Sus Contratos especifican claramente que servirán en el Dollhouse tras su muerte, así que hacer cualquier cosa que no sea obedecer implicará estar infringiendo la primera regla. Ignorar a un Cliente, independientemente de lo que solicite, va en contra de la segunda regla. Por último, tratar de abandonar la zona de influencia de Mrs. Sinner pone en peligro a todo el Casino, algo que evidentemente quieren atajar de raíz.

¿Te has dado cuenta de que son reglas muy ambiguas? Es parte del truco. Dado que no hay forma de someter el libre albedrío de una Empleada, si Mrs. Sinner quiere castigar a alguien por algo le es muy fácil encontrar una justificación en las **Tres Reglas**.



Ahora bien, Mrs. Sinner sabe que abusar de las **Tres Reglas** no es la mejor manera controlado a su rebaño. Es por ello que, aunque las reglas están grabadas en piedra, su *interpretación* corresponde a las Supervisoras y Coordinadoras. Algunas intentan utilizar este poder para tratar de llevar las cosas como es debido, pero otras creen que es una especie de poder que pueden utilizar cuando les apetezca. Al final, no es sino una forma más de añadir munición a sus constantes peleas internas.

En la mayoría de las ocasiones, las Tres Reglas deberían ser un **recurso narrativo**, una manera de asustar, incordiar o intervenir de forma justificada (pero sin que se note) en las decisiones tus Empleadas. Las más astutas puede que incluso aprendan a servirse de ellas para salirse con la suya. Por ejemplo, podrían argumentar que negarse a servir copas a un Cliente no es desobedecer la Segunda Regla, dado que el trabajo que les han asignado es descargar cajas en

el almacén, que es lo que acordaron por la Primera Regla. Estarán jugando con fuego... pero deberías premiar esta clase de jugadas. Al fin y al cabo, cualquier Coordinadora que se precie podrá hacer lo mismo (y mejor) para poner en su sitio a esa Empleada.

Así que, sé totalmente arbitrario, perdona ciertas faltas y castiga brutalmente otras similares. Recuerda que, llegados al extremo, si es necesario que Mrs. Sinner haga acto de presencia **tampoco tienes que justificar ninguna de tus decisiones**. ¿De qué sirve el poder absoluto si no puedes usarlo para absolutamente nada? Es Mrs. Sinner de quien estamos hablando, por el amor de Nyarlathotep. ¿Quién sabe realmente lo que está pasando por su cabeza? Está loca, o a lo mejor decidiste salir del Casino sin permiso durante los siete minutos en los que estaba sintonizándose con el reflujo dimensional del más allá y le arruinaste los planes. Con Mrs. Sinner nunca se sabe del todo.

## Obsequium

Si te parece interesante, hay una manera de llevar una dinámica digamos ‘Pavloviana’ a tus partidas. Como **regla opcional** puedes decidir utilizar el **Obsequium**. Es una puntuación abstracta que refleja lo mucho que confía Mrs. Sinner en ti, las meteduras de pata que te van a perdonar, lo estrechamente que te van a vigilar y los favores que puedes pedir. Un valor elevado significa que la Empleada es considerada una **Esbirra**. Una puntuación baja, que es una **Rebelde** indigna de consideración y blanco de todo tipo de abusos. Anda, sé creativo y lleva a tu mesa el más puro estilo Orwelliano.

Poco más deberías explicarle a tus Jugadores sobre el **Obsequium**. Si eres malévolo, les habrás insinuado incluso que el **Obsequium** funciona como un **Aspecto** de *Hitos®*. Y es cierto, pues el **Obsequium** es un recurso que puede usarse para conseguir cosas o influir en la gente. Que lo tengan en cuenta, porque es importante... pero intenta que no se te note demasiado la burda mentira. El **Obsequium** no mide lo bien que caen a Mrs. Sinner, sino su **conformismo**. Pero darse cuenta es cosa suya.

La puntuación de **Obsequium** no variará por lo mucho que hagan por el Casino, sino por su grado de **aceptación a su situación actual**. No importa si buscan recompensas para progresar o intentan escapar a su destino ya que en ambos casos están aceptando implícitamente que tanto el Dollhouse como Mrs. Sinner existen y tienen poder sobre ellas. La verdad es que no importa el valor que tengan mientras no sea **de cero**. Esto es peligroso: es el valor de **Obsequium** de las **Apáticas**. Dicho esto, es mucho más cómodo para Mrs. Sinner que sea positivo, porque así la Empleada está contenta y da menos problemas.

Obsequium	Consecuencias
-5	Castigos estilo Hellraiser *
-4	Castigos Orwellianos
-3	Castigos severos
-2	Supervisión constante
-1	Castigos menores
0	Seminarios de motivación
1	Recompensas menores
2	Ascensos o favores
3	Recompensa mayor
4	Vivir fuera del Casino
5	Decidir sobre el Casino *

En lo referente a reglas, considera que el **Obsequium** es un valor que va de **-5 a +5**. Todas las Novatas tienen un valor inicial de 0, pero excepto en raras ocasiones asciende un punto en pocos meses. Por tanto, puedes considerar que **Obsequium 1** es el valor inicial para todas las nuevas Empleadas. Ajusta el valor para Rebeldes, Supervisoras o aquellas Empleadas que se salgan de la norma. Cada valor de **Obsequium** acarrea una serie de consecuencias, listadas en la tabla de más arriba. Los valores marcados con un \* son especiales y se describen en su entrada correspondiente.

### Los Castigos

Un **castigo menor** puede implicar una pérdida de privilegios temporal. Las Supervisoras suelen ser condescendientes con aquellas Empleadas que la han cagado y están asustadas por las consecuencias. A veces sacan a relucir su (falso) lado maternal, las dan una charla y las mandan a su cuarto sin mayores consecuencias. Tienes que recordar que *el castigo es lo de menos*, lo que buscan es ‘atar’ a las Empleadas al Casino. Estar convencida de que te has librado por los pelos es una manera más de afianzar el poder que Mrs. Sinner tiene sobre ti. Otra clase de castigos menores son los recortes de libertades, cambios

de horario aleatorios o la asignación de tareas desagradables. Algo pesado y humillante, pero nada permanente.

La **supervisión constante** consiste básicamente en acoso laboral tolerado. Una Empleada en esta situación sufrirá discriminación por parte de sus superiores e incluso de sus compañeras, que sabrán que tienen pista libre para descargar sus frustraciones sobre ella. No se fomenta, claro está, pero se tolera abiertamente. El límite de este moobing consensuado es cosa del Narrador, pero en general toda la violencia suele ser exclusivamente psicológica en vez de física.

Un **castigo severo** conlleva la revocación de todos los privilegios, ascensos y beneficios de la Empleada. Posiblemente se la transfiera a otro puesto, se la otorgue un cuerpo nuevo (y otra identidad), o incluso a que se la encierre. A partir de aquí depende del Narrador. Puede optar por inventarse un castigo creativo para romper a la Empleada: chantaje para que delate a posibles cómplices, hacerla ver cómo sus seres queridos sufren por su culpa, etc. Pese a todo, Mrs. Sinner sigue siendo reacia a ir demasiado lejos. Al fin y al cabo, hay que preservar el fuerte vínculo de la Empleada con el Casino...

Los **castigos Orwellianos** son la oportunidad que tiene el Narrador para explorar sus neurosis, egolatría y obsesión por el control absoluto de las mentes de sus 'juguetes'. Digo, Jugadores. Recomendable la lectura de libros como *1984*, *Un mundo feliz* o cualquier otro sobre futuros distópicos. Quizás *El cuento de la criada* si eres fan. Adelante, haz lo que te plazca. Lávalas el cerebro, enciérralas en un Recoveco que parece un campo de concentración, o lo que se te ocurra. Éste debería de ser el límite máximo al que puede llegar una Empleada.

Finalmente, el **castigo estilo Hellraiser** \* es una mera sugerencia. Su nombre lo dice todo, y sobre él sólo tengo que decir que debes estar muy seguro de que tu grupo de Jugadores está dispuesto a llegar a este extremo. No es la mejor de las ideas meterte en estos lodazales si no lo tienes claro. A demás, puede que no encaje en todas las partidas, por eso el \*. Simplemente retira a la Empleada y sigue adelante.

### Las Recompensas

Sin ser una recompensa, los **seminarios de motivación** se le parecen bastante. Lo conforman toda esa clase de actividades aburridas y obligatorias que parecen gustar tanto a las corporaciones. Lee algo de *Dilbert* como inspiración. Aquí se trabajan conceptos de Team Building, resolución de conflictos, sensibilidad y concienciación social, y toda esa clase de majaderías de diseño. Después de semejante bombardeo a las Empleadas se las concede un voto de confianza en la forma de una pequeña recompensa. Únicamente las **Apáticas** requieren algo más de atención normalmente.

Las **recompensas menores** empiezan pareciéndose demasiado a lo que sucede con los presos de confianza en las cárceles. Horarios más amplios para comer, tu propio cuarto, dinero para gastar en lo que quieras, más tiempo libre, etc. Con el tiempo estos caprichillos se acumulan o se vuelven un poco más generosos: noches libres fuera del Casino, cambios de turno, etc. Es habitual que una Empleada no pase nunca de este valor de **Obsequium**. ¿Por qué debería esforzarse? No pueden morir, y eso les quita el aliciente a muchas cosas.

Aquellas más ambiciosas que se enredan lo suficiente con el Casino acaban entrando en la dinámica de los **ascensos y favores**. Casi todas

las Supervisoras ostentan este nivel de **Obsequium**, lo que les otorga una limitada capacidad para hacer y deshacer a su antojo... mientras puedan justificarlo. En general las Supervisoras se suelen conceder a sí mismas un capricho de vez en cuando, pero emplean la mayor parte de su influencia para intercambiar favores las unas a las otras. Y mientras centren su atención en eso, su vínculo con el Casino no dejará de fortalecerse. Just as planned.

A las **recompensas mayores** en principio sólo tienen acceso las Coordinadoras. Incluye casi cualquier cosa, desde los cambios de cuerpo hasta unas vacaciones fuera del Casino. Puede ser que te dejen conservar un **Amigo** ahí fuera mientras no le reveles nada peligroso. O dormir en un adosado en los suburbios. Cuando una Empleada experimenta por primera vez el grado de libertad que se concede a este nivel, lo más habitual es que se ‘enganche’ y no haya vuelta atrás. Es probable que siga con las prácticas de las Supervisoras, pero a una mayor escala. Es habitual que las Coordinadoras compitan luciendo sus éxitos ante el resto de la plebe.

**Vivir fuera del Casino** es como decir ‘lo que te dé la gana’. El vínculo o la dependencia de la Empleada hacia Mrs. Sinner y el Dollhouse es tan elevado que *se ha convertido* en parte indivisible de él. Hay pocas Empleadas con este nivel de Obsequium, y lo cierto es que a la larga son un problema. Ya que Mrs. Sinner no puede – o no quiere – extender su poder más allá del Casino Dollhouse, si su ‘favorita’ empieza a pedir cosas absurdas la cosa puede salirse de madre. Cómo se soluciona este asunto dependerá del Narrador, pero ten en cuenta que Mrs. Sinner pretenderá evitar dañar de forma irreparable el sistema del palo y la zanahoria que mantiene el Dollhouse funcionando a pleno rendimiento.



Por último, **decidir sobre el Casino \*** da a entender que la Empleada es una Mrs. Sinner en miniatura. Por motivos evidentes, deberías retirar al Personaje de forma inmediata, a menos que el Narrador tenga en mente una idea realmente loca. En principio, nada impediría a esta Empleada pedir permiso para construir un Casino Dollhouse en Reno y que esté unido por su propia red de Recovecos.

### Mecánica del Obsequium

El Obsequium es un **valor fijo** que no cambia a menos que ocurra algo excepcional durante las sesiones de juego. Por tanto, una Empleada con un **Obsequium de 2** se considera que vive en una habitación mejor que la mayoría, que se la tolera una noche fuera del Casino o que de repente se gasta 500\$ en unos zapatos. El Jugador puede hacer uso del nivel de **Obsequium** de su Empleada de forma similar a un **Aspecto** y, por tanto, puede gastar **Puntos de Drama** en él. En cualquier caso, considera su puntuación de Obsequium para hacerte una idea de lo que puede o no puede hacer. El Narrador es quién ajusta el valor de **Obsequium** como crea conveniente en virtud de la evolución de la historia, normalmente para ajustar los logros del personaje.

## Jugar con el Obsequium: Las Horas Extra

Una de las maneras de conseguir **Obsequium** es apuntarse a hacer horas extras. A veces nos olvidamos de que esto es Las Vegas, y que en cualquier momento puede surgir una despedida de soltero, una partida de altos vuelos, una fiesta de mis felices dieciséis o una improvisada juerga tras un congreso demasiado aburrido. Eso sin contar los habituales accidentes, cambios de turno de última hora, etcétera. Así que todas las Supervisoras tienen una lista de voluntarias para estas ocasiones.

Esta es una de las formas más sencillas de hacerse merecedora de premios, permisos y caprichos menores. A demás, una Empleada que se preocupa por el Casino es una Empleada leal, de la que no hay motivos para mantener vigilada. Y al Casino le gusta la conformidad. Las horas extra sirven también de ideas para el **Narrador**, por si necesita improvisar lo que están haciendo las Empleadas en un momento dado.

Pero no siempre hay que cubrir a una camarera que tiene constipado. A veces hay que improvisar sobre la marcha con lo que se tiene, contentar a los Clientes sea como sea y sonreír durante todo el trayecto. Otras veces pasan cosas ridículas, o embarazosas, o divertidas. En otras son horribles y nauseabundas, y el **Obsequium** no compensa en absoluto la experiencia.

Algo bastante habitual suele ser una **Convención** de algo. Puede ser la presentación de un libro de autoayuda en una sala minúscula o la numerosa Reunión Bianual de Vendedores de Maíz Enlatado. Suelen pedir azafatas u organizadoras que lleven de la manita a los Clientes de un lado para otro. Es un trabajo fácil a menos que a alguien se le ocurra emborracharse o jugarse los ahorros en las mesas.

Más dinámicas e impredecibles suelen ser las **Convenciones de Ciencia Ficción**. O de videojuegos, juegos de rol, cómics, steampunk, serie de culto o de la tontería que esté de moda en ese momento. A veces piden **cosplayers**. Si una Empleada tiene un buen cuerpo, lo más seguro es que acabe disfrazada de elfa ligera de ropa, se soldado espacial ligera de ropa, o de personaje manga ligera de ropa; y sacándose fotos con los Clientes. Las más veteranas evitan estos eventos como la peste porque siempre puede ocurrir que un Cliente especialmente estúpido estampe su firma a cambio de una nueva novia.

Regularmente también hay **Partidas Privadas**, desde cuatro tipos jugando en un cuarto oscuro a partidas de altos vuelos en el ático donde miles de dólares cambian de manos en un parpadeo. Estas partidas suelen ser organizadas por un patrocinador, normalmente un Cliente, y el Casino ejerce de anfitrión. A veces los asistentes se conforman con una sola camarera que les sirva lo que le pidan sin abrir la boca, pero otras veces la cosa puede tornarse un poco más elaborada.

La partida más escandalosa del Dollhouse se celebra anualmente al acabar la temporada de verano. Se la conoce simplemente como **'la partida'**, y si nunca has oído hablar de ella es porque no eres nadie importante. Una docena de Clientes, un lujoso Recoveco preparado para la ocasión, medio centenar de Empleadas escogidas a dedo, bebida absurdamente cara, chefs de renombre y todo lo que puedas imaginar. Y no se juega sólo dinero.

Y por supuesto, siempre existen las **Fiestas Privadas**. Un VIP pide lo que se le antoja y el Casino se limita a ponerle precio. Las súcubos conocen bien estos eventos. Digamos que **'sórdidos'** es tan solo una manera de describirlos.

## Jugar con el Obsequium: Irse de misión

A veces algo ha salido tremendamente mal, alguien ha metido la pata, o algo ajeno al Casino ha intentado averiguar qué nos traemos entre manos y toca improvisar. La solución en estos casos es siempre la misma: que alguien se encargue. Porque si el 'plan b' es que Mrs. Sinner se encargue... es que no hay un 'plan b'.

Los problemas suelen variar, y son interesantes como ganchos para historias. Sacar adelante los problemas del Dollhouse siempre reportan alguna clase de beneficio en la forma de **Obsequium**, dado que su implicación con el Casino aumenta de forma involuntaria al tratar de ayudarlo. La suerte de Michelle en la aventura introductoria **Control de Daños** es tan solo un ejemplo. Surge un imprevisto y los Jugadores tienen que solucionarlo. Si completan el escenario con éxito, Alexandra estará en deuda con lo que se traducirá en Obsequium. Evidentemente, eso de que todo el mundo sale ganando con ello es una burda mentira.

Un problema lo tiene que solucionar el departamento correspondiente. **Seguridad** evita que entren indeseables, vigila a las Novatas y protege físicamente al Casino. Si alguien se cuela, se encargarán ellas de explicarle al intruso su error. El Servicio de **Acompañantes** de forma rutinaria tiene que atender las extravagancias de un VIP especialmente caprichoso, así que la 'Anfitriona' necesitará de ayuda extra para ya mismo. O **Blanche** puede tener un problema con una Novata espabilada que ha encontrado la forma de contactar con gente de su pasado.

De todas formas, esto no es *Dragones y Mazmorras*. Quizás para una historia corta funcione, pero no abuses de esto. Hay cosas más interesantes que probar en *Casino Dollhouse*.

## La Nueva Mesa Directiva

Existe un **contrapoder** dentro del Casino Dollhouse. Dado que es inherente a la especie humana reunirse en grupos afines en busca de algún tipo de seguridad, y el Casino está lleno de humanos (e inseguridades) era inevitable que las Empleadas terminasen forjando algún tipo de relación entre ellas. La mayoría de estos grupos informales surgen de forma espontánea. Es probable que las Empleadas de tus Jugadores formen su propio círculo, de forma que siempre tengan a alguien a quien recurrir. La **Nueva Mesa Directiva** quizás empezase simplemente como un grupito de iguales para cubrirse las unas a las otras, pero hoy en día son algo completamente diferente. Porque a diferencia de la Supervisora de turno que cree tener su parcela de poder, la Nueva Mesa Directiva **sabe que eso es mentira**.

Es como dice la frase esa de "La verdad os hará libres" pero a lo bestia. Este grupo apareció entorno a los años treinta. Si el Casino es más antiguo o existían otros grupos, han sido olvidados o no eran tan influyentes. Al principio ni siquiera tenía un nombre, lo formaban simplemente varias Coordinadoras que se apoyaban entre sí para competir contra las demás. Pero entonces pasó algo. En la década de los 50 este grupito descubrió hasta qué punto la suerte de del Casino Dollhouse y sus Empleadas está ligado a Mrs. Sinner. Todo se degradó. Todo se fue a la mierda. O casi.

Sucedió que varias Coordinadoras se la encontraron en un estado catatónico en su despacho, totalmente aterrorizada. La pérdida de control sobre sí misma hizo que se diluyeron los lazos que mantienen de una pieza al Casino, así que los Recovecos se cerraron, las Empleadas simplemente se desvanecían en el aire, e incluso el

propio edificio pareció hundirse en el Infierno del que había brotado. Si consiguieron salvarse fue de puro milagro, y porque Colette hizo que desahogara con ella a lo largo de varios días de lastimoso llanto. Lo que pudo decir Mrs. Sinner en aquel momento de debilidad nunca ha trascendido, pero sus revelaciones permitieron a Colette comenzar su famoso libro de conocimientos prohibidos. O eso se dice.

Esta experiencia les hizo ver que Mrs. Sinner **no era un ser de absoluta omnipotencia**. Era una criatura imperfecta armada con unos poderes divinos que no podía controlar. Que está loca, es peligrosa y que les arrastrará a todas en su caída... si algún día llegase a ocurrir. Que es probable que acabe pasando claro, pero eso no tiene que suceder forzosamente mañana. Ni al siguiente. Ni al siguiente.

Llevados por un instinto de autopreservación, este grupo se dedicó a crear una especie de entorno artificial para Mrs. Sinner con el propósito de mantenerla centrada. A mediados de los setenta habían acumulado cierto grado de influencia en el Casino así que se reconvirtieron en la **Nueva Mesa Directiva**. Con el paso de las décadas este grupo fue incluyendo a todo tipo de Empleadas, incluidas aquellas con una gran ambición personal, con el fin de dirigir el Dollhouse desde las bambalinas. La certeza de que enojar a Mrs. Sinner significa su propia muerte limita mucho lo que se han atrevido a hacer, lo que extrañamente también sirve de elemento aglutinador para sus miembros.

Aunque no tienen una autoridad más allá del puesto que tiene asignado en el Casino, las Empleadas del montón perciben a las integrantes de la Nueva Mesa Directiva como una clase especial de jefas que se llevan mal con otras jefas. En los niveles más altos funcionan como una

piña, de forma que oponerse a una de ellas es como oponerse a todas a la vez. Pese a todo son otro nido de víboras más, obsesionadas con tenerlo todo bajo control. Por muy cierto que sea el hecho de que mantienen a Mrs. Sinner estable, también creen que esto les da cierto derecho a 'gobernar' en su nombre, lo que les hace chocar con la práctica totalidad de las restantes Coordinadoras y Supervisoras.

### A efectos de juego

Si decides emplear *Cultos Innombrables*<sup>®</sup>, puedes considerar que la **Nueva Mesa Directiva** funciona como un Culto con las siguientes características:

**Objetivos:** Mantener el Casino a flote, cueste lo que cueste, mientras sacan beneficio.

**Recursos:** Tienen miembros bien situados en todos los departamentos del Casino. Esto le da acceso a una red de contactos y favores de un tamaño considerable

**Miembros:** Alrededor de una docena de Supervisoras y Coordinadoras con la suficiente perspectiva (o locura, o ambición) como para atreverse a lidiar con Mrs. Sinner.

#### Aspectos:

- Salvaron al Casino de la destrucción, y conocen bastantes secretos por ello.
- Dado que saben que Mrs. Sinner no es omnipotente, han aprendido a tratar con ella mejor que nadie.
- Podrían hacer grandes cosas... pero no se atreven por si Mrs. Sinner pierde el control de nuevo.

**Complicación:** En realidad sus miembros sólo cooperan para salvar su propio culo.

## Crea tu propia Empleada

La intención con la que se escribió el **Dollhouse Casino** original era explorar aquello que llamamos **identidad**. Qué te hace ser tú y no otra persona. Todos los desvaríos que allí aparecen son en última instancia herramientas para marear a los Jugadores con este tema. Al fin y al cabo, si tú no eres tú porque nadie te reconoce como quién se supone que eres... ¿eres realmente tú? Si crees que eso ha sonado extraño, no has visto nada aún. La cosa desvaría a partir de aquí.

La verdad es que puede ser un poco difícil que se te ocurra un Personaje chulo así por las buenas, más incluso si eres nuevo en esto del Rol. Por tanto, te pongo aquí unas cuantas ideas para que puedas empezar por alguna parte. Lo primero es olvidarte del Sistema y de los numeritos que tanto gustan a los Jugadores. En Casino Dollhouse te lo vas a pasar mejor con un Aspecto interesante que con un +7 a melé. Además, dado que el combate es algo inusual en la mayoría de las partidas (a menos que hayas decidido darte un paseo por el Infierno) es mejor que centres tus energías en una historia interesante para tu Empleada.

### Quién eras

Es importante que tengas claro quién eras antes de firmar el Contrato. Funciona mejor una persona normal del montón que alguien único y especial. Mrs. Sinner sabe perfectamente que aquellos con cualidades excepcionales suelen ser difíciles de controlar. ¿Cómo mantienes sometido a un asesino de élite entrenado por la CIA? Es cierto que entre las Empleadas hay algún individuo con un pasado que parece una película de acción, pero la inmensa mayoría eran personas corrientes. Y recuerda, no todas ellas fueron anteriormente hombres.

### El motivo

Tiene que haber una razón para firmar el Contrato. Una y no catorce. Tiene que ser algo que describa a la persona que era tu Personaje: su neurosis, su forma de ver el mundo, sus ambiciones, sus circunstancias, etc. Pudo firmar creyendo que era una broma, porque era una persona muy arrogante. Pudo ser por desesperación, para salvar el negocio familiar. O pudo ser porque deseaba de forma obsesiva las atenciones de una Súcubo. Sea lo que sea, a la larga este motivo se convertirá en un **recordatorio permanente** de por qué está atrapado en el Casino. Es, al fin y al cabo, lo que Mrs. Sinner va a explotar para mantenerle controlado.

### Quién eres ahora

Ahora, tu Personaje es una Empleada que tiene que cumplir las normas del Casino. Tienes que decidir dónde ha acabado. Recursos Humanos no va a desperdiciar el talento de una Novata mandando a un Premio Nobel a limpiar retretes, o quizás sí al principio para que empiece a desear premios y recompensas. Al final todas las Empleadas acaban orbitando hacia puestos en los que pueden servir mejor al Casino, aunque la velocidad con la que ocurre depende de lo mucho que la hayan doblegado. Es práctica habitual que a alguna Empleada la enseñen el caramelo, pero que no se lo dejen comer.

Uno de los motivos por los que se prohíbe a las Empleadas a hablar de su vida pasada es para que les sea más fácil asumir una nueva identidad y olviden la anterior. Así que, si tu Empleada se supone que es china y es maître, todos los comensales del restaurante esperarán que hable con un fuerte acento y se comporte de una forma concreta. Sin la posibilidad de ser tú mismo, con el tiempo acabarán rellenando los huecos con la 'china'.

## Qué harás al respecto

Ya tenemos claro quién eres y quién te obligan a ser. Afortunadamente, tú tienes la última palabra. Quizás si esta es tu primera partida en el universo del Dollhouse Casino esté bien que tu Personaje sea una Novata. Esto te permite explorar el Casino sin miedo a arruinar la partida al resto de jugadores, ya que a las Novatas se las perdona casi cualquier cosa durante sus primeros días. Hasta cierto punto, claro.

A partir de ahí, puedes escoger ser una **Rebelde** que lucha activamente contra Mrs. Sinner, o una **Esbirra**. No obstante, la gran mayoría de las Empleadas son simplemente **Resignadas**, que van por libre y siguen sus propios objetivos – sean los que sean – intentando no llamar la atención para evitarse problemas.

De todas formas, el Narrador tendrá sus propias ideas sobre lo que será más conveniente para su partida. Pídele que te oriente antes de hacer nada raro o quedarte sin ideas.

## Pon los numeritos en la ficha

¡Ah sí! Se me olvidaba. Los Jugadores os sentís perdidos si no ponéis numeritos en una hoja de papel. Cuando ya tengas claro cómo va a ser tu Empleada, pásala al Sistema que vayáis a utilizar. A mí me gusta el *Sistema Hitos®* porque me deja detallar muy bien a los Personajes, pero es una preferencia personal.

### Sobre los límites

En **Dollhouse Casino** se puede tratar temas que pueden resultar incómodos para algunas personas. Conoce a tus compañeros de mesa. Si quieres interpretar un Personaje “inusual”, en el sentido más amplio, asegúrate de que todo el mundo va a estar cómodo con ello.

## Nuevas Plantillas

Si aún no sabes qué Personaje quieres hacerte, o no te inspiran las ideas del Dollhouse Casino, quizás quieras probar estas que tienes a continuación. Son quizás un poco demasiado rizar el rizo, no sé si me entiendes, pero puede ser que las veas como un reto interesante.

## Menores de edad

Si te gustan los retos, una opción pasa por que tu Empleada sea menor de edad. Exactamente cuánto depende de ti. El Dollhouse no permite el trabajo infantil – es ilegal – pero siempre hay cosas que hacer para un caso especial. Un ejemplo son las hijas de Mrs. Sinner; pero no son las únicas. Algunas Empleadas le hacen las coreografías a la cantante adolescente de turno, por ejemplo. Otras del Servicio de Acompañantes hacen de la ‘nueva amiga’ de los hijos de algún Cliente VIP. Hasta Seguridad del Casino tiene en nómina a alguna para temas delicados.

Si decides que tu Empleada tiene la edad aparente de una menor, tiene que haber detrás un jugoso por qué. Deberías añadirle un **Aspecto** que refleje cómo ha acabado así o cómo lidia con ello. Al fin y al cabo, el contraste entre ser un adulto y pretender ser una adolescente es lo que hace interesante a este arquetipo. A veces es un castigo, otras una burla; pero siempre un amargo recordatorio.

Ideas para tu Empleada:

- Eres la hija/mascota de una Coordinadora. Vives fuera del Casino, pero estás obligada a hacer todo lo que ella te dice. Y lo odias.
- Eres la chica de los recados, bailarina ocasional o becaria en prácticas permanente. Y sabes que nadie espera nada más de ti.

## Jeanne Winslow (Empleada)

Hay gente que nace bajo una buena estrella, y gente que nace bien estrellada. Y Norman fue de los primeros. Se esforzó y trabajó duro para levantar su propio negocio, pero sin comprender que su flagrante éxito se debía a la influencia de su familia. ¿Por qué iba siquiera a pensar en ello? Al fin y al cabo, él se había labrado su propio futuro al más puro estilo americano. Hasta se las ingenió para sacar provecho de aquel absurdo Contrato que le ofrecieron en las Vegas. Apostó duplicar ese dinero en un mes con unos amigos y lo logró.

Estaba en Hong-Kong para una cita de negocios importante cuando se abrió la cabeza en la ducha. Le encontraron desnudo en medio de un charco de sangre. Menuda forme de irse hubiera sido... si se hubiera ido. Pero no, se quedó en el Casino, atrapado en el cuerpo de una cría de doce años. Al principio se lo tomó con filosofía: simplemente, aquello era otra montaña que debía escalar en su imparable camino al éxito. Hizo de todo: tirar flores en la boda de un VIP, publicidad del Casino, de duendecillo de navidad...

Si tan sólo pudiera hacerse valer ante su Supervisora... ¿por qué no deja de tomarle como una cría? No tiene doce años, por el amor de Dios. Si le diesen otro cuerpo, Norman podría ser imprescindible para el Casino, hacerles ganar mucho dinero. Es un diamante en bruto que debería de estar en medio de la acción... ¿por qué nadie se da cuenta de ello? Y ahora encima, ya ni le dejan en paz cuando está fuera de servicio. Sólo es cuestión de tiempo que Jeanne haga alguna tontería. Nadie va a impedirle conquistar el éxito cueste lo que cueste.

## Jeanne Winslow (Norman Levingston-Clark)

*Eterna niña sin futuro*

“Deja de tratarme como a una cría”

### CARACTERISTICAS

FOR: 2	Preadolescente
REF: 3	Bajita
VOL: 5	Ambiciosa
INT: 5	Preparada

### HABILIDADES

Atléticas: 4	Bailar
Pelea: 2	Gritar y patalear
Percepción: 6	Ver oportunidad
Subterfugio: 5	Ser irrelevante
Interpersonal: 4	Conocer plantilla
Conocimiento: 4	Trabajo de oficina
Técnicas: 7	Inversiones en bolsa

### HITOS

- Nunca nadie te regaló nada, pero lo tuviste fácil por ser un Levingston-Clark.
- Una pequeña firma en el Contrato, y otra puerta que se te abrió hacia el éxito.
- Fue un estúpido accidente en la ducha de aquel hotel en Hong Kong.
- Casi lo lograste una vez, y la cima sigue ahí arriba. Puedes volver a intentarlo.

### COMPLICACIÓN

Lo sacrificarías todo por el éxito



## Familiar

Eres una Empleada a la que han asignado a alguien de forma permanente. Ese alguien es importante para el Casino así que estás con él para vigilarle, cuidarle o acompañarle. Puede ser un Cliente, pero también un tipo normal cuya vida parece irrelevante y anodina. En algunas ocasiones ni siquiera saben lo que eres de verdad. Algunas veces este arquetipo refleja una forma de recompensa para una Leal, pero en la mayoría de las ocasiones no es más que otro trabajo.

Decide qué tarea tienes asignada y con quién. Puede ser llevarle las cuentas a un turbio hombre de negocios o reemplazar a un ser querido fallecido. Sea lo que sea, es algo muy importante para ti y por tanto debería aparecer como tal en un **Aspecto**. O puede suceder que acabes estableciendo un vínculo demasiado fuerte con tu Cliente con los riesgos que esto implica, o que sean alguien importante de tu pasado y sufras por no poder decirle la verdad.

Ideas para tu Empleada:

- Eres la familia que una Cliente nunca tuvo. La has cogido cariño, y temes que firme un Contrato, aunque no puedas impedirselo.
- Eres la amiguita de un concejal. Debes de disuadirle de que se investigue el Casino, o la Nueva Mesa Directiva te lo hará pagar.

### Roberta Stepford (Empleada)

Mía no lo tuvo fácil desde el principio. Su ficha de los servicios sociales contenía el habitual panorama de padre ausente, madre drogadicta, pequeños delitos, casas de acogida, y todo eso. A los trece años estaba viviendo en la calle.

Con los años, Mía espabiló y acabó metida en una pandilla. Pronto aprendió a colgarse del brazo del jefecillo de turno para protegerse. Es lo que hay, si quieres sobrevivir en la calle.

Un día su novio se la llevó de juerga a Las Vegas. Allí le ofrecieron el Contrato, firmaron sin pensar y se largaron a un motel para disfrutar de la pasta. Él consiguió material del bueno y se pasaron tres días allí encerrados sin dormir. Cuando ya no pudo aguantar más, el miserable la mató a golpes. Mía estaba tan colocada que apenas sentía unos golpes que le estaban destrozando los huesos.

Cuando despertó en el Dollhouse estuvo mucho tiempo en la cuerda floja. Al final, Mía asumió que aquello no era tan diferente a estar en un correccional, así que aprendió a bajar la cabeza y en poco tiempo vivía mejor de lo que jamás lo había hecho en la calle. Joder... su vida era una mierda, pero comía tres veces al día, no tenía que dormir con un ojo abierto y nadie le iba a robar – o algo peor – si la pillaban despistada. Era cosa de sabérselo montar bien.

Mía acabó metida a Súcubo. No la importó, había hecho cosas peores antes. Entonces apareció la oportunidad de ser la esposa de Walter, un mafioso que quería un lavado de cara, y así es como nació Roberta, la mujer ideal para un hombre que aspiraba a codearse con la alta sociedad. Y cumplió con su papel hasta que Walter se hartó de ella, lo que la llevó a enfrentarse a él y de vuelta a la Morgue del Casino.

En vez de ser castigada, Roberta regresó a sus tareas habituales como si nada hubiese pasado. Los años fueron pasando lentamente hasta que un día reconoció a un Cliente curioso haciendo demasiadas preguntas. Era el hijo que le había dado a Walter, que venía en su busca...



## Roberta Stepford (Mia Sullivan)

*Sin embargo desesperada*

“Lleguemos a un acuerdo”

### CARACTERÍSTICAS

FOR: 3	Esbelta
REF: 3	Dinámica
VOL: 4	Desesperada
INT: 5	Manipuladora

### HABILIDADES

Atléticas: 4	Mantenerse guapa
Pelea: 3	Apartarse
Percepción: 5	Detectar mentiras
Subterfugio: 5	Ocultar trapos sucios
Interpersonal: 4	Ser encantadora

Conocimiento: 6      Relaciones sociales

Técnicas: 5      Esposa perfecta

### HITOS

- Sobrevivía en la calle haciendo todo lo que fuera necesario.
- Firmó por un maromo que la mató después para quedarse con su parte.
- En el Casino aprovechó cualquier oportunidad para progresar.
- Logró salir del Casino al contraer matrimonio con un Cliente, pero él la mató.

### COMPLICACIÓN

Su hijo anda buscándola cerca del Casino.

## A real man

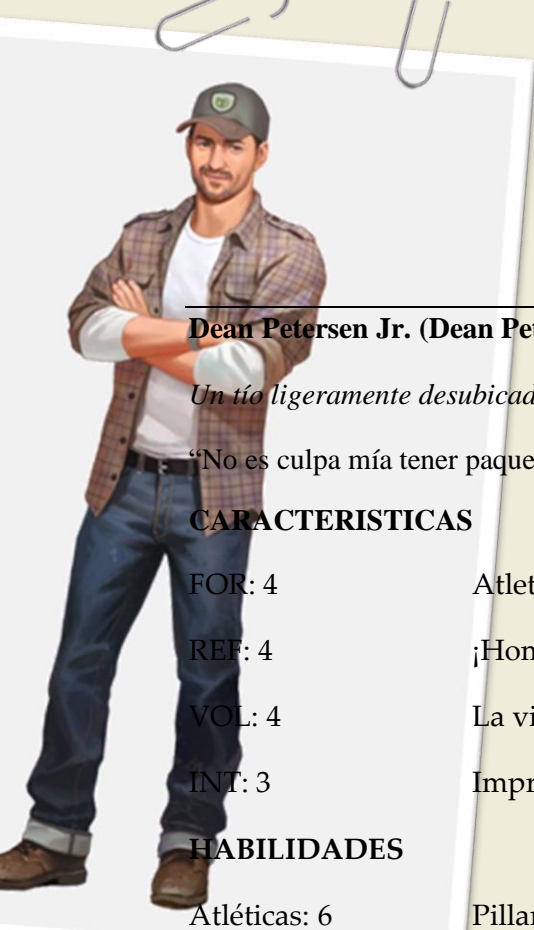
Es extremadamente raro, aunque no imposible, que hayas acabado en el cuerpo de un hombre. Las Novatas suelen suponer que los ‘Ken’ son el resultado de alguna clase de premio, pero se equivocan. Son errores del Casino, o quizás no, pero el caso es que no hay otra manera mejor de explicarlo. A veces pasa. Y ya seas hombre o mujer, tienes una tarea que cumplir... aunque para ti va a ser un poquito más difícil que para el resto. Cosas del Karma.

Y esto es porque las Empleadas-hombre son ignoradas por el Casino. Nos referimos específicamente a la parte sobrenatural. Tú no puedes utilizar un Recoveco como lo hacen tus compañeras, verte sometido a ciertas normas comunes o verte afectado por algunas de las Magufadas que explicamos más adelante. Tiene sus cosas buenas y sus cosas malas.

Ser hombre es una manera de interpretar una rareza en el Dollhouse: eres tú mismo atrapado en este sitio demencial, sin tener que fingir ser otra persona ni estar sometido al juego de identidades que soportan las demás Empleadas. De hecho, nada impide que te largues del Casino. El por qué no lo haces es un **Aspecto** muy interesante a desarrollar. También puedes optar por ser una mujer que firmó y simplemente regresó como hombre.

Ideas para tu Empleada-hombre:

- Las que no te odian, quieren utilizarte, no hay punto medio. Tu singular relación con el Casino es una maldición.
- Eres como las demás Empleadas, pero ellas no te tratan igual. Eso es discriminación, el techo de cristal y todo eso.



### Dean Petersen Jr. (Dean Petersen Jr.)

*Un tío ligeramente desubicado*

“No es culpa mía tener paquete, ¿vale?”

#### CARACTERISTICAS

FOR: 4	Atleta ligas menores
REF: 4	¡Home Run!
VOL: 4	La vista en el partido
INT: 3	Improvisar

#### HABILIDADES

Atléticas: 6	Pillar la base
Pelea: 7	Batear
Percepción: 4	Visión de juego
Subterfugio: 3	Destaca demasiado
Interpersonal: 4	Resentido
Conocimiento: 3	Acabó el Instituto
Técnicas: 5	Mundo del béisbol

#### HITOS

- Llegaste a jugar en la liga, hasta que un accidente en el campo acabó con tu carrera.
- Buscando algo de pasta fácil acabaste en las Vegas, donde firmaste un Contrato.
- Condujiste directamente a un río tras una noche de cervezas con los amigos.
- Despertaste en el Casino siendo tú mismo... y a nadie le hizo mucha gracia.

#### COMPLICACIÓN

No le cae bien a ninguna Empleada

### Dean Petersen Jr. (¿Empleada?)

Dean nunca destacó en nada, pero tenía buen brazo y caía bien a todo el mundo. Le hicieron rey del baile de fin de curso – junto a la capitana de las animadoras – y le ficharon en un equipo pequeño en cuanto se largó de casa. La verdad es que tenía un buen promedio, ¿sabes? Le iba bien y su agente empezó a hablarle de contratos en las grandes ligas. Sonaba bien, demasiado bien. Hasta que Dean se lesionó en el codo y se convirtió en otra promesa fracasada.

Obligado a volver a su ciudad natal, Dean decidió darse una última gran juerga en Las Vegas, donde cómo no, acabó firmando un Contrato medio pedo. Con la pasta que se sacó le compró la bolera al viejo Sherman, la adecentó y se pasó los siguientes diez años contando en cada barbacoa la historia de cómo casi estuvo a punto de ser alguien. Tras haber estado a punto de tocar el cielo aquello era una mierda de vida, pero era su mierda, supongo.

Entonces una noche volvía con su camioneta a casa con un par de cervezas de más y acabó en el río. Después despertó en una sala muy rara con un montón de tías que estaban tan alucinados como él. ¿Qué demonios estaba pasando? ¿Por qué no le dejaban marcharse a casa?

De todo aquello sacó dos cosas en claro. La primera, que su codo ya no le duele. La segunda, que no le cae bien a nadie, especialmente si la Empleada con la que intenta ligar era antes un hombre; cosa que debe de ser prácticamente todo el mundo en este puñetero Casino. Lo que no entiende es por qué no le dejan marchar. Es evidente que éste no es su lugar, y empieza a estar harto de pasarse el día haciendo los trabajos que nadie quiere.





## Acto II – Todo lo Raro

¿Aún sigues queriendo que te cuente más cosas del Casino? ¿Es que no ha sido suficiente con todo el rollo que te he soltado hasta ahora? No es que me importe, ya sabes. El Contrato y todo eso. Tú firmaste, tú preguntas, yo te cuento, pequeño idiota. Tienes razón... no hay motivos para ser grosera. En realidad, me das un poco de pena. Sí, ya sé que crees estar buscando a alguien importante. A tu mamá ¿verdad? Vale, te voy a ser sincera... ¿crees que te conté esa historia porque me apetecía ligar contigo? Sólo quería advertirte. Creía que si escuchabas el nombre de tu madre te acojonarías y te largarías de aquí cagando leches. Sí... la conocí. Y la conozco. ¡Claro que no estoy de coña, hombre! Está vivita y coleando. Pero ahora está ocupada y créeme, es mejor que esperes a que termine el 'trabajo'. Es por ahorrarte un mal recuerdo. No me des las gracias, no te he hecho ningún favor.

¿Cómo es que has llegado a descubrir tantas cosas sobre el Casino? ¡Guarda eso! Joder, no me puedo creer que la muy zorra se dejase un **Cuaderno de Colette** atrás. No te imaginas lo que nos pueden hacer sólo por saber que existe.

Esta mierda es... eh... un *libro mágico*. En serio. Aunque parece ser tan sólo una copia de cuatro o cinco movidas. ¿Qué hay en el resto de páginas? El diario de Roberta. Genial, ya veo que eso es lo que te ha traído hasta aquí. Pero cierra la puerta, tengo que cambiarme. No voy a contarte los secretos sobrenaturales del Dollhouse vestida de conejito. ¿Te importa volverte?



## El Cuaderno de Colette

¡Pero qué mono! Si te has puesto rojo y todo. ¿Cuántos años tienes? En fin. Verás... hace mucho tiempo, una de nosotras... una Empleada, empezó a recopilar teorías y experiencias sobre el Casino. Algunas dicen que aprendió mucho de... eh... la jefa. Se llamaba Colette. Ni idea de qué fue de ella. Dicen que... escapó. De alguna manera. Su Cuaderno empezó a circular poco después entre nosotras, especialmente entre las que estaban más... *desesperadas* por encontrar un sentido a todo esto. Se hicieron copias de copias. Algunas eran destruidas cuando te pillaban con ellas, otras cambiaron tanto y pasaron por tantas manos que no tienen nada que ver con el original. Pero lo esencial es que todas las que sabemos de la existencia de estos cuadernos los llamamos de la misma manera para saber de lo que estamos hablando: **Cuadernos de Colette**. Esto no es un juego de rol ¿vale? Nadie llama a su grimorio de hechizos 'El Necronomicón lanza bolas de fuego'. Eso es una idiotez.

No hay dos Cuadernos de Colette iguales, pero en general todos hablan de lo mismo. De cómo funciona la *magia* del Casino, de cómo hacer *hechizos*, y de cómo es el *Infierno*. Al menos tres han pasado por mis manos, y uno tenía extractos y fotocopias del auténtico, el de Colette de verdad. Supongo que querrás que te haga un resumen ¿verdad? Lo he hecho a posta. Me has pillado. En serio, eres un tipo con suerte. Me caes bien. Vale pues, aquí vamos.

Vamos a empezar por la *magia*. Intentaré que no me entre la risa cada vez que digo '*magia*', pero no te prometo nada. Lo cierto es que no hay otra forma de explicar esta movida la verdad, pero es que todavía me suena a chiste. Tú tómatelo en serio, ¿vale? Venga, vamos a ello. Pásame otro cigarrillo, ¿quieres?

## De dónde sale la *Magia*

El **cuaderno de Colette** – las copias guais del original al menos – le dedica una docena de páginas a teorizar sobre cómo Mrs. Sinner somete a las Empleadas. Al igual que el resto del cuaderno, el texto es un galimatías de números y diagramas que son simples trucos nemotécnicos. Esto es una forma que tenía Colette para recordar todo lo aprendido sin tenerlo por escrito. Afortunadamente, suele haber unos post-it, hojas sueltas y anotaciones que arrojan algo de luz sobre su contenido.

En sus apuntes, Colette sugiere que **todo individuo** es la unión de tres partes relacionadas: **cuerpo, ego y memoria**. Da a entender que estas tres partes unidas son las que te hacen ser tú como individuo único diferenciado, que es lo que Mrs. Sinner desea – necesita – controlar. Es como si eso fuese la 'Fuente de la Magia' del Casino, y las Empleadas como yo misma fuésemos algo así como las 'baterías' que mantienen el juguete funcionando. Porque al darle identidad o nombre a algo, o al cambiarlo, ese 'algo' entonces existe.

¿Qué es *magia* entonces? Pues es crear, cambiar o destruir una de esas tres cosas. Si quieres convertir a un tipo en un cerdo, lo que hay que hacer entonces es cambiar su cuerpo para que físicamente sea un cerdo. Y más fácil, imposible.

Lo malo es que Colette se contradice en varias partes del Cuaderno al hablar sobre este tema. O quizás, no lo escribió Colette, pero es con lo que tenemos que trabajar. A demás, si Mrs. Sinner no necesitase a las Empleadas para nada... ¿por qué demonios se molestaría en hacernos esto? Sea como sea, lo que sí es interesante de esta teoría es que explica muchas de las cosas que suceden en el Casino Dollhouse.

## El Cuerpo

Según Colette, el cuerpo es simplemente un **re-  
cipiente**, algo que nos permite interactuar con el mundo físico. No entra en más detalles, pero es lógico suponer que no se refiere a un cuerpo vivo solamente. Ni a un cuerpo humano. Según sea ese recipiente, tú podrás hacer unas cosas u otras. Si tienes piernas podrás andar, si tienes alas podrás volar. En cuanto te ven, la gente ya se hace una idea de quién o qué eres. No le das muchas vueltas al asunto porque no las tiene.

Dado que tu cuerpo es tu única forma de relacionarte con el medio, está influenciado por él. A su vez, el cuerpo influye o es influenciado por el **Ego** y la **Memoria**. O sea que, si tienes cabeza de pato, pies de pato, pico de pato y haces ¡Cuá, Cuá!, a lo mejor es que eres un pato.

## El Ego

Esto es a grandes rasgos, tu fuerza de voluntad, tu **sentido del yo**. Es lo que te diferencia de una piedra. No tiene nada que ver con lo inteligente o tonto que seas, sino más bien con estar vivo y tomar decisiones de forma individual e independiente. Un perro también tiene ego, lo que pasa es que es un perro. Tener ego es lo mismo que decir que deseamos unas cosas, odiamos otras, y seguimos nuestro camino hasta el final de nuestros días.

Lógicamente, el Ego se sirve del **Cuerpo** para llevar a cabo lo que se propone, a la vez que se sirve de él para percibir el mundo real. A su vez, el Ego alimenta a la **Memoria** con sus experiencias y luego se sirve de ella para proseguir con tu camino. Sin la memoria, el ego es solamente una fuerza de voluntad sin forma ni propósito; sin el cuerpo, una idea sin forma de relacionarse con lo real.

## La Memoria

Pues es el repositorio de todo el **conocimiento** que has adquirido a lo largo de tu existencia. Si tú recuerdas, entonces tu ego puede servirse de eso para enfrentarse a problemas del mundo real. O, si te has encontrado con algo nuevo o interesante entonces puedes recordarlo para más adelante.

La Memoria es lo que sustenta al Ego, ya que te permite recordar quién eres y por qué haces las cosas que haces. Y evidentemente, el **Cuerpo** es quien da soporte a la Memoria. Como si fuera una pieza de un ordenador, si tu cuerpo falla entonces tu Memoria se dañará, posiblemente arrastrando al **Ego** en su caída. Colette insinúa con una flecha roja bien gorda que 'algo' debe de ocurrir en sentido inverso también... pero la hoja está rasgada por ese punto. Saca tus propias conclusiones.

## Magufadas varias

Lo curioso es que este sistema digamos... metamágico nos da una base sobre la que explicar o al menos clasificar muchas de las locuras demenciales del Casino Dollhouse. E incluso nos permite de alguna forma establecer una medida de poder de Mrs. Sinner... Si es que eso es posible. Pero oyes, este rollo lo has pedido tú y no voy a pararme ahora, ¿vale?

Suponiendo, e insisto en el suponiendo, que lo de las **Tres Partes del Individuo** sea cierto, entonces existen tres Disciplinas Mágicas:

- **Somatomancia**: El poder sobre el Cuerpo.
- **Thelismancia**: El poder sobre el Ego.
- **Mnememancia**: El poder sobre la Memoria.

He sacado los nombres de un traductor online; es que me apetecía que sonasen rimbombante. Bueno pues, **Mrs. Sinner** es muy poderosa en al menos Somatomancia y Thelismancia. Es fácil llegar a esta conclusión porque todas las Empleadas tienen un cuerpo nuevo y tienen que sacarlo de alguna parte. Mrs. Sinner también es hábil manipulando voluntades, aunque parece ser algo menos capaz que con los cuerpos. Al fin y al cabo, nos tiene que obligar a llevar el Casino por métodos más bien mundanos. ¿Y qué pasa con la Mnememancia? Bien... ¿has visto alguna vez a Mrs. Sinner alterar los recuerdos a alguien?

No. Claro que no. Ni yo, porque es incapaz de hacer que las Empleadas olviden quiénes fueron. ¿No crees que sería mucho más eficiente reescribir los recuerdos de alguien para convertirlo en un esclavo obediente?

## Hechizos, Maná y Bolas de Fuego

Todo el rollo que te he soltado hasta ahora no valdría una mierda si no pudiese demostrarte que 'hago magia' ¿verdad? Seguro que esperas que ahora te ponga aquí un listado de recetas con palabrejas extrañas para que puedas hacer un abracadabra estilo Harry Potter. Qué majo. Como si eso fuese tan simple.

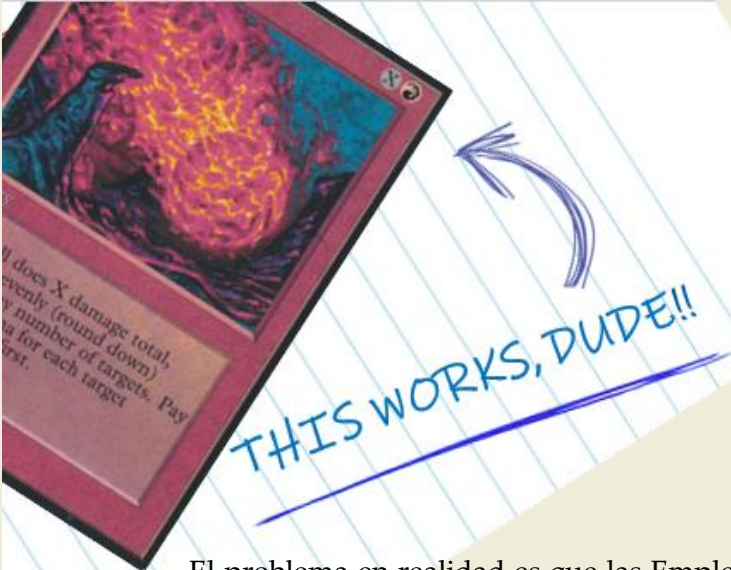
Vamos a llamar a todo esto 'Magia', a las técnicas para hacer que funcione 'Hechizos', y a los efectos que producen... eh... 'Efectos'. Lo primero que tienes que hacer es olvidarte de todos esos videojuegos, películas y libros de fantasía. Son chorradas. Te repito, considera a la 'Magia' del Casino como si fuese Ciencia. Una ciencia muy rara, pero porque es un campo nuevo que está aún por investigar. Es mejor así, porque al ser humano le gustan las cosas comprensibles, reproducibles y con aplicaciones prácticas.

## Sobre la Magia

Si lo que deseas es incluir Magia en Casino Dollhouse, lo primero que tienes que decidir es si vas a permitir a los Personajes usarla. Si tu respuesta es **afirmativa**, entonces *Cultos Innombrables*<sup>®</sup> puede darte sistema y todo lo que necesites para hacer el traspaso. Otra idea es **abstraerte** de forma parecida a como se trata la Magia en *La Llamada del Cthulhu*<sup>®</sup>. Existe, pero es un recurso de la trama y los Personajes sólo la emplean puntualmente en el clímax de la aventura. Finalmente, siempre puedes **ignorarla**. Todo es muy misterioso, nadie sabe nada, Mrs. Sinner hace lo que hace porque Deus ex Machina, y ya está.

Nótese a demás que todo lo explicado en este capítulo es una **interpretación** sobre las ideas de Colette y otras tantas que la siguieron. Estas Empleadas *intentaron explicar lo inexplicable*. Pueden estar diciendo tonterías, o haber intentado darle sentido a algo que no lo tiene. Esto no es como en *Dungeons & Dragons*<sup>®</sup> donde la Magia lleva siglos siendo estudiada y todo el mundo conoce sus fundamentos. Es algo **nuevo** que unas Empleadas audaces – o desesperadas – intentaron comprender como buenamente pudieron.

La mejor forma de aproximarse a la 'Magia' por tanto es mediante el Método Científico. Más o menos. No, no estoy de coña. Tú descubres un fenómeno extraño y lo investigas. Te montas una teoría de por qué sucede y luego compruebas que tu teoría se aplica siempre para ese fenómeno. Si eso no pasa, tu teoría no vale. De lo contrario, has encontrado un posible 'Hechizo'. Ahora viene la parte difícil: usar esa teoría para que el universo haga lo que tú quieres. Y si lo consigues, pues enhorabuena: ya puedes ir por ahí diciendo que eres un graduado en la Universidad Mágica de la Tortuga Voladora.



El problema en realidad es que las Empleadas no compartimos conocimientos entre nosotras. No es por nuestra desconfianza mutua – que también – sino porque cada una tenemos una forma de explicar ese ‘Hechizo’. Es como si existiesen siete versiones de la Ley de la Gravedad y a cada una nos gustase la nuestra. Y eso si no contamos a las que no tienen ni idea de qué es la Gravedad.

La mayoría de los ‘Hechizos’ que somos capaces de hacer son muy concretos, y no se parecen en nada a lo que puede hacer Mrs. Sinner con un simple acto de voluntad inconsciente. Si quieres, una forma de clasificarlos es por sus Tres Disciplinas: **Somatomancia**, **Thelisisman-cia** y **Mnememancia**. Después, puedes dividirlos en **Efectos Débiles o Fuertes**. Un efecto débil suele ser sutil, y a veces invisible; mientras que uno fuerte suele ser demasiado evidente.

Mira, te pongo unos ejemplos ilustrativos para que cojas la idea. Algunos los conozco, otros los he visto. No intentes hacerlos en casa sin la supervisión de un adulto, ¿vale?

### Alteración física

Este Hechizo permite a una Empleada hacer leves alteraciones en su propio Cuerpo, o en el de otras Empleadas. Para que funcione tienes que autoconvencerte de que tú no eres así, que tú quieres cambiar y que nada va a detenerte. Entonces poco a poco vas haciendo que tu Cuerpo

vaya cambiando para adaptarse a esa imagen que tienes de ti misma. Cuanto más despacio lo hagas, mejor. No por nada, sino porque así las Supervisoras lo tienen más difícil para pillarte.

Cada Empleada tiene su propio ritual para conseguirlo. Algunas hacen dieta, otras aprenden a maquillarse como profesionales, hay quienes meditan en clase de yoga y unas pocas incluso acuden a terapia. En una palabra, lo que tienes que hacer es **exhibirte**. Al convencer a las demás de que vas a cambiar, refuerzas tu propia Identidad lo suficiente como para forzar el proceso. Lo bueno es que una vez has empezado la cosa es cada vez más fácil. Con el tiempo, nadie recordará que hace tan solo unos meses medias quince centímetros menos y eras rubia.

... aunque no te pases de lista. Las Empleadas más veteranas, poderosas o astutas se percatarán de lo que has hecho de inmediato. Y a Mrs. Sinner no le gusta que sus juguetes se salgan del guion que les ha adjudicado. O peor aún, puede que le guste tu idea.

### Alteración Física - Somatomancia Débil

**Efecto:** Cambio menor en el cuerpo de la Empleada: complexión, altura, color de pelo, etc. También permite aumentar o disminuir en un punto la FOR o REF; o cambiar su Rasgo asociado.

**Lanzamiento:** A menos que uses otro sistema de Magia, se requiere de un ritual desarrollado por la Empleada y cierto número de éxitos en una serie de tiradas de VOL. La dificultad aumenta en base a lo radical del cambio y a la velocidad de la transformación.

**Complicación:** Cambios radicales aumentan la probabilidad de ser descubierta.



### Abrir Recoveco

Éste sí que es un truco de los buenos. Con un poco de maña, puedes abrir una puerta cualquiera del Casino y hacer que lleve a cualquier otra puerta en cualquier otro lugar, mientras sepas dónde está. El problema que tiene es que su dificultad se dispara rápidamente por multitud de factores que son difícilmente controlables. Si estás tú sola en un Recoveco poco frecuentado y quieres ir a otro Recoveco olvidado, pues la cosa es bastante fácil. Pero si hay más gente contigo o pretendes alcanzar un destino fuera de un Recoveco, la dificultad aumenta exponencialmente.

Esto se debe a dos cosas. Por una parte, a que tienes que *convencerte* de que la puerta lleva a donde tú quieres, y tener mentes que tienen su propia concepción de la realidad a tu lado no ayuda en nada. Por otro lado, el espacio en los Recovecos es flexible por los Puntos de Origen, así que es más fácil que hagas trampas. Procura no cagarla, porque nunca sabes lo que puede acabar *atravesando* la puerta.

### Abrir Recoveco - Thelismancia Fuerte

**Efecto:** Conecta dos puertas diferentes dentro del Casino, dentro o fuera de los Recovecos.

**Lanzamiento:** A menos que uses otro sistema de Magia, la Empleada necesita tener marcada ambas puertas y realizar un ritual. Se necesitan éxitos en tiradas de VOL e INT para que funcione. La dificultad aumenta bastante en base al destino del 'salto' y la gente presente.

**Complicación:** La puerta te lleva a un lugar inesperado, o *algo* cruza el umbral...

### Hacer el Jedi

He visto a súcubos usar esto con algunos Clientes para manipularlos sin que se den cuenta. Es increíble ver cómo lo hacen. Se ponen a hablar con ellos durante un rato y ya saben de su interlocutor un montón de cosas, desde su solvencia a sus gustos más oscuros. O al revés, dejan caer un par de insinuaciones y el Cliente *recuerda claramente* que vino al Casino en busca de alguien especial que le ayudase a relajarse tirando unos miles en el bacarrá. Son unas zorras muy astutas, ¿eh?

### Hacer el Jedi - Mnememancia Débil

**Efecto:** Aprendes algún detalle general del objetivo, o le implantas un recuerdo falso poco detallado en su subconsciente.

**Lanzamiento:** A menos que uses otro sistema de Magia, la Empleada necesita charlar con el objetivo y que éste no esté a la defensiva. Se necesitan éxitos en tiradas de VOL para que funcione.

**Complicación:** El objetivo puede cambiar de opinión tranquilamente después.

## Chismes mágicos

En el Dollhouse también tenemos *chismes mágicos*. ¿Has visto la serie aquella de unos pringados que se quedan tirados en una isla? Pues la mayoría son como los de allí: objetos comunes misteriosos que te traen de cabeza. Porque hacen cosas inexplicables, y ya sabes, que es mejor que asumas que es así y punto. Si quieres, puedes pensar que son *hechizos permanentes*, u *objetos encantados* para que retuerzan las leyes de la naturaleza de una manera en concreto. Al igual que ocurre con los ‘Hechizos’, puedes clasificarlos por **Somatomancia, Thelisimancia y Mnememancia**; y después en **Efectos Débiles o Fuertes**. Pero tú mismo.

Se dice, como tantas otras cosas, que los ‘Chismes’ son creados por Mrs. Sinner. A veces son creados a propósito, otras veces de manera involuntaria. Ha pasado que la jefa ha dado por sentado algo, como que sus Empleadas tienen wifi en sus móviles estén donde estén, y que todos los dispositivos de repente la tuviesen. Es así, y punto. Lo único que sabemos seguro es que los ‘Chismes’ deben de pertenecer al Casino. Normalmente si traes un objeto de fuera éste no se convierte en ‘Chisme’. Creo que es porque no tiene vínculo con el Dollhouse, pero si en algún momento lo desarrolla *entonces* sí puede convertirse en uno. Por supuesto, todos los demás objetos que hay en el Casino y que han brotado de la nada tienen muchas papeletas de... eh... ¿tener poderes mágicos? Tú por si acaso no te lleves nada divertido de un Recoveco. Ni mucho menos te acerques a menos de tres metros de un ‘Chisme’ que han sacado del Infierno. Luego si quieres te llevo a la sala segura donde guardamos las cosas que confiscamos de allí abajo. Puede que te den una nueva perspectiva de lo que significa ‘Peligroso’.

Pero vamos. Seguro que prefieres que te enseñe algunos. Vale. Mira, aquí tengo uno. Ignora el adorno de Hello Doggy, ¿quieres?

### Manojo de Llaves

Algunas Supervisoras tienen un montón de llaves encima, como éstas. Sirven para abren todas las puertas del Casino, y cuando digo todas las puertas me refiero a todas las puertas. Es decir, desde las salas VIP hasta los accesos a los Recovecos más profundos. Si no es que las has conseguido de forma ilícita, si tienes este manojito es porque has demostrado ser una Empleada muy pragmática. Mrs. Sinner sabe que es un ‘Chisme’ peligroso, así que no se la juega. Por supuesto, cualquier Empleada que tenga uno de estos manojos evitará perderlo de vista y jamás se las entregarán a nadie.

Cuando se enteran de su existencia, muchas de las Rebeldes incluyen en sus planes de huida el hacerse con unos de estos manojos. Esto no es tan preocupante como intentar usarlas para bajar al Infierno. Las Rebeldes en cuanto abren la puerta de salida y empiezan a correr suelen llevarse el manojito consigo... ¿Y adivina qué es lo primero que rastrean para cazarlas? En cuanto a las que bajan al Infierno, las cierran el camino de vuelta con una puerta sin cerradura... delante de toda la plantilla.

#### Manojo de Llaves - Thelisimancia Débil

**Efecto:** Una vuelta de llave, y abre o cierra cualquier cerradura. Diferentes juegos funcionan de manera ligeramente diferente. Algunos, por ejemplo, sólo funcionan en el Casino.

**Complicación:** La llave deja un rastro fácil de seguir. Algún juego no puede usarse para cerrar ninguna cerradura.

## El frigorífico de la morgue

Éste es quizás el chisme mágico más conocido del Dollhouse. Se encuentra en la Morgue, en la parte de atrás. Es como en las películas, una pared de metal con puertas en las que descansan los cuerpos vivos de las Empleadas a la espera de ser ocupados. El frigorífico emite un zumbido continuo como si fuese una maldita nevera de verdad.

Cuando es necesario, una Supervisora de Recursos Humanos se deja caer por allí, les da una carpeta y dice “preparad a la 17”. Luego se va, porque lo que viene a continuación no es bonito de ver y puede echarle el morro que haga falta. Las Empleadas de la Morgue abren entonces la portezuela que les han dicho, sacan el cuerpo de la Novata que esté ahí y la preparan sobre una camilla, convenientemente sujeta con unas correas. Un rato después, la Novata se despierta de su sopor, normalmente a gritos.

Pero este ‘Chisme’ no ‘crea’ los cuerpos de la nada, simplemente los almacena hasta que se los necesite. Se traen desde otra sala, donde hay una especie de tubos de cristal donde los hacen crecer desde que son una celulita hasta la madurez. Las Empleadas de la Morgue *saben cosas* y a veces se puede hacer tratos con ellas. Otras dicen que se limitan a sacar los cuerpos inertes de las cubas. Yo daría que 50/50.

No puedo decirte cómo hacen para meternos en un cuerpo cuando morimos. Lo que sí sé es que es posible utilizar la morgue para dar a alguien uno nuevo. Es algo un poco bestia. Si accedes a los registros y cambias tu nombre con un nuevo cuerpo, y luego mueres, volverás en ese cuerpo. Así de fácil. Y no te preocupes por Mrs. Sinner, ella no se dará cuenta. Quienes sí lo sabrán serán todas las demás...



### La Morgue - Somatomancia Fuerte

**Efecto:** Todas las Empleadas vinculadas al Casino Dollhouse revivirán en el Frigorífico de la Morgue. Es posible usar el artefacto para ocupar cuerpos diferentes, crearlos a medida, o recrear virtualmente cualquier efecto de Somatomancia. Mrs. Sinner no parece percibir si una Empleada a manipulado el artefacto, pero el resto sí lo harán.

**Complicación:** Los controles son incomprensibles. La usuaria tiene que morir antes. Fuertemente vigilado a todas horas.

## Cuaderno de Colette Vinculado

Pese a su utilidad, los Cuadernos de Colette son peligrosos. Hay Empleadas que acaban estando muy vinculadas a su Cuaderno y éste se convierte en parte indivisible de su identidad. Si eso ocurre, puedes abrir el Cuaderno y descubrir que hay cosas escritas sobre ti que son muy desagradables, porque no hay nada más desagradable que la verdad pura y dura.

Vamos que, el puñetero cuaderno *se escribe* a sí mismo sobre su tema favorito, tú. Si te va el rollo Zen, hasta a lo mejor es una experiencia reveladora y todo, pero también es peligroso. A nadie le gustaría que sus secretos se aireasen así alegremente pasando unas páginas ¿verdad? Pero claro, tampoco hay nada que te impida arrancar una página o reescribir un párrafo, ¿no? Pues mira tú, ya sabes para qué puedes usar estos malditos Cuadernos. ¿Quieres olvidar algo? ¿Aprender un idioma? ¿Ver lo que hizo una rival la semana pasada? ¿O hacerla creer que eres su hermana gemela? Y lo peor de todo, es que no te darás cuenta de que te la han jugado.

### Cuaderno de Colette – Mnememancia Fuerte

**Efecto:** Permite realizar efectos de Mnememancia directamente sobre la persona vinculada. Adicionalmente, permite leer sus memorias, que van escribiéndose poco a poco con el paso del tiempo. Romper el vínculo entre un Cuaderno y su dueño, dado que es puramente emocional, necesita de algo más que un simple borrado de memoria.

**Complicación:** No todo el mundo recuerda las cosas de igual manera, complicando su lectura. El vínculo es bidireccional, si el dueño 'olvida' algo, desaparecerá del Cuaderno.

## Las Hermanas Sinner

Oh... viendo que ya estamos acabando... verás, esto es apenas un párrafo escrito a lápiz. Quizás no deberías prestarle mucha atención... Colette, o quien quiera que lo puso ahí, menciona una teoría un tanto curiosa:



Si hay tres Disciplinas y Mrs. Sinner es buena en una, regular en otra y mala en la otra... por fuerza tiene que haber **otras dos entidades más** que sean buenas en las que Mrs. Sinner no lo es. Por pura lógica de videojuego.



Esta idea de las Hermanas Sinner se las han sacado del rollo de las Parcas: la **joven**, la **adulta** y la **anciana**. No recuerdo exactamente cómo era la cosa. Si resulta que **Mrs. Sinner** es la adulta (¿Cuerpo?), hay por ahí otras dos Mrs. Sinner que son la joven (¿Ego?) y la anciana (¿Memoria?). Creo que era algo así. De todas formas, este rollo de las Parcas también está relacionado con las Moiras griegas y las Nornas de los vikingos. Me molan los Vikingos. Tengo que recordar que la próxima vez diga 'Nornas' en vez de 'Parcas'.

Si es cierto, el mundo está más jodido de lo que podríamos imaginar. Esto significa que hay al menos otros dos lugares por ahí afuera en los que otras dos Mrs. Sinner andan haciendo lo que les da la gana con los humanos. Pero, como el mal de muchos es el consuelo de tontos, a lo mejor te agrada saber que tengo buenas noticias: no hay prueba alguna de su existencia. Lo que tampoco quiere decir nada, claro....





## Acto III – El Infierno

Esto es un Recoveco. Te lleva a las partes más recónditas del Casino. Antes has pasado por varios, pero no te has dado cuenta. Eso es, para ir hasta mi cuarto. Normalmente los Clientes no son capaces de verlos, pero me parece que contigo están haciendo una excepción. Si adivinas por qué, te invito a un helado. ¿No? ¡Qué poca imaginación!

Los Recovecos son algo así como... eh... pasillos en otra dimensión. Algunos llevan de un lado para otro sin importar las distancias. Los hay que tienen habitaciones, y los damos uso. A ver... mi habitación está dentro de un Recoveco, pero parece que no lo está porque tiene una ventana a la parte de detrás del edificio. ¿No te has desorientado nunca dentro de un Casino? Eso se hace entre otras cosas para que los Clientes no sepan si es de día o de noche, y pierdan la noción del tiempo. En nuestro caso, es lo mismo, pero a lo bestia. Créeme, que no puedes imaginarte la de espacio que hay ahí dentro. Hay tanto, que es imposible controlar cada pasillo, cada puerta, y cada habitación. Lo cual en ocasiones tiene sus ventajas.

Vamos a pasar ahora por debajo de las cocinas. Si nos cruzamos con alguien, tú hazte el loco, como si estuvieses donde se supone que tienes que estar. No te dirán nada, seguro. Las de cocinas tienen demasiado trabajo como para fijarse en quién entra y quién sale. Ignora también ese cartel de 'Prohibido el paso'. Y esa cámara de vigilancia de la esquina. Agáchate, esa tubería viene de los retretes de la zona de las tragaperras. Por eso huele a *fracasado*. ¿Lo oyes? ¿La música? Vamos a ir a un sitio bueno: a los camerinos de detrás del escenario. Ya verás, te va a gustar. Les haremos creer a las chicas que eres un VIP, ya verás qué divertido.

... sabía que me lo ibas a preguntar. Por eso te he traído por aquí. Por si me hacías bajar. Sí... esa puerta lleva 'para abajo'. Yo trabajaba vendiendo refrescos cuando por ahí aún se podía ir a sitios *normales*. Había una escalera que bajaba a una planta con salas vacías. Un buen día, las escaleras pasaron a bajar unas trece plantas. Clausuramos el acceso por mera precaución. Si va tan abajo, es posible que llegue hasta el Infierno, y nadie quiere ir allí.

## Las Reglas del Infierno

Bueno, veo que no te vas a conformar con que “el infierno es un sitio malo”, así que intentaré explicártelo. Ese lugar tiene sus reglas inmutables, que es algo así como los fenómenos naturales de nuestro mundo. La razón humana explica estos fenómenos y los llama Ciencia. A ver, te lo voy a intentar explicar con un ejemplo. En nuestro mundo hay gravedad, hay reacciones químicas, y el tiempo siempre va para adelante. Eso se puede medir y calcular, y es igual en la Tierra que en Marte. Pues en el Infierno es igual, sólo que estos fenómenos inmutables son diferentes. Y si no conoces estas normas puedes llevarte una desagradable sorpresa. Colette en su cuaderno lo llama **Infiernología**, pero la palabra está tachada. Creo que el nombre le pareció una estupidez.

### Espacio

Las reglas más importantes del Infierno son las que hablan del Espacio. Allí es tridimensional como en el nuestro: las cosas tienen una altura, una anchura y una profundidad. Al igual que en nuestro mundo, no puede haber dos cosas en el mismo punto del espacio, así que olvídate de eso de ‘dimensiones de bolsillo’ o ‘doblar el espacio’. Te lo digo porque antes o después vas a toparte con habitaciones más grandes que el edificio que las contiene o pasillos visiblemente más cortos de lo que deberían, o cosas así.

Esto se debe a que en nuestro mundo sólo hay un único punto con las coordenadas (0, 0, 0). Vale, las matemáticas no son tu fuerte. Quiero decir que hay un punto central para las tres dimensiones (alto, ancho y largo) y que todo se organiza en base a ese punto. No me preguntes dónde está, que no lo sé. Ahora, imagínate que tú estás en la coordenada (10, 10, 10). Si

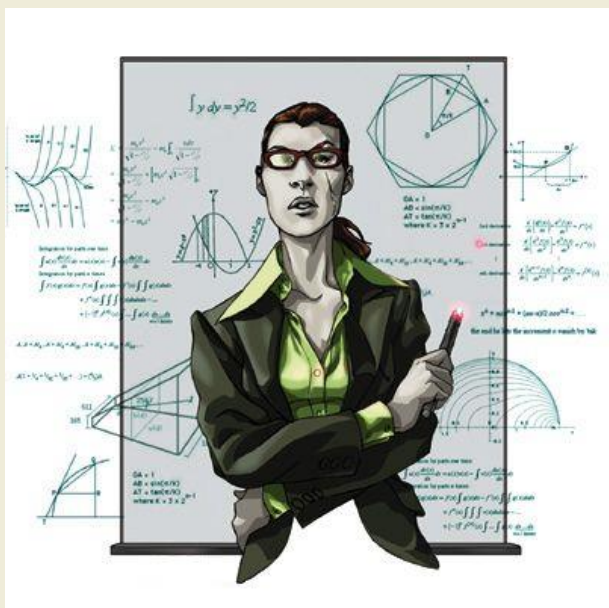


recorres un pasillo, lo que estás haciendo es moverte por las X. Si das 10 pasos entonces ahora estás en la posición (20, 10, 10). Es fácil de entender si lo haces en un papel.

Pues, agárrate fuerte a la silla, en el Infierno hay infinitos puntos (0, 0, 0). Así que, para uno de ellos puedes estar en el (10, 10, 10) pero para otro en el (17, 55, 23), o en el (88, 13, 21). Y esto es lo que provoca fenómenos extraños. Porque tú puedes moverte 10 pasos en uno, pero a su vez esto pueden ser 7 en otro, 26 en otro, y Dios sabe cuánto en el de más allá.

Estos puntos (0, 0, 0) son los llamados **Puntos de Origen**. Conocer dónde están esos Puntos es útil para moverse por el Infierno, porque las distorsiones del espacio son más evidentes según nos acercamos a la intersección del área de influencia de dos de ellos. Dicho de otra forma, a cuanto más cerca estás de uno de esos Puntos, más estable es el Espacio entorno a él. De hecho, es muy probable que deambules por el Infierno pasando por varios Puntos de Origen sin que lo notes, más allá de los fenómenos raros que he mencionado más arriba.

Y ahora la **versión abreviada**: el Infierno hace cosas raras con el espacio, y estas cosas se vuelven más raras a cuanto más abajo vayas, o a cuanto más jodidamente extraño sea el sitio al que te metas. Y esto es así porque **Mrs. Sinner** es un Punto de Origen con una enorme área de influencia y está ‘arriba del todo’. ¿Capisce?



## Tiempo

Colette menciona de pasada las consecuencias de varios paseos poco afortunados por lugares poco recomendables del Infierno. En uno de ellos una Empleada volvió desquiciada. Lograron entender que se había visto atrapada en una planta en un ascensor en la que el tiempo funcionaba de forma *relativa y con lógica inversa*. Es decir, que el tiempo fluía diferente para según quién mirase, y lo hacía más o menos deprisa según el instrumento con el que lo midiesen. Er... que si tú mirabas las manecillas de un reloj la velocidad de paso del tiempo para ti se te ajustaba a la del reloj. Y que, si empujabas una manija, tú te movías más lento en relación con el resto del mundo, aunque para ti todo seguía a velocidad normal. O algo así.

¿Tiene que ver esta distorsión con los **Puntos de Origen**? Pues... yo personalmente, no lo sé y no he querido indagar más. Ya es suficientemente peligroso recorrer los Recovecos más próximos como para encima buscarte más problemas. Y si me lo preguntas, sí. Creo que hay alguna manera de viajar en el tiempo en el Infierno. Sólo que nosotros somos de un universo

en el que el tiempo sólo va para adelante. ¿Me sigues? Es como si un ciego intentase imaginarse los colores. Como que no.

Mira, yo **me olvidaría** de jugar con esto. Sí, según más abajo vayas, más cosas raras de estas ocurren. Y puede ser que Mrs. Sinner sea la causante, pero... ¿y qué más da si no puedes aprovecharte de ello de ninguna forma?

## Vida

En el Infierno hay vida nativa. Tiene su propio ecosistema, con bichos que comen otros bichos, ponen huevos y se pelean por ver quién es el alfa. Como una sabana africana, pero muy rara. Y peligrosa. Hace tiempo tuve una amiga que sabía de animales. Me dijo que en el fondo el Infierno no es muy diferente a los ciclos naturales de la Tierra. La hierba crece y se la comen los herbívoros, que luego sirven de alimento a los carnívoros. Éstos a su vez al morir alimentan el suelo y de ahí crecen más plantas. Sólo que la hierba no es hierba y todos los bichos son carnívoros.

## Sitios y Lugares

No me voy a poner a hacerte un listado de sitios que puedes visitar. Yo no he bajado más que un par de veces, y lo que vi me quitó las ganas de volver a intentarlo. Oye, lo único que deberías de saber del Infierno es que NO es una salida viable.

## Los Recovecos

Los **Recovecos** normalmente tienen el aspecto de un pasillo, y allí abajo igual. A cuanto más cerca estés de la superficie, más estable es el Recoveco y más se parece a lo que se supone que tendría que parecerse. Por ejemplo, este Recoveco del backstage del Dollhouse es estrecho,

tiene carteles de viejas actuaciones y lleva a los camerinos, a un almacén de atrezzo y tiene una salida al escenario. También pasa que está frecuentado por Empleadas que van y vienen por él con regularidad. A veces un Cliente – como tú – puede colarse por uno sin darse cuenta de que algo extraño pasa, e irse tan contento.

Si te vas ‘para abajo’ en cambio, los pasillos son cada vez son más inestables. Al principio parecen túneles de vapor, alcantarillas y sótanos. Si sigues bajando la cosa empieza a desmadrarse. Algunos pasillos son como cuevas y dan a parar a galerías con pozos de alquitrán. Otros son salones del té victorianos, o el interior de un faro invertido, o el interior de un Boeing 747; pero estos son simplemente los sitios raros. Ten cuidado, las localizaciones cambian de vez en cuando sin previo aviso y un camino que creías conocer ya no lleva al mismo sitio.

Si sigues bajando, llegará un punto en el que saldrás al *aire libre*. Tú estarás en lo alto de una especie de rascacielos enorme, y abajo habrá... pues suele ser una ciudad arrasada y reducida a ruinas. Otras veces es un desierto de arena roja. Otras veces, un mar de amoníaco. La atmósfera es opresiva, seca, y el aire no se mueve. La primera impresión es la de un apocalipsis zombi, una guerra nuclear o el fin del mundo. No parece que haya nada vivo ahí abajo. Pero lo hay... así que no te fíes. El edificio en el que estás se puede recorrer casi en cualquier dirección, hacia arriba o hacia abajo... de hecho una sola planta puede ocupar kilómetros cuadrados de espacio. Haya lo que haya en ellas, suele estar todo destruido, oxidado y podrido desde hace cientos de años. O no. Tampoco es que tenga mucha lógica. Puedes encontrarte con un dique seco para barcos en la planta de encima de otra dedicada a fabricar vino.

Mi consejo es que nunca bajes tan abajo, ni que intentes llegar hasta abajo del todo. Es imposible. Quizás sea mejor así.

### Las salas

Muchos Recovecos tienen salas, y como ya has visto, a muchas se les da uso, sobre todo si resultan útiles para algo. Que quede claro que estoy hablando de los Recovecos de ‘arriba del todo’ ¿vale? Por ejemplo, el Recoveco del backstage tiene un camerino grande para las Empleadas. Otras dos puertas llevan a otras habitaciones, pero se las usa de trastero. Una norma no escrita dice que a las habitaciones a las que se utilizan de forma regular tienen que tener la puerta abierta; las que no, tienen la puerta cerrada. Las Novatas aprenden pronto a no abrir una puerta que no conocen.

Algunas Empleadas que se creen muy audaces tienen sitios secretos en alguna parte del laberinto de Recovecos. Creen erróneamente que en estos sitios están a salvo de curiosos, así que se reúnen allí para trazar planes, hacer tratos o esconder cosas que podrían acarrearles problemas. Dicen que hay una especie de mercado negro de favores en alguna parte ahí abajo. Yo no sé dónde está. Quiero decir, que no sé dónde va a estar esta semana, porque no lo he preguntado. ¿Me captas?

### Criaturas Infernales

¿Que cómo son los Demonios? ¿De qué hablas? Lo que hay en el Infierno no son Demonios. No has entendido nada. Son la puñetera fauna (y a veces, flora) que vive en los Recovecos inferiores. O sea, vale. Es el Infierno, son bichos infernales. Me has pillado. Pero vamos, que no. Te voy a describir un par de ellos para que veas qué clase de cosas hay ahí abajo.



## Las Ociosas

Estas cabronas habitan en las salas más remotas de los Recovecos. En circunstancias normales es muy raro que te topes con una, pero Colette describió haberse topado con dos Ociosas diferentes, y las describió como ‘amigables’. Y ese adjetivo mal puesto ya ha causado su ración de muertes innecesarias.

El aspecto de una Ociosa es demencial. A simple vista parecen mujeres atractivas que yacen elegantemente recostadas sobre unos estrafalarios sillones que cuelgan del techo por una serie de soportes en forma de patitas. Pero resulta que tanto la mujer como su estrafalario asiento son toda la misma criatura. Las Ociosas son capaces de moverse correteando por el techo y

## Ociosa típica

*Moradora de Recovecos*

“Estoy ocupada, pero dime”

### CARACTERÍSTICAS

FOR: 5	Biología inhumana
REF: 6	Engañosamente rápida
VOL: 8	Absorbida
INT: 2	Le da igual todo

### HABILIDADES

Pelea: 8	Furia berserk
Percepción: 1	No apartar la vista
Interpersonal: 2	Estoy ocupada
Conocimiento: 4	Recovecos

### HITOS

- Nada le importa salvo su rollo.
- Ha tenido varias visitas... hace mucho.

### COMPLICACIÓN

Se vuelve agresiva si la impiden ‘trabajar’

emplean sus ‘piernas’ acabadas en garfios para manipulan objetos. Muy raramente mueven su parte humanoide salvo para cambiarla a una postura más cómoda. Colette afirma que el bello rostro de las Ociosas tampoco son su verdadera cara, pero que en ese lugar disponen de una boca por la que hablan y un par de ojos con los que ver, por lo que es mejor dirigirse ahí al conversar con ellas.

Las Ociosas reciben este nombre por su comportamiento. Su existencia gira en torno a una única tarea inútil e improductiva que les absorbe, como milenials enganchados a Internet. Y no dejes que te engañe su expresión aburrida,

pues detestan que se las moleste. Atenderán a los requerimientos de una Empleada, pero su paciencia se agotará rápidamente. De seguir insistiendo se desencadenará una respuesta agresiva extrema que la llevará a asesinar a todo ser vivo al alcance de sus afiladas garras en una espectacular demostración de violencia. Colette menciona a una Ociosa que se pasaba el tiempo sin apartar la vista de un móvil para el que andaba buscando cobertura sin éxito. La Ociosa le hacía el caso justo para responder a sus preguntas con monosílabos, lo que le valió valiosas indicaciones para orientarse por los Recovecos. Lamentablemente, otra Empleada cometió el error de cerrarle la tapa del móvil. Colette logró salir de aquella porque la Ociosa dedicó unos valiosos segundos en recuperar el aparato de entre los restos mutilados de su víctima.

Otras Versiones

Las Versiones son, literalmente, las versiones de otra persona, animal u objeto que existe en nuestro mundo. Son respuestas a las preguntas del estilo ‘qué hubiera pasado si’. Y lo peor es que son respuestas verdaderas. Una Versión es idéntica al original excepto en un crucial detalle; y ese detalle normalmente es algo lo suficientemente radical como para reformar su significado, naturaleza o ‘alma’ por completo. La forma fácil de entenderlo es la del ‘doble malvado’ de los cómics, pero como todo en el Infierno rara vez las cosas son tan sencillas.

Las Versiones existen en zonas del Infierno que reflejan su naturaleza. No suelen ser conscientes de lo que son ni de dónde están, que normalmente es una especie de escena estática de la que no pueden salir. Una Empleada aseguró haberse topado con un estudio de grabación en el que el Rock & Roll nunca existió. Si supieses la Versión de quién estaba ahí grabando folk...



Versión de Alexandra Ogden

*Productora adicta de conducta autodestructiva*

“Métete en tus propios asuntos”

CARACTERISTICAS

FOR: 2	Podrida por dentro
REF: 2	En una nube
VOL: 6	Afán autodestructivo
INT: 5	Me sé todos los trucos

HABILIDADES

Interpersonal: 7	Negociar muy sucio
Técnicas: 6	Organizar Espectáculos

HITOS

- Exitoso productor musical durante los 70 y los 80.
- Firmó el Contrato durante una juerga para que no llamaran a la policía.
- Falleció de muerte natural hace seis años sin ningún remordimiento.
- No puede afrontar su nueva vida en el Casino sin algo de ‘ayuda’

COMPLICACIÓN

Necesita la química para funcionar

Al igual que pasa con el Infierno en general, a cuanto más abajo vayas más radicales o exagerados son los cambios en las Versiones. En pocas palabras, a más profundo, más probabilidades de que esos cambios hayan creado Monstruos. Es posible encontrar a Versiones con tendencias autodestructivas por no haber superado un divorcio; o Versiones que son personas de éxito, ricas, famosas y todo eso. Pero esto es el Infierno... ¿recuerdas? Incluso las Versiones positivas pueden servirte de recordatorio de cómo habría sido tu vida si no fueses un fracasado de mierda atrapado en el Dollhouse.

### Infestación Puke

A veces una parte del Infierno regresa junto a sus visitantes. Entre la cantidad de enfermedades e infecciones que puedes pillar allí abajo, la peor es el 'Puke'. Es un asqueroso parásito que se te aloja en los tejidos blandos, se alimenta de tus entrañas y a medida que crece las va reemplazando por sus crías. Un Puke es apenas un gusanito blancuzco e insignificante de un dedo de grosor, imposible de erradicar con la medicina convencional. Joder... de hecho, el cuerpo humano ni siquiera lo reconoce como una enfermedad. Así que, una vez dentro de ti el Puke va poco a poco comiéndote por dentro.

Lo bueno es que no sientes dolor alguno, pero ya está. No hay más buenas noticias. Vomitarás sangre al principio, pero no sentirás nada. Es posible que trates de ocultarlo. Luego serán pedacitos de tu estómago, o de tus pulmones, o lo que sea. Te debilitarás y entonces te pillarán. Como no tiene cura, la única forma de 'curarte' es que mueras y te despiertes de nuevo en la Morgue. Claro que, tener un Puke significa que has ido donde no debes ir, así que te castigarán por ello. Posiblemente, dejando que el Puke te mate lentamente. No es agradable.



### Infestación Puke

#### CARACTERISTICAS

REF: 2                      Deslizarse

#### HABILIDADES

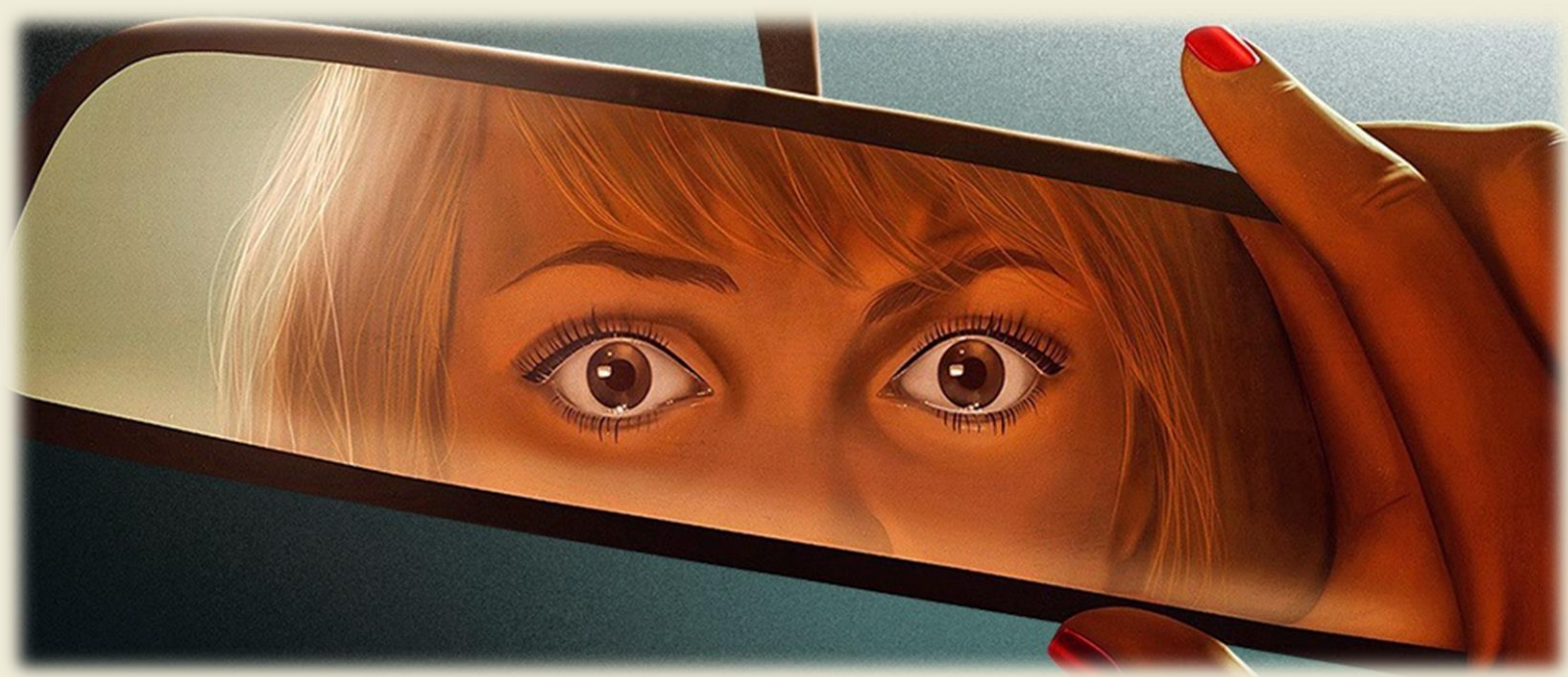
Subterfugio: 4              Colarse en tu comida

#### HITOS

- Mejor no comer ni beber nada que hayas encontrado ahí abajo.

Los Puke son larvas indefensas que se mueven lastimosamente, así que se esconden por ahí en espera de algún incauto. No tienen mente, pero algo las hace esconderse en masas de agua, en la comida que a veces te encuentras en el Infierno, o en sitios parecidos. Afortunadamente, no pueden vivir en nuestro mundo sin consumir constantemente tejido orgánico, así que es difícil que empiecen una plaga de las gordas. Pero oyes, quién sabe...





## Acto IV – Memory Not Found

Este apartado narra una aventura que se desarrolla en el **Dollhouse Casino**. A diferencia de una partida convencional, *Memory Not Found* está pensada para ser dirigida por un Narrador a un único Jugador. La estructura de la partida es bastante rígida, el **Personaje Principal** va a pasar por todas las escenas y con poco margen para salirse del guión. Claro que, esto depende de tu habilidad como Narrador. Si te ves capaz para hacer algo diferente, adelante.

La idea de la partida es que pueda servir como introducción para alguien que no conoce **Dollhouse Casino**. De hecho, puedes empezar la partida sin que el Jugador sepa nada más que todo transcurre en el 2020 en el estado de Nevada. A partir de ahí ya puedes empezar a rodar. Pero de nuevo, depende de ti.

Si no te ves cómodo con la idea de dirigir a un solo Jugador no veo manera de introducir otro Personaje Principal desde el principio. Lo que puedes hacer es darle al resto de Jugadores un

Personaje secundario, como un familiar, un novio o una amiga de Madison. Tendrás que explicarles (sólo a ellos) que notan algo ‘extraño’ en ella y que desean ayudarla. Y claro, que tengan paciencia hasta que puedas introducirlos en la partida. Otra idea es que los demás Jugadores lleven PNJs y colaboren contigo para sacar la historia adelante.

La gracia de toda la historia radica en que el Personaje Principal **no sabe quién es**. Su memoria está en blanco. No ha perdido ninguna de sus habilidades, sabe leer y escribir, conducir un coche, cuál es la capital de Tejas o usar un ordenador; pero todo lo referente a su identidad ha desaparecido. Como si hubiesen practicado Mnememancia sobre ella. Sin embargo, al despertarse descubre que supuestamente es **Madison Hines**, y que la joven tiene una vida completa con familia, amigos y trabajo. Es decir, que aparentemente el Personaje está **ocupando el lugar de la verdadera Madison**.

Lo que se pretende es que 'Madison' esté demasiado asustada o confusa como para confesar a nadie lo que **ella no es la auténtica Madison**. O puede que crea que lo es, en cuyo caso teme lo que pudiera pasar si se descubre que padece amnesia. Durante una primera parte de la historia el Personaje Principal tendrá que vivir la vida de Madison disimuladamente mientras intenta descubrir lo que le ha ocurrido.

En una segunda parte, el Personaje Principal empezará a notar cosas extrañas. Gente que la conoce de otro sitio, de un lugar extraño con el que 'Madison' jamás tuvo relación alguna. ¿O puede que sí? ¿Quién puede saberlo? Evidentemente, este lugar es el Dollhouse Casino.

Finalmente, 'Madison' deberá de encontrar la manera de entrar en el Dollhouse con la ayuda de un grupo de aliadas para descubrir la verdad sobre su identidad. ¿Existe realmente Madison Hines? ¿O se trata solamente de una persona fabricada en los sótanos de la Morgue?

## Sobre la auténtica Madison

En realidad, al Personaje Principal ya le conoces: es ese tipo que lleva buscando a su madre desde el inicio de este documento. Al final la encontró. Fue una escena enternecedora, al menos hasta que Roberta se enteró de que había firmado un Contrato. Como al Casino no le interesa nadie hasta que fallece, se le expulsó al cabo de unas horas y se le dejó seguir con su vida. Desafortunadamente, no pudo soportarlo y regresó al Casino meses después de su marcha. Se había suicidado.

Durante unos años, el Personaje Principal fue una Empleada más del Dollhouse, aunque contaba con una ventaja: ya sabía mucho del Casino antes de su despertar, así que le fue bastante bien por un tiempo, al menos hasta que la

asignaron a un pequeño y selecto grupo de Empleadas encargado de los Contratos 'fuera' del Casino. Así es como vino a ocupar el lugar de la joven 'Madison Hines'.

La auténtica Madison había fallecido debido a un estúpido accidente provocado por su hermano **Josh Hines**, que al ser incapaz de asumir lo que había hecho acabó borracho en el Strip; y del Strip a firmar en el Dollhouse hay tan sólo un paso. Josh sólo deseaba recuperar a su hermana, y como siempre el Casino se encargó de todo. En un parpadeo nadie recordaba que Madison había muerto, ni su familia, ni sus compañeros de trabajo, ni la policía. Y Madison volvía una vez más a tratarlo como si tuviese doce años. Todo volvía a la normalidad.

Pero 'Madison' era demasiado perfeccionista, o ambiciosa, o quería evitar causar dolor a los familiares de Madison si descubrían la verdad. Sea como fuere, usó la **Mnememancia** para ir añadiendo a su mente los recuerdos de la Madison real. Un poquito de psicometría con su anuario. Robar un recuerdo por allá. Hasta que se le ocurrió la gran idea. ¿Por qué no implantarse toda la memoria de 'Madison' de golpe? Parecía sencillo, asó que lo hizo.

Y aquí es dónde le salió el tiro por la culata. Madison **estaba muerta**, y un muerto no tiene memoria. Por tanto, lo único que consiguió es que ese vacío le consumiese los recuerdos, dejándola reducida apenas a un **Ego** y un **Cuerpo** hueco. Ni siquiera se enteró de que su identidad se iba desintegrando poco a poco hasta que ya no pudo más y colapsó.

Así que, ahora nuestra 'Madison' acaba de despertar en medio de la nada sin saber quién es realmente, e intentando ocultar su situación a quienes cree que son su auténtica familia.

## Ficha del Personaje Principal

La ficha del Personaje Principal no tiene requisitos. Puede hacerse lo que quiera, en el sistema que estés utilizando, con las restricciones que consideres necesarias. Si utilizas el *Sistema Hitos*<sup>®</sup> a lo mejor tienes problemas con los **Hitos** y la **Complicación**. La solución en estos casos podría ser permitir que el jugador los complete según transcurre la historia. O podrías decirle que deje esa parte sin completar y se la rellenas tú con las ideas de aquí abajo.

La verdad es que no necesitas tener una historia completa del personaje ni un trasfondo elaborado, así que en realidad podrías limitarte a pedirle un personaje genérico que se resuma en un par de palabras: un policía, un crupier, un mecánico de helicópteros... Todo esto es relevante únicamente para colocar las **habilidades**. Recuerda que el Personaje las va a mantener a lo largo de la historia, aunque no sepa dónde las ha aprendido.

Por si sirve, lo que tienes aquí al lado es una imagen de Madison Hines. A lo mejor puedes enseñarle al Jugador esta imagen y decirle “**Ésta eres tú, diseña tu personaje en base a la imagen**”. Recomendable, dejarle que complete su ficha como le parezca, a excepción de lo que he mencionado más arriba.



### Hitos de ejemplo

- Aprendes de prisa a fiarte de tus instintos y no de tus escasos recuerdos
- Crees que no es sensato decir que no sabes quién eres, se te da bien disimular
- No te sientes emocionalmente unida a nadie, los usarás para mantenerte a salvo
- No lo sabes con certeza, pero parece que se te da bien improvisar
- Hueles el peligro, aunque no puedas explicar cómo lo haces

### Complicaciones de ejemplo

- A veces pierde el contacto con la realidad por unos segundos
- Tiene la extraña sensación de que todos te están mintiendo
- Ella es realmente Madison Hines, y ella *no haría eso...* ¿verdad?

## Parte I - El Mojave

La historia va a empezar de forma un tanto repentina para el Personaje Principal: sin más explicaciones, dile que tire **Conducir**. Descríbele cómo pisa el freno y su vehículo se sale de la carretera. Tras avanzar unos metros dando botes por el desierto, su loca carrera se detiene al chocar contra un cactus. Ella no puede saberlo, pero sus últimos resquicios de su memoria acaban de esfumarse por completo.

Infórmala de que es de noche, de que está sentada al volante de un vehículo y se ha salido de la calzada. Los focos iluminan el cactus que ha frenado su marcha. Una docena de metros más para atrás ve el resplandor de otros coches circulando por la carretera, ignorantes de lo que acaba de sucederle.

En cuanto se ponga a mirar a su alrededor, dile que a los pies del asiento del pasajero descansa un **bolso abierto**. Contiene algo de dinero, maquillaje, llaves, un móvil y una cartera. Dentro de ella hay unas cuantas tarjetas de crédito y un carnet de conducir expedido en Nevada a nombre de **Madison Hines**, veintinueve años y domicilio en **Las Vegas**. La persona de la foto es la misma que se refleja en el retrovisor del coche. También hay un **móvil** bastante trillado y bloqueado con un patrón táctil. La pantalla de bloqueo muestra un pingüino de peluche. En la **guantera** en cambio sólo encontrará hay mapas viejos, facturas del supermercado y botes vacíos de café.

Abrir la puerta del coche le expondrá al frío de la noche. Para abrir el **maletero** necesitará la llave del coche que aún sigue puesta en el contacto. Pende de un llavero con el logo de una empresa llamada **Boulder Discount Tires**. Parece ser nuevo.



El Personaje Principal posiblemente quiera saber quién es, qué le ha sucedido, cómo ha llegado hasta allí y por qué. Recuerda que no debes proporcionarle **ni gota de información** sobre su pasado. No lo recuerda, y no hay nada que hacer al respecto. En cambio, la historia sí tiene que seguir adelante, por lo que no dudes en suministrarle pistas para que pueda avanzar. Si se siente perdido, ayúdale.



En el maletero hay una **maleta**, una **bolsa de mano** y una manta de lana vieja. En la maleta tan solo hay algo de ropa, pero en la bolsa encontrará un portátil sin batería, un cargador y varias carpetas con documentos pertenecientes a la empresa **Family Movers**.

Cuando no quede más que revisar, sugiere a 'Madison' que es más práctico volver a la carretera hasta que encuentre un lugar mejor para detenerse. Quizás con algo de café se le aclaren las ideas. El Impala no ha sufrido daños así que con un par de maniobras le será fácil volver a la carretera.

### Dusty's Lucky Stop & Café

El mejor lugar para detenerse es un área de servicio a un par de millas. Tiene gasolinera, un parking para camiones y una cafetería coronada con unos horribles carteles de neón. Nadie se fijará en 'Madison' si se limita a sentarse en una mesa.

Si enchufa el **portátil** sin batería descubrirá que le hace falta una clave para acceder a él. Por otra parte, el móvil tiene huellas de dedos en la pantalla, así que con un par de intentos le será


fácil sacar el **patrón de desbloqueo**. La aplicación **HeyBuddy** saltará inmediatamente. Madison tiene una treintena de mensajes sin leer, y aunque no reconocerá a los contactos, tendrán nombres bastante sugerentes:

- **Papá:** Pregunta a su ‘cebollita’ si ya ha llegado a casa. Un poco más abajo le pide que le llame para tener tranquila a su madre. El último mensaje es de hace un par de horas.
- **Cate:** le dice que le ha cogido su cárdigan. También le manda una serie mensajes incoherentes sobre ‘lo bueno que está Scott’. El largo historial de mensajes sugiere que Cate es una amiga de Madison.
- **El tonto de Josh:** Este tío le dice directamente a Madison que tienen que hablar de un tema importante mañana. Hay muchos mensajes entre ellos, pero notará que desde hace unas semanas el tono pasa del buen rollo a lo estrictamente profesional.
- **Grupo Trabajo:** Aquí hay muchos mensajes nuevos. Parece ser del hilo del trabajo de Madison y consiste en una interminable sucesión de comentarios triviales. Los últimos hablan sobre una convención de empresa en Sacramento.

Madison Hines parece ser una persona reservada y anodina por el **HeyBuddy**. En un par de selfis se ve de fondo el logo de **Family Movers**, así que es fácil deducir que es el nombre de la empresa. Una búsqueda rápida en la red revelará que es una empresa de paquetería con sede delegaciones por todo el país.


Mientras el Personaje hurga en la vida de Madison **le llegará un mensaje**. Es Papá preguntando si ya ha llegado a casa.

---



¿Qué va a decirle? ¿Qué no es Madison quien está al otro lado? Tortúrale un poco. De nuevo, el interés de la partida es que se sienta obligado a fingir que es Madison. Puede conseguirse de varias formas, pero mira, juega sucio. Apela a directamente a sus sentimientos. ¿Va a provocarles semejante dolor a esa gente? ¿Por qué? Ellos no tienen la culpa...

---



Lo más sensato por el momento es no responder, o decirle cualquier cosa que se le ocurra en la línea de “estoy bien” o “estoy de camino”. Si decide hacer eso, ‘papá’ responderá a su ‘cebollita’ que se vuelve a la cama.

### Daisy, la camarera

Al cabo de un rato, una camarera cincuentona y gorda llamada Daisy se acercará para rellenar su taza de café. Llamará “cariño” al Personaje y le tomará su pedido. Dado que ésta es la primera vez que el Personaje va a interactuar con otra persona como ‘Madison’ debería de tener cuidado. La mujer puede alarmarse fácilmente si el Personaje se comporta de forma extraña. Será preciso una tirada de una habilidad **Interpersonal** para aparentar normalidad.

Daisy podría informar a ‘Madison’ de que se encuentran en la Interestatal 15, a unas diez millas al norte de **Primm**, cercana a la frontera con California; y tan solo a unas 20 millas al sur de Las Vegas. Si le enseña el llavero, le podrá decir que **Boulder City** es una ciudad a unas 25 millas al sudeste de Las Vegas y cómo tomar un desvío hacia allí. Si le pregunta sobre algo raro que haya pasado últimamente, Daisy se encogerá de hombros.



## El largo camino a casa

El Personaje no tiene muchas más opciones, el único sitio sensato al que puede ir es la **casa de Madison**. La dirección puede sacarla del carnet de conducir. No le será difícil llegar hasta allí con el GPS del móvil. Tras un par de horas, tomará un desvío hacia **Dryrock Meadows**, un barrio de edificios bajos de apartamentos baratos. El piso de Madison está en el número 365 de Duncan Street, puerta 12A.

Si el Personaje no inspecciona la puerta, haz que tire **Percepción** para reparar en el **buzón**. Está colapsado de correspondencia, en su mayoría facturas. Las cartas vienen dirigidas a dos nombres, unas a **Madison Hines** y otras tantas a **Catherine Dimick**. Ella es la misteriosa 'Cate' de la lista de contactos: su compañera de piso.

El piso es pequeño. Cuenta con una sala, cocina americana, un cuarto de baño y dos habitaciones. Los muebles y la decoración son funcionales dado que ninguna de sus ocupantes piensa en este sitio como su lugar de residencia permanente. Dado que ya es de madrugada y las luces están apagadas, es fácil suponer que **Cate** no está en el piso, pero no es así. **Cate** estará en su cuarto con **Scott**, pero ambos estarán durmiendo y así seguirán si no se les despierta.

En el cuarto de Madison el Personaje encontrará **una foto** de su graduación junto a un tipo enorme de mandíbula cuadrada y una mujer con pintas de hippy. Son los orgullosos **padres** de Madison. El resto del cuarto revelará que Madison vive como una universitaria: cama deshecha, posters de grupos indie, un armario lleno de ropa hasta los topes y un escritorio con un **ordenador personal**. Sobre la mesa hay más documentos de **Family Movers**, material de oficina y memorias extraíbles; así como varias **fotografías** de familiares y amigos.

'Madison' ha estado conduciendo muchas horas seguidas desde que salió de Sacramento, así que necesitará descansar. Por tanto, sugiere al Personaje que deje sus pesquisas para mañana. Si desea continuar, puedes adelantar el punto **El cuarto de Madison** que tienes en el apartado siguiente.

## Las Vegas, 6:15 A.M.

La radio se encenderá inmisericorde con el estado del tráfico en la ciudad. Por la ventana se filtra la luz del amanecer junto con el ruido del tráfico. El Personaje puede aún tardar unos segundos en espabilarse, pero en cuanto intente moverse se mareará y tendrá ganas de **vomit**ar. Literalmente y en este preciso instante.

## Catherine Dimick

Catherine es la compañera de piso de Madison. Esta joven de 26 años tiene muchas ganas de marcha. Prueba de ello es su interminable colección de ligues y que siempre está sin blanca. Actualmente trabaja de peluquera en un local del Strip. Cate es muy diferente a la Madison: extrovertida y charlatana, Cate trata a su compañera de piso como a una hermana pequeña. Se extrañará de que ésta no le haga caso.

Una tirada simple de **Fortaleza** podría permitirle aguantar la náusea lo justo para llegar al baño. Al salir por la puerta como una bala se dará de bruces con **Cate y Scott** que estarán en ese momento desayunando. Cate saldrá detrás para asistirle en la evacuación sosteniéndola el pelo en alto, sin parar de echarla la bronca. En la cocina, Scott hará algún comentario gracioso y dirá que avisará a Timothy de que no se encuentra bien y que se tomará el día libre. Entonces Scott se marchará a trabajar.

Mientras 'Madison' se recompone, Cate le dará conversación. Hablará de Scott, de una compañera del trabajo que odia y de sus planes para cuando tenga pasta. El Personaje puede intentar aprender alguna cosa de Cate. Una tirada de la habilidad **Social** permite descubrir algo de la relación entre Cate y Madison, por ejemplo: que fue Madison quien le presentó a Scott hace unas semanas, que le conoce de su trabajo y que la propia Madison tuvo una relación anterior con Scott que no terminó de funcionar.

Si no tiene motivos para quedarse, **Cate se marchará** a su trabajo en torno a las ocho de la mañana. Le pedirá a 'Madison' que se mantenga en contacto por **HeyBuddy**. Por lo demás, esto deja al Personaje tiempo para descansar o hacer lo que crea conveniente.

## El cuarto de Madison

Ahora que está sola, el Personaje puede revisar tranquilamente 'su' cuarto para aprender algo más sobre la vida de Madison. Diversos controles de **Investigación** podrían proporcionar detalles que ha pasado por alto sobre su pasado o algún otro dato importante.

**Un éxito simple** permite descubrir un **currículum** olvidado en el fondo de un cajón lleno de papeles. Madison tiene estudios de administración de rango no universitario, luego es posible que en la Family Movers se encargue de **tareas de oficina** o que sea la secretaria de alguien.

**Un éxito mayor** permite dar con un **diario** semienterrado bajo una pila de cajas. Resulta ser de una Madison de catorce años, y por sus páginas llenas de purpurina es posible obtener los **nombres de sus padres: Maxwell y Diane Hines**; y el de su insoportable hermano pequeño **Josh Hines**.

¡Ring! ¡Ring!

Es el teléfono móvil de Madison, y quien llama no es otra que su madre. Diane, como buena madre sobreprotectora, interrogará a su 'Madison' por el viaje a Sacramento: por qué fue en coche, por qué se fue sola, por qué no se ha tomado unos días libres, por qué trabaja tanto, cuándo le va a dar nietos, etcétera.

Diane Hines está acostumbrada a que Madison se lo cuente absolutamente todo. Que su hija le oculte cosas o se muestre evasiva es algo que le extrañará mucho. Tanto es así que pensará que le pasado algo grave y no quiere decírselo. Independientemente de lo que pasea, Diane emplazará a 'Madison' a presentarse el fin de semana a su casa en Boulder City. No admitirá un 'no' por respuesta.

## Las desgracias de Teegan

Al acercarse la hora de comer el Personaje empezará a sentirse asfixiado dentro del piso. Lo mejor será salir a comer algo, tomar un poco el aire y pensar en una forma de arreglar este lío.

El suburbio en el que vive Madison carece por completo de atractivo, así que no vamos a expplayarnos demasiado en él. Edificios de pisos para alquilar, tiendas pequeñas, y poco más. Apenas hay nadie por la calle, pero más abajo se ve una cafetería abierta con gente; y un poco más allá un parque con unos columpios.

El mejor sitio para comer será un pequeño establecimiento llamado **Crazy Beans** donde se puede pedir una hamburguesa grasienta con una ración doble de patatas. La idea será demasiado tentadora como para dejarla pasar. Al poco rato, un grupo de pandilleros pasará por la ventana del local. Van a lo suyo y no se pararán, pero **una chica** que va con ellos se quedará mirándola expectante a través del cristal, como si quisiera hablar con 'Madison' pero no se atreviese. Si le hace un gesto, la joven dará un respingo. 'Madison' tendrá que ir a por ella o invitarla a que entre.

La joven presenta una imagen deplorable. Rondará los dieciocho años sería bastante guapa si no fuese por los signos evidentes de maltrato. Intentará ocultar un ojo hinchado y otros moratones, pero será más que evidente que **reacciona así por 'Madison'**. Esta joven es, por supuesto, una Empleada del Casino.

Será necesario alguna tirada de **Psicología** o similar para que la joven no responda con evasivas. Es algo rastrero, pero fingir que la conoce o que sabe de lo que está hablando funcionará. De conseguirlo, comenzará a tratar a 'Madison' como si **fuesen viejas conocidas**.



Aunque sin abandonar su tono quejumbroso, la joven dirá a 'Madison' su nombre y le revelará varios detalles interesantes. De seguirla el juego, irá revelando más cosas; por tanto, todo dependerá de su habilidad para llevar adelante la conversación sin poner en alerta a la joven. Si fracasa, entrará en pánico y empujará al Personaje para salir corriendo. Dado que conoce las calles como la palma de su mano, no será posible darle alcance.

A continuación, te muestro las revelaciones de Teegan. En todas se menciona también la reacción que Teegan espera de 'Madison'; algo que el Narrador puede usar si quiere. Si la reacción coincide con lo que espera Teegan, la conversación proseguirá con normalidad.

Revelaciones:

- Le dirá como si no le diera la mayor importancia, que ahora usa el nombre de **Teegan Early Raynott**. Hará un comentario sobre lo mucho que odiaban ambas los nombres raros. Esperará un gesto cómplice por parte de su amiga 'Madison'.

- Preguntará a 'Madison' cómo le va. Teegan sabe que no deberían hablar de sus asignaciones, así que le bastará con un 'bien' y se limitará a decir que **ella también está bien**. Si el Personaje se limita a asentir, Teegan reconocerá que es duro, pero que al menos contará para más adelante.
- Teegan le contará a 'Madison' que una tal **Gianna**, acaba de ser ascendida a Supervisora. Notará que lo dice con cierto desdén, así que debería seguirla el juego con algún comentario sarcástico. Teegan reconocerá que 'es una zorra sin escrúpulos'.
- De seguir sin notar nada extraño, Teegan se animará a seguir con la conversación. Dirá que al menos ellas dos han podido **salir del Casino**, y que ha merecido la pena, aunque hayan cambiado una cárcel por otra. Si el Personaje da muestras de no entenderla, la perderá inmediatamente.
- Finalmente, Teegan le dirá que es muy posible que todo acabe pronto para ella. No cree que **su Cliente viva mucho más**, dadas las estupideces que ha estado haciendo, así que ya hablarán cuando se vean de nuevo en el Casino.

Teegan sonreirá con cierta tristeza y marchará con un sencillo "Ya nos veremos más tarde". Cualquier intento de continuar con la conversación fracasará. Teegan sabe que simplemente hablar con ella es peligroso. Sin embargo, aún es posible intentar una cosa más. Una tirada de cierta dificultad de una habilidad Social, como podría ser **Engañar** o **Charlatanería**, hará que Teegan le pase su contacto de **HeyBuddy**. La joven se marchará contenta, agarrando el móvil como un náufrago se agarra a un madero.

## Teegan Early Raynott

**Teegan** es otra Empleada que ha sido asignada a un puesto fuera del Casino. En su caso, un camello del tres al cuarto pidió que "le dieran una novia nueva". Teegan ha reconocido a 'Madison' pero su amistad ha podido más que la prudencia. Lamentablemente, no conoce la situación real de 'Madison'.

Aunque Teegan esté pasándolo muy mal, tanto física como psicológicamente, no pretende que el Personaje la ayude. Eso las pondría en peligro a ambas, pues interfiere con el Contrato. Además, está ya lo suficientemente asustada al haberse aproximado a 'Madison' como para arriesgarse mucho más.

## Una tarde arruinada

En cuanto regrese a su piso, **sonará su móvil**. Resulta ser **Josh Hines**, el hermano de Madison. Insistirá si no quiere cogerle el teléfono. En cuanto responda, Josh le increpará por no coger el teléfono sin importar la excusa que le dé. Acto seguido, le dejará claro a 'Madison' que espera pasará a recogerla el sábado temprano, para ir a Boulder City. Sin esperar respuesta de su hermana, colgará de inmediato.

El Personaje puede que se sienta confusa, pero podría haber muchas explicaciones al aparente enfado de Josh. Sea como sea, no es el momento para preocuparse de eso. Puede que sea más inteligente pasar el resto de la tarde intentando averiguar más cosas de Madison, por ejemplo. De ser así, deslízale alguna otra información que pueda faltarle.

Cate volverá tarde con una copa de más y una torpe disculpa. Aunque querrá hacerle compañía a 'Maddie' se quedará dormida en seguida en el sofá. Mañana será otro día...

## Parte II – Family Movers

De nuevo el despertador, de nuevo unas náuseas mañaneras. **Cate** volverá a ayudarla con el baño y después le servirá el desayuno. ¿Adivinas el tema de la conversación? Scott. Es un tío majo, no como los otros idiotas con los que ha estado ¿sabes? Le preguntará por qué le dejó, poniéndola en un aprieto.

‘Madison’ tiene el tiempo justo para vestirse y salir disparada por la puerta. Cogerá el coche y, de nuevo con el GPS, irá camino del trabajo. **Family Movers** tiene unas oficinas en Constitution Avenue, lo que implica un largo trayecto en coche. El edificio no es nada del otro mundo, un bloque de cemento gris de cinco plantas con unas enormes cocheras debajo. En se acerque al edificio, reconocerá a varias personas por las fotos del móvil. Saludarán a ‘Madison’ al verla. Otros se pararán para comentar tal o cual cosa de la convención, o de cómo se encuentra. Parece que hay buen ambiente.

Si se lo ha currado, ‘Madison’ puede que tenga una idea de cuál es su puesto de trabajo. De no ser así, depende de ella encontrarlo sin llamar la atención de sus compañeros. Un truco podría ser ir al baño fingiendo una urgencia y pedirle a un compañero que **deje su bolso en su mesa**. Así, no tiene más que buscarlo después.



Por divertido que pueda ser, es mejor no mareemos a ‘Madison’ con una larga lista de compañeros preguntones. A estas alturas ya habrá aprendido a seguirle la corriente a alguien, así que nos centraremos en los PNJ que importan.



El puesto de Madison está en el Departamento Comercial. Dispone de una mesa llena de trastos donde se encarga de gestionar qué equipo se encarga de qué mudanza, si se han pagado las costas y las incidencias que puedan surgir. Bastante aburrido, pero lo que es peor, no tiene ni idea de cómo hacer su trabajo. No es que sea difícil si dispone de alguna habilidad relacionada, pero es que no sabe dónde está cada cosa.

‘Madison’ puede aprovechar para:

- **Desbloquear el portátil.** Un nerd del servicio técnico puede resetearle la clave. El portátil contiene cosas relacionadas con el trabajo, correos, presentaciones y cosas así. Un acceso directo en el navegador web le llevará a una **extraña web** en internet. Si dispone de la habilidad de **Informática** – o un nerd – descubrirá que la IP pertenece al **Casino Dollhouse**. La web estará **bloqueada** a menos que tenga un usuario y una clave.
- **Investigar el Dollhouse Casino.** Tanto si lo descubre por el portátil como si se lo mencionó Teegan, puede comprobar fácilmente que la red está llena de información sobre el Dollhouse, toda ella de lo más vulgar. No obstante, unas tiradas de **Investigación** le permiten notar las numerosas inconsistencias típicas: ¿Cuánto lleva allí? ¿Quién es esa tal Mrs. Sinner? ¿Por qué sólo mujeres?
- **Facturas del Dollhouse:** Una búsqueda rápida en la Base de Datos le lleva a descubrir que el Dollhouse es uno de los clientes de Family Movers. El Casino le contrata regularmente para transportar material para sus espectáculos. Actualmente hay un **envío de material** en el almacén listo para salir a media tarde. Una oportunidad para fisgar.



## Garaje de Family Movers

Un ascensor lleva directamente al garaje. Como 'Madison' tiene una tarjeta de la empresa, nadie le pondrá muchas pegas si pone cara de que está donde se supone que tiene que estar. Si el Personaje tiene ganas de hacer algo más emocionante que disimular, siempre puedes decirle que tiene que colarse de alguna manera. En ese caso, un **guardia de seguridad** cincuentón está en el cuarto de las cámaras. Lo pendiente que esté de la página de resultados de los deportes dependerá de ti; pero no dejará a 'Madison' entrar así por las buenas. **Sigilo, Charlatanería o Electrónica** (si quiere emular a MacGyver) son algunas formas de circunnavegar el problema.

Las cocheras son enormes, oscuras y sucias. La empresa tiene un buen surtido de vehículos de diferentes tamaños a su disposición, de los cuales hay varios aparcados aquí. Hay media docena de empleados trabajando, desde mecánicos a conductores, por lo que 'Madison' no va a poder pasar completamente inadvertida.

Hay varias formas de curiosar el envío al Doll-house. Una es hablar con **Frank Quigley**, un capataz gordo y desagradable que piropeará a 'Madison' hasta que se sienta incómoda. No te cortes: Frank da asco. Otra es acceder directamente al almacén y revisar el camión con cierto disimulo. De nuevo, dejemos que 'Madison' se las apañe de la forma que prefiera. Lo que descubra será tan solo diverso **equipamiento para espectáculos**, nada realmente extraño o interesante en ellos. Tanto esfuerzo para nada...

**Informa a 'Madison'** de que alguien le está observando. Al volverse, no verá a nadie, pero la sensación seguirá ahí. Haz que chequee **Estabilidad, Fuerza de Voluntad o Cordura**. Saque lo que saque, tendrá un ligero ataque de pánico. Hay alguien o algo que ha fijado toda su atención en ella. Le fallarán las piernas, como si de repente soportase el peso de un millar de estrellas colapsando sobre su insignificante existencia. Y de repente, con un gesto de aprobación, la colosal presión se alejará de ella. **Mrs. Sinner** la ha reconocido como a una de las suyas.

## El tonto de Josh

Mareada por la traumática experiencia, el Personaje saldrá dando tumbos de vuelta al ascensor. No llegará lejos: una voz la llamará desde uno de los accesos al garaje. Se trata de **Josh Hines** y **Scott Williams**, bastante sorprendidos de ver a 'Madison' en los garajes. Su sorpresa se tornará en alarma en cuanto la vean que apenas se tiene en pie.

Si no lo ha descubierto previamente – por Cate, por ejemplo – es ahora cuando se entera de que Josh y Scott son amigos y trabajan también en Family Movers. Ayudarán a 'Madison' e insistirán en que se siente. Scott está genuinamente preocupado por 'Madison': al fin y al cabo, ha estado enferma. La reacción de Josh en cambio será diferente. Aunque se interesará por su hermana, un control de alguna habilidad **Interpersonal** revelará que está **enfadado**, pero que intenta contenerse por el momento.

Josh pedirá a Scott que vaya a por un poco de agua para Madison, y éste saldrá corriendo escaleras arriba. Cuando se hayan quedado solos, Josh agarrará del cuello a Madison.



Recuerda que Josh ha firmado el Contrato para tener una *sustituta* por su hermana Madison, muerta por su culpa. 'Madison' ha estado haciendo su papel a la perfección, pero la culpa ha convertido a Josh en un monstruo controlador. Tiene un miedo irracional a que se descubra su pecado, un miedo que está erosionando lentamente su salud mental. Y lo pagará todo con el Personaje.



Josh estará fuera de sí. Furioso, gritará a 'Madison' qué demonios se cree que está haciendo. No le está obedeciendo y está llamando demasiado la atención. Apretará la presa sobre Madison llegando a ponerla de puntillas contra la pared. La amenazará, le lanzará advertencias e incluso la insultará. Si 'Madison' intenta explicarse la abofeteará.

**La escena terminará** cuando Scott regrese con un botellín de agua, pero es cosa del Narrador decidir cuánto tarda en volver. Si 'Madison' se limita a aguantar estoicamente, en cuanto aparezca Scott con el agua Josh cambiará de tono asegurando que 'Madison se encuentra mejor' y se largará. Scott parecerá confuso, como si se diese cuenta de que se ha perdido algo, pero si 'Madison' dice que todo está bien lo dejará pasar. Ésta es la idea general en la que transcurre de la escena, pero esto no significa que el Personaje deba dejar que abusen de él.

Éstas son algunas ideas de cómo se puede resolver la escena si 'Madison' decide actuar:

- **Responder:** Si 'Madison' sabe pegar donde duele, puede romper la presa y darle un escarmiento. Josh es un luchador mediocre como mucho que no se espera que le devuelvan el golpe. De encajar un par de golpes se derrumbará. Humillado, se largará de allí soltando maldiciones.
- **Huir:** Un empujón fuerte romperá la presa, y el Personaje podrá salir corriendo. Josh le perseguirá, pero dejará de hacerlo si 'Madison' logra llegar a una zona con gente o se topa con Scott. Josh se retirará igualmente.
- **Revelar:** También puede decirle a Josh que ha perdido la memoria. Al principio se quedará sorprendido, le hará varias preguntas

sobre el Contrato o el Casino, y en cuanto se convenza de que es cierto la soltará. Nervioso, se largará de allí murmurando maldiciones dejando a 'Madison' atrás.

**Ocurra lo que ocurra** el Personaje terminará de nuevo topándose con Scott. Su reacción obvia será la de preguntarle a 'Madison' lo que ha sucedido. Aunque lo más sensato es que le suelte una excusa, Scott no se la creerá.

Mientras la acompaña hasta el ascensor le revelará a 'Madison' que desde hace unas semanas ambos están comportándose de forma extraña. Josh está **muy estresado**, y cada día va a peor. Cree que tiene deudas de juego o algo por el estilo. También dirá a 'Madison' que **desde que rompieron** también hace unas semanas le parece como si fuese otra persona. No quiere entrometerse, pero le dirá que **puede contar** con él y con Cate para lo que necesite.

Josh se habrá largado de la oficina. Si el personaje pretende concluir su jornada laboral, Scott buscará excusas para pasar cerca de su oficina. También le habrá contado a Cate lo que ha pasado, así que es probable que le bombardee **por HeyBuddy** con toda clase de preguntas o palabras de ánimo. De preferir tomarse el resto del día libre, puede hablar con su jefe (Timothy). Scott le apoyará para conseguir el permiso.

No habrá forma de contactar con Josh. Habrá apagado su móvil y no volverá a dar señales de vida. En realidad, ha ido a ahogar sus penas en alcohol. Acabará borracho en cualquier garito de mala muerte hasta que el burbon barato le dé el coraje suficiente como para ir a **protestar al Dollhouse**. ¿Y sabes qué, querido Narrador? Esta debe de ser la primera vez que una Empleada comete una falta de semejante calibre. Y las consecuencias de esto son impredecibles.

## Vuelta a casa

En cuanto 'Madison' regrese a casa, llamarán a la puerta. Una pareja de agentes de policía le pedirán hablar con ella sobre un desagradable asunto. Sin rodeos, le preguntarán si conoce a una joven llamada **Teegan Early Raynott**. Le informarán de que **ha muerto**, y como no tiene familia han decidido contactar con ella, puesto que es el **único número** que tenía en el móvil.

La policía no dará muchos detalles. Un robo a una licorería que salió mal, ha muerto el dependiente, su novio y su amiga. Quieren saber su relación con la víctima, pero esto no es un interrogatorio. En realidad, les valdrá casi cualquier cosa que les cuente. El uso de **Derecho** u otra habilidad semejante le hará comprender al Personaje de que todo esto es pura rutina. Probablemente lo que harán será archivar el caso. Tras una corta charla la policía se marchará. La pedirán que se pase por el depósito para identificar a Teegan en cuanto pueda.

En el caso de que el Personaje **no diese** su contacto a Teegan, al regresar a casa se encontrará con una escena dantesca a pocas manzanas de su casa. Un cordón policial, una licorería y un montón de curiosos. Una de las víctimas será Teegan, y su reacción al verla llamará la atención a un policía, lo que provocará el interrogatorio. Si quieres hacerlo más dramático, puede ser que el robo transcurra cuando 'Madison' está pasando al lado, y vea a Teegan morir con sus propios ojos.

Sea como fuere, el Personaje debe comprender que **Teegan y su novio han muerto**. Esto es importante, porque es una de las formas que tiene 'Madison' de romper el Contrato que la vincula a Josh Hines... pero no adelantemos acontecimientos.

## Una mala noche

Al igual que la noche anterior, Cate volverá a casa tarde, pero esta noche lo hará preocupada por 'Madison'. Scott le habrá contado lo sucedido así que como poco, pensará que le oculta cosas. El plan de Cate para la tarde será cuidar de su compañera de piso, lo que implica pizza y peli, charlar con una copa de vino, o lo que se le ocurra. Cate hará lo posible por animarla por mucho que el Personaje insista en que prefiere descansar en su cuarto. Si no tiene otro tema, se pondrá a hablar de Scott.

Entonces, saltará el **HeyBuddy**. Entre la multitud de mensajes, hay uno que le pondrá los pelos de punta: **un mensaje de Teegan**.

- **Teegan:** quien quiera que esté haciéndose pasar por Teegan le dice que se acabó, que **por fin es libre**. Está tan contenta que le da igual que la pillen hablando con ella. Dice que le han dado unos días libres, así que se va a celebrarlo.

La supuesta 'Teegan' estará aún con el móvil en la mano, y responderá a los mensajes que le mande 'Madison' por **HeyBuddy**. Hasta la enviará un 'selfie' para que vea que es ella.



Es el momento de que 'Madison' tome la **iniciativa**. Después de todo lo que le ha pasado, de no saber quién es, de intentar juntar las piezas de una vida que no siente como suya, de que su hermano vaya y la amenace, de que una persona muerta de repente no esté muerta... ¿No quiere respuestas? Seguro que sí.



## La conversación con Teegan

Sí... es la auténtica Teegan la que está al otro lado. Como ya habrás supuesto, la muerte de su Cliente le ha liberado del Contrato, y acaba de despertar de nuevo en Casino, libre de toda responsabilidad. Su leal servicio le ha valido además de una recompensa que está dispuesta a aprovechar desde ahora mismo.

O lo estaba, hasta que 'Madison' ha empezado a decirle cosas alarmantes por **HeyBuddy**. Lo ideal sería que de una forma u otro acabe confesándole a Teegan que **ha perdido la memoria**, y por tanto no sabe nada del Casino ni de lo que está pasando; a lo que Teegan responderá que deben de encontrarse lo antes posible. Estará muy asustada, pero insistirá en hablar en persona. La cita será en una hora frente al **Crazy Beans**. Teegan le dirá también que no se mueva de ahí bajo ningún concepto.

Evidentemente, **Cate no va a dejar** que Madison salga a esas horas de la noche – y en su estado – de casa. El Personaje deberá ingeniárselas para quitársela de en medio, convencerla o incluso decir que le acompañe. ¿Para qué están las amigas? Como siempre, lo que decida revelar a Cate y su reacción dependerá del Narrador. Si consideras que es un obstáculo para la historia, no dudes en dejarla atrás.

Al cabo de una hora aproximadamente, Teegan aparecerá en el lugar acordado. Se encuentra en perfecto estado salud e incluso llevará ropa de marca. Cualquier vestigio que pudiera haber de la pandillera maltratada que conoció habrá desaparecido. Teegan no se andará con rodeos: si 'Madison' no tiene recuerdos, **necesita un cursillo rápido**. Lo peor que puede pasar es que se entere una Coordinadora, y nadie quiere eso... ¿verdad?



### Unas cuantas revelaciones

Teegan apremiará a Madison (y a Cate si está y confía en ella) a que suba a su coche. Arrancará a toda velocidad sin rumbo un fijo. Mirará varias veces por el retrovisor como temiendo que les estén siguiendo, y entonces pedirá a 'Madison' que le cuente qué sabe exactamente. Si se limita a asegurar que *absolutamente nada* desde que despertó en el desierto, entonces Teegan le pondrá en antecedentes.

Sin entrar en muchos detalles, Teegan revelará las siguientes cosas. Te darás cuenta de que no es toda la verdad, sino una versión adulterada. Pero seamos realistas: no es nada fácil creerse siquiera una décima parte de las cosas que le están pasando. Modifica la historia para que se adapte a tus propios intereses:

- Madison **vive una doble vida**. Quizás, haberlo olvidado podría haber sido una bendición, pero ahora le pone en peligro a ella, a sus conocidos y a Teegan.

- Aunque Teegan no sepa quién puede ser, lo que sí sabe es que **es culpa de alguien**. Ese alguien, el 'Cliente', es quien ha firmado un 'Contrato' para que ella deba vivir esa doble vida hasta que se cumpla el 'Contrato'.
- Revelará a 'Madison' que 'sus jefes', los que han montado todo esto, son los mandamases del **Casino Dollhouse**. Le recomendará que lo mejor que puede hacer es evitar que se enteren de su situación, por el momento.
- Le dirá a 'Madison' que **ella no es la auténtica Madison**. No conoce los detalles, pero de la misma manera que ella misma no es Teegan, ella no es Madison. Por lo que a ella respecta, Madison Hines puede incluso ser la invención de alguien.
- Lo único que se le ocurre a Teegan es **que disimule**. Que siga viviendo la vida de Madison como si nada hubiese ocurrido. Es lo mejor, porque la alternativa es... horrible.

El viaje de Teegan termina en las afueras. A lo lejos entre los edificios pueden verse los lujosos hoteles y el neón de los casinos. Uno entre ellos atraerá inexorablemente su atención... un colosal edificio negro que parece absorber toda la luz a su alrededor y que, sin embargo, nunca antes habían visto. 'Madison' se sentirá observada por el Casino. Sabe de forma inconsciente que hay alguien allí entorno a la que gravitan sus destinos. Teegan lo llamará **Mrs. Sinner**. El nombre le pondrá los pelos de punta.

### La Gran Decisión

Ya que ha llegado hasta aquí y ha tenido el valor suficiente para dejar de ser una marioneta, dudo que el Personaje decida seguir el consejo de Teegan y volver a su vida de mentira. Cate, en caso de estar presente, tachará a Teegan de loca y querrá que Madison vuelva a casa. Lo cierto es que ambas le están diciendo básicamente lo mismo, que se limite a **aceptar** que es Madison y **que viva una mentira**. Tan simple como eso.

Pero existe un tercer camino. Ir al Dollhouse y enterarse de una vez de qué está pasando aquí.



Y llegamos a otro punto clave de la historia. La única manera que tiene el Personaje de hallar las respuestas que busca – quién es ella en realidad – se encuentran en el Casino Dollhouse. Así que no le va a quedar otra que ir allí, colarse en uno de los sitios más protegidos de Las Vegas, buscar las respuestas que necesita, y salir de allí con vida.



### Parte III – Colarse en el Casino

Aunque la idea es que 'Madison' entre en el Casino para descubrir *la verdad*, sea lo que sea que crea que es eso, la cosa no es tan simple como suena. Por una parte, no queremos que esto se convierta en un episodio cutre del Equipo A, de MacGyver ni un remake de Ocean's Eleven. Por otra parte, tampoco queremos que se limite a entrar por la puerta a ver qué pasa.

Lo que queremos es que piense en un plan. No tiene por qué hacerlo sola, tiene a Teegan que estará dispuesta a ayudar (más o menos). Cate puede ser convencida para que colabore de alguna forma, y si ha conseguido ganarse la confianza de Scott, éste también puede apuntarse. Por eso vamos a repasar cómo están las cosas.

### Qué queremos hacer

En pocas palabras, sabemos lo siguiente:

- **Objetivo:** Teegan puede sugerir que la mejor manera de aprender todo lo que quieras de una Empleada es en los archivos de **Recursos Humanos**. Se encuentran bajo llave en las oficinas principales del Casino, en lo más alto del todo.
- **Ruta:** De nuevo, Teegan puede decirle que la ruta más rápida para acceder a las oficinas es cogiendo un ascensor. Le dirá cómo encontrarlo, pero ella nunca lo ha cogido. Le ocultará también que se trata de un **Recoveco**, por si acaso.
- **Cómo colarse:** Teegan sabe cómo llegar al ascensor sin llamar mucho la atención por lo que ella llama una "puerta trasera".

## Con qué gente contamos

‘Madison’ cuenta con los siguientes Personajes para que la ayuden, con sus pros y sus contras:

### Teegan

Pese a todo lo que ha hecho hasta ahora por el Personaje, Teegan tiene un gran debate interno.

**Desea ayudar** a Maddie, de verdad que sí, pero a la vez **le causa terror** que la puedan castigar. Por este motivo toda la información que le suministre al Personaje estará sesgada. No es que mienta, pero no le revelará todo lo que sabe. Si te has fijado, hay muchas cosas que le ha estado ocultando deliberadamente.

Este debate interno durará toda lo que queda de aventura. Ante una pregunta directa puede que le dé una respuesta clara con la intención de ayudar... pero se arrepentirá al instante. Si ‘Madison’ descubre este detalle, lo más probable es que Teegan se derrumbe, negándose a continuar adelante. Sucederá lo mismo si se ve expuesta ante una figura de autoridad del Casino como miembros de seguridad, Supervisoras o compañeras que puedan delatarla.

### Cate

Si se la convence para que vaya con ella, Cate al principio querrá asegurarse simplemente de que su amiga no hace ninguna tontería. Dado que Cate **no es una Empleada**, no puede interactuar con la parte sobrenatural del Casino, así que será de poca ayuda si no la ayudan a entrar por un Recoveco o un Atajo. De todas formas, sí que hay una cosa que puede hacer fácilmente y es **hacerse pasar** por una Empleada. Cate es una mujer excéntrica en un lugar lleno de mujeres aún más excéntricas – por decirlo de algún modo – así que será la que menos llame la atención del grupo.

### Scott

Probablemente ni se le ocurra recurrir a Scott, pero quién sabe... puede que decida reclutarlo. Scott es un buen tío, se enamoró de la auténtica Madison y pese a que ahora está con Cate, aún siente algo por ella. Para convencerle la mejor forma es hacerlo a través de ésta.

Como ya te habrás imaginado, el problema de Scott es que **es un hombre**. Y Teegan será muy insistente en ello: dentro del Casino no trabaja ningún hombre. Pero esto no significa que no pueda acceder a las plantas de juego, a la zona de espectáculos o que se haga **pasar por VIP**. Si sortean el problema de los Recovecos, todas las Empleadas asumirán que Scott es un VIP porque, para empezar, si no lo fuese, no habría podido entrar. ¿Verdad?

## Qué recursos tenemos

Pues, la verdad es que francamente muy pocos. Es posible que Scott pueda hacerse pasar por VIP si despilfarra sus ahorros adecuadamente por las mesas. Teegan puede conseguir bebidas gratis, pases y otra serie de cosas parecidas en el Casino hablando con alguna de las Anfitrionas. Finalmente, **Family Movers** ha hecho un envío al Casino recientemente... quizás sea posible pedir prestada una camioneta con el logo de la empresa, falsificar un albarán y que les dejen entrar en los almacenes de detrás... vamos, que esto no es Fort Knox.

## El Plan

Narrador, éste es **tu momento** para lucirte enseñando tu versión del Dollhouse en toda su gloria. Piensa un itinerario o dos hasta Recursos Humanos, prepara una escena en cada hito del trayecto a tu elección, y deja que la acción siga su curso.

Si quieres, puedes seguir un itinerario parecido a éste:

### Paso 1 – Zona de carga y descarga

La zona menos vigilada es la zona de carga y descarga de mercancías del **Dollhouse**. Se accede por la parte de detrás, y tiene actividad incluso por la noche. Aquí la seguridad del Casino se limita a controlar la entrada y salida de camiones, no como en la zona de juego donde hay cámaras con un fisionomista vigilando cada mesa. Una camioneta de Family Movers y una historia plausible podría bastar para conseguir acceso, aparcar en alguna esquina y deslizarse hasta uno de los accesos. Controles de **Charlatanería**, **Subterfugio** y similares son indispensables para engañar a la somnolienta guarda de la entrada.

### Paso 2 – Subterráneos del Dollhouse

Esta zona aún es mundana. Por aquí deambulan Empleadas que van a cocinas, las de mantenimiento y las de la limpieza. Ninguna se fijará ni en ‘Madison’, ni en Teegan ni en Cate... pero Scott llamará la atención. La gran mayoría de los pasillos, excepto las zonas que se usan con frecuencia, están cerradas con llave por lo que será difícil moverse por este laberinto sin conocerlo. **Subterfugio** se hace indispensable para no hacerse notar. **Liderazgo** hace posible que las Empleadas tomen a ‘Madison’ por una Supervisora.

### Paso 2.5 – La Morgue

Si quieres aumentar la tensión dramática, al llegar a un montacargas escucharán unos estremecedores gritos de mujer. **Teegan sabe** que vienen de la Morgue, y hará lo imposible porque lo ignoren. Llegará incluso a salir de ahí corriendo presa del pánico.

### Paso 3 – Las Bodegas de aguardiente

Un largo túnel le llevará justo hasta unos sótanos bajo la zona de juegos. Allí darán con una bodega con cajas de bebida de alta graduación.

De repente, por una puerta aparecerá una camarera vestida como en los años cincuenta. Se quedará un segundo mirando a Teegan, y con una sonrisa en los labios la abrazará la mar de contenta. Se trata nada más ni nada menos que de **Ángela Moon** (ver manual básico) una Novata que es amiga de Teegan. Tiene turno en la barra, así que mientras no le hagan perder el tiempo, Ángela ignorará olímpicamente lo que sea que quieran hacer ahí atrás. No encontrarán lugar mejor para esconderse.

Una tirada simple de **Persuasión** convencerá a Ángela de que Scott es un VIP. Ángela podrá confirmárselo a cualquiera que le pregunte.

### Paso 4 – Sala de juegos

Esto va a ser difícil. La única forma de acceder al ascensor es por una puerta que da a un Recoveco, pero para ello tiene que cruzar una sala de juegos de una punta a otra. Hay docenas de personas, Empleadas, ruletas, mesas de Black Jack, tragaperras, etc. pero también un montón de cámaras y personal de seguridad. Teegan no querrá continuar, **tendrá demasiado miedo** a que la reconozcan.

Es un buen momento para montar una **distracción**. Cate o Scott pueden mezclarse sin problemas entre el resto de clientes y provocar un pequeño altercado. Con la atención de la seguridad centrada en ellos, será posible alcanzar el Recoveco. Sea como fuere, ningún otro personaje lo conseguirá si no va junto al Personaje. **Subterfugio** y **Juego de Manos** son imprescindibles para sobrepasar esta escena.

## Paso 5 – Ascensor

Es posible que 'Madison' ya esté sola en cuanto entre en el Recoveco. A simple vista no es más que un largo pasillo aséptico de luces brillantes que termina ante la puerta del propio ascensor. Nada impide al Personaje cogerlo para acceder a la planta de Recursos Humanos. La puerta cerrará suavemente, y una cancioncilla absurda le amenizará el viaje...

... hasta que se detiene en una planta y **Josh Hines entrará en el ascensor.**

### El gran final

Josh apestará a alcohol. No ha hecho otra cosa que beber como una puñetera esponja desde su último encuentro. Siente que ha perdido el control de la situación y se está desmoronando: ya no es capaz de pensar de forma coherente.

Josh no tiene ganas de pelea, pero sí quiere hacer daño al Personaje. Se burlará de 'Madison' diciendo cosas tan desagradables como que es una burda copia, que no es una persona real, o que la van a reemplazar como si fuese un zapato viejo. Si el Personaje le deja hablar, Josh confesará sus crímenes: cómo mató accidentalmente a su propia hermana, cómo firmó para que el Dollhouse le diese un reemplazo, y de cómo lleva meses haciendo su papel. Él no sabe quién era antes de ser Madison, pero no le importa lo más mínimo. Para él, sólo es mercancía defectuosa. Si el Personaje le agrade, Josh no se defenderá, se limitará a reír como un loco.

El ascensor continuará su marcha hasta que se detenga en la última planta. La puerta se abrirá y el Personaje se encontrará en una amplia **sala de reuniones**. Los amplios ventanales ofrecen una panorámica de... algo... algo que desde luego no puede ser Las Vegas, sino un yermo



desolado e infinito de ruinas estériles perpetuamente bañadas por una enfermiza nube de cenizas. Por el contrario, la sala es blanca, pulcra y funcional, irradia dinamismo con su perfecta selección de mobiliario ultramoderno. Al otro lado de la mesa de reuniones, tres mujeres elegantemente vestidas harán un gesto a 'Madison' para que se tome asiento junto a ellas. Josh no esperará tal invitación e irá a derrumbarse a un sillón junto al ventanal. Cogerá una botella y seguirá emborrachándose.

Las tres mujeres son **Coordinadoras** de alto nivel del Casino. Todas pertenecen a la **Nueva Mesa Directiva**, y pese a que demuestran ante 'Madison' una imagen de seriedad imperturbable, están muy preocupadas. Tanto por 'Madison' como por las consecuencias de sus actos.

## Las Coordinadoras

Estas tres brujas, que desde luego *no son amigas* del Personaje, desean sobre todas las cosas alcanzar una solución a la crisis que ha provocado **sin que Mrs. Sinner** tenga que tomar cartas en el asunto. Negociarán para alcanzar el acuerdo que sea, pero al final del día las cosas **deberán de quedarse igual** que estaban antes de que todo este embrollo empezase; o en su defecto, lo más parecido posible.

Pero estas tres Coordinadoras juegan con ventaja, y se las saben todas. Recurrirán a trucos sucios para ocultar su apuro, pero al final necesitan arreglar este asunto de forma urgente. Un Personaje astuto que logre darse cuenta de ello podrá exigir virtualmente lo que quiera.

Las tres Coordinadoras **sabrán** que ‘Madison’ no está al tanto de todo lo que sucede en el Casino Dollhouse, dado que ha perdido la memoria. Así que **para ganarse su confianza** le contarán todo lo que quiera saber y que Teegan no se ha atrevido a contarle. Obviamente, se presentarán ellas mismas como víctimas, Empleadas tan atrapadas en el Casino como las demás. Admitirán que su situación es mejor que las de otras Empleadas porque llevan más tiempo en el Casino (evitarán confesar los motivos reales), pero que llevan décadas luchando por ellas. Le contarán lo que necesita saber de Mrs. Sinner, de los Contratos, de Teegan, de Josh, de los Recovecos, de por qué ha perdido la memoria, etc. Evitarán siempre que ‘Madison’ **se sienta responsable**; al fin y al cabo, ha intentado hacerlo lo mejor posible dadas las circunstancias.

Esto ha sido un accidente, y ellas tan sólo quieren que ‘Madison’ les diga cómo pueden ayudarla para ponerle remedio.

## Las tres Coordinadoras

*Depredadoras astutas*

“Madison, podemos llegar a un acuerdo”

### CARACTERISTICAS

FOR: 3

Curtidas

REF: 3

Previsoras

VOL: 6

Imperturbables

INT: 6

Astutas

### ABILIDADES

Atlética: 3

Gimnasio

Pelea: 4

Llamar a seguridad

Percepción: 6

Detectar debilidad

Subterfugio: 6

Imperturbable

Interpersonal: 8

Forjar acuerdos

Conocimiento: 7

Mrs. Sinner

Técnicas: 8

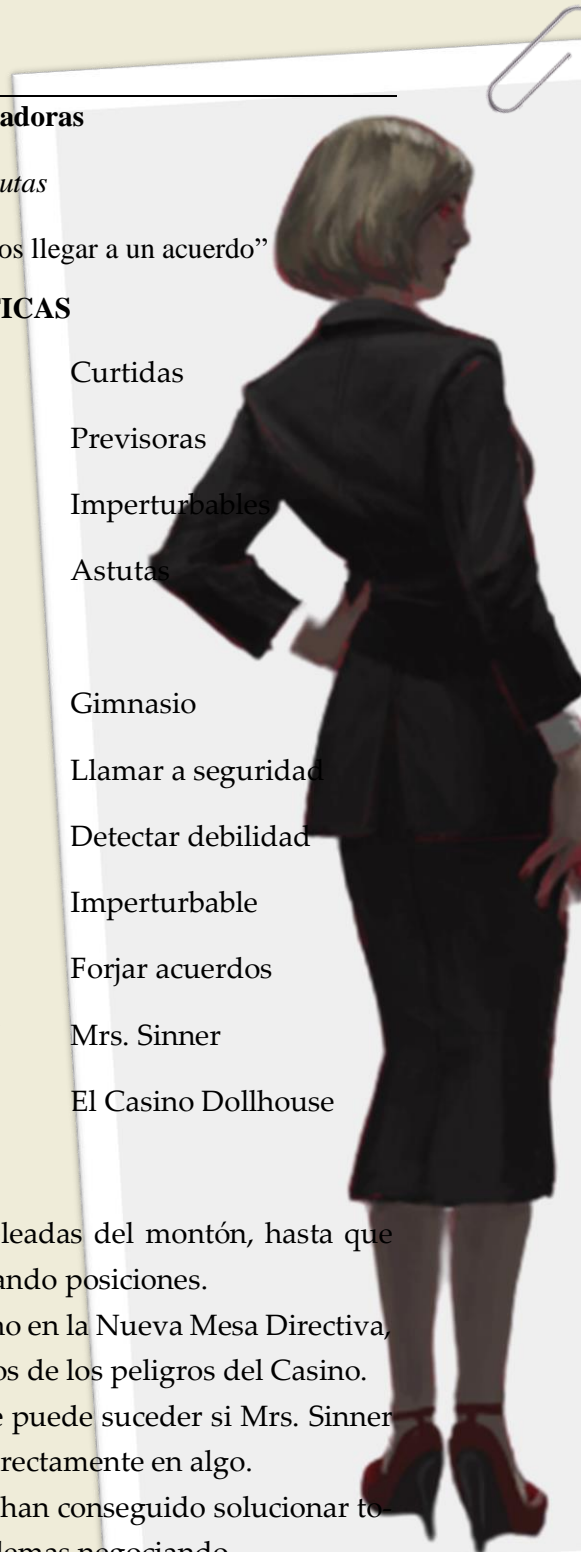
El Casino Dollhouse

### HITOS

- Fueron Empleadas del montón, hasta que fueron escalando posiciones.
- Llevan mucho en la Nueva Mesa Directiva, saben muchos de los peligros del Casino.
- Saben lo que puede suceder si Mrs. Sinner interviene directamente en algo.
- Hasta ahora han conseguido solucionar todos los problemas negociando.

### COMPLICACIÓN

Se creen por encima del bien y del mal



Otro truco que usarán será **discutir entre ellas**. Una de ellas hará de ‘poli bueno’ poniéndose de lado del Personaje. Será la más proclive a darle explicaciones y a atender sus exigencias. Otra hará de ‘poli malo’ y le exigirá respuestas. La tercera no se inmiscuirá, pero hará de árbitro cuando las otras dos se lancen dardos envenenados la una a la otra, dejando ver que todo depende en realidad de ‘Madison’.

Lo que buscan las Coordinadoras en concreto es que **ningún Contrato sea alterado**. Esto significa que ‘Madison’ debe de volver a ser ‘Madison’ hasta que Josh Hines muera. Si van a negociar es simplemente porque *no pueden obligarla* a cumplir el Contrato: quedó invalidado en cuanto sus recuerdos fueron consumidos. ‘Madison’ tiene que querer cumplirlo **voluntariamente**. Si no lo consiguen, Mrs. Sinner va a tener que arreglarlo en persona... cosa que nadie quiere realmente.

Por tanto, están dispuestas a **aceptar** casi cualquier cosa que les pida, siempre que esté en su poder. Es decir:

- **Pueden** perdonar a Teegan, o transferirla, o incluso darla una promoción. **No pueden** liberarla de su Contrato.
- **Pueden** prometer a ‘Madison’ lo que quiera una vez que Josh haya muerto. **No pueden** romper su Contrato con el Casino.
- **Pueden** dejar libres a Cate y a Scott, hacerles creer que han ido al Casino voluntariamente y que han ganado un sustancioso premio en metálico.
- **No pueden** romper el Contrato de Josh, pero tampoco escucharán sus exigencias.

## Hagamos que duela

Pero éste es el final *light*. No hemos llegado hasta aquí solamente para que ‘Madison’ tome una decisión y le demos carpetazo a la historia. ¿Recuerdas que te dije que las Coordinadoras son unas brujas? Pues me he quedado corto.

Si ves que el Personaje no termina de decidirse, o pide demasiado, o se niega a cooperar; puedes optar por añadir un **poquito de Drama** al asunto con alguna de estas idas de olla.

- Le mostrarán una sala de interrogatorios por una pantalla. En ella están **Cate y Scott** hablando con una Empleada que les ofrece firmar un Contrato a cambio de salir libres de todos los cargos de allanamiento, agresión, etcétera. Ahora que Madison sabe lo que significa esa firma, querrá hacer algo por salvar a sus amigos...
- Otra pantalla le mostrará a **Teegan** siendo arrastrada a un cuarto oscuro. Le dirán que ha sido elegida para ocupar el lugar de Madison Hines, para lo que tendrá que deshacerse de su cuerpo anterior. Teegan gritará aterrorizada a la cámara. Entonces, empezarán a propinarle una brutal paliza.
- **Josh**, medio borracho, se hartará de esperar y reclamará obediencia a ‘su hermana’. Le atacará mencionando a aquellos a los que ha fallado: a él, a sus padres, a sus amigos, etc. Todo lo que les pase a partir de ahora será culpa de ‘Madison’.
- Si salvar a sus amigos no es suficiente para que acepte su sacrificio, quizás un paseo por el Infierno le puede hacer comprender la futilidad de oponerse a los designios de una entidad como Mrs. Sinner.

## Concluyendo la aventura

Puedes aprovechar el final de la historia como una semilla para futuras aventuras. Sería fácil convertir a Teegan en un Personaje Jugador, y lo mismo sucede con Cate, Scott o Josh según cómo terminasen sus asuntos con el Dollhouse.

Si prefieres no dejar un final abierto, puedes pegar un visitado a estos **Finales retorcidos de ejemplo** para que te sirvan de inspiración.

Have fun!

### Final 'vainilla':

La propuesta de las Coordinadoras es que el Personaje acepte volver a ser Madison Hines como si nada hubiera ocurrido. Sus amigos seguirán con sus vidas y mañana mismo podrá ir a comer con su maravillosa familia en Boulder City. **Tan solo tiene que rendirse** y hacer el parrupé para su hermano. Luego, ella será libre y no volverá al Casino cuando muera. Es lo mejor para todos... excepto para Josh y Teegan. A ambos les espera un terrible sufrimiento en el Dollhouse.

### Final retorcido:

Para terminar su contrato, Josh debe de morir. Dado que no puede matarlo ella misma, tiene que convencer a otra persona para que lo haga.

Teegan está tan aterrorizada que será fácil de manipular. Si cruza esta línea, el Contrato finalizará de inmediato y Josh aparecerá en la Morgue. Lamentablemente, Teegan será enviada a otro trabajo igual de horrible que el anterior, y el Personaje será obligado a conseguir las firmas de sus amigos si no quiere acabar igual.

### Otra idea retorcida:

Puede matar a ella misma a Josh. Y no pasará nada. ¿Es que no te has leído el Cuaderno de Colette? Una identidad la forman tres piezas, y el Personaje tiene una cambiada, luego no es la misma identidad y el Contrato se invalida. En este caso, una mujer anodina de unos cuarenta y pocos, ropa de diseño, zapatos caros y con dos crías detrás aparecerá por el ascensor. Pedirá un café y se disculpará diciendo que tiene que llevar a sus hijas al colegio. Ninguna Coordinadora moverá un pelo. Con aire entre alegre y distendido, le dirá a Madison que no se preocupe, que estas cosas pasan, pero que "las hermanas Hines siempre han estado muy unidas". **Mrs. Sinner** pedirá dos taxis para 'Madison y sus amigos', y acto seguido, se largará.

'Madison' regresará a su vida normal, donde sus amigos no recordarán nada de lo sucedido. Josh despertará en el Casino listo para cumplir su papel de Empleado, siendo su lugar original ocupado por Teegan Hines.



# Anexos

## Anexo I –Elenco para Memory Not Found

Resumen de las características principales de los Personajes No Jugadores de la aventura Memory Not Found. Toda la información aquí recogida está preparada para mantener la coherencia con el resto de la aventura, modifícala con cuidado o céntrate en los ‘huecos’ que te dejo a tal efecto.



**Catherine Dimick**  
*Peluquera charlatana*

FOR: 4, REF: 5, VOL: 3, INT: 3

Atléticas: 5 (Baile marchoso), Interpersonal: 6 (No calla ni bajo el agua), Técnicas: 6 (Cortar el pelo)

### Hitos

- Pese a ser tan sosa, que le ha cogido cariño a Madison.
- Se siente en todas partes como en su propia casa.

“OMG! Scott está buenísimo, tía!”

### Complicación

Se considera un espíritu libre, para bien o para mal.



**Teegan Early Raynott (Gerry Kub)**  
*Pandillera Maltratada*

FOR: 4, REF: 5, VOL: 2, INT: 4

Pelea: 5 (Encajar golpes), Subterfugio: 6 (Largarse de allí), Técnicas: 6 (Forzar cerraduras).

### Hitos

- ‘Madison’ es la única amiga que ha tenido en el Casino.
- Asignada por Contrato a un pandillero violento.

“Ah... Hola Maddie  
¿Qué tal te va?”

### Complicación

Vive aterrorizada por romper las normas sin querer.

**Scott Williams**

*Novio fiel y buen amigo*

FOR: 4, REF: 4, VOL: 4, INT: 3

Pelea: 5 (Boxeo universitario), Interpersonal: 5 (Mucha empatía),  
Técnicas: 6 (Trastear con ordenadores)

**Hitos**

- Se enamoró de Madison, pero 'Madison' le dejó.
- Se ha llevado muchos palos por ser un tipo decente.

"OMG! Scott está buenísimo, tía!"

**Complicación**

Es sobreprotector con las personas que quiere.

## Anexo II – Obsequium por PNJ

Esta tabla recoge los valores de Obsequium para las Empleadas (PNJ) del manual básico y del presente documento, en caso de que utilices estas reglas opcionales.

Empleada	Manual \ Página	Obsequium
Alexandra Ogden (Supervisora)	Básico, pág. 14	2
Amelia Hemmings (Empleada)	Básico, pág. 22	3
Angela Moon (Novata)	Básico, pág. 13	1
Blanche O'Hara	Básico, pág. 25	4
Colette (¿?)	¿?	¿?
Dean Petersen Jr. (Empleada)	Pág. 19	1
Felicity Hound (Empleada)	Básico, pág. 17	0
Gale North (Empleada / Personaje Jugador)	Básico, pág. 51	1
Jeane Winslow (Empleada)	Pág. 16	1
Joan Hart (Empleada)	Básico, pág. 21	1
Lauren McLean (Empleada)	Básico, pág. 19	2
Lucy Joyce (Empleada / Personaje Jugador)	Básico, pág. 52	1
Madison Hines (Empleada / Personaje Jugador)	Pág. 41	1
Melanie y Natalie Sinner (Empleadas)	Básico, pág. 26	1
Michelle Long (Empleada)	Básico, pág. 46	1
Roberta Stepford (Empleada)	Pág. 18	-1
Teegan Early Raynott	Pág. 61	2
Tres Coordinadoras	Pág. 58	4



## Así que firmaste, y ahora quieres más....

**Casino Dollhouse** es una ambientación con tintes sobrenaturales para jugar con el **Sistema Hitos®** o **Cultos Innombrables®**. En este suplemento abordaremos su aspecto más sobrenatural: los horribles secretos oscuros que hacen del Casino un lugar horrible bajo el control de la enigmática **Mrs. Sinner**. ¿O acaso este control no es una mera ilusión?

Este módulo incluye:

- ✓ Un repaso a las Empleadas que conforman el Casino.
- ✓ Reglas opcionales de **Obsequium**
- ✓ Cómo funciona la Magia y varias ideas para incluirla en tus partidas
- ✓ Un paseo por el Infierno, su naturaleza y las criaturas que lo habitan
- ✓ **Memory Not Found**, una aventura demencial para un solo Jugador

Descárgate el manual básico de **Dollhouse Casino** (y muchos otros) de:

<http://www.sinergiaderol.com>

