

Invasión de Intimidad

M Ó D U L O

Aventura de *Wraith: El Olvido* para 3-5 jugadores. Aunque está ambientada en la ciudad de Boston, puedes hacer los cambios que consideres oportunos, y sustituir a Sebastian y su Morada por elementos de tu propia crónica. De hecho, es aconsejable que lo hagas, pues resulta fundamental que los PJs confíen en su amigo.

1 Una petición de Sebastián

La aventura comienza cuando los PJs reciben una llamada de auxilio de otro wraith, un amigo suyo llamado Sebastian. Parece ser que varios ocultistas y parapsicólogos Animados se han instalado en su Morada con intención de hacer algunos experimentos... ¡y hasta llevan un equipo de televisión con ellos! Sebastian teme que la presencia de los investigadores provoque una atención indeseada, o le cause problemas con la Jerarquía, así que necesita que sus amigos ahuyenten a los intrusos de forma discreta, o al menos se aseguren de que no descubren nada interesante. No se trata de un típico trabajo de Susto, pues los fenómenos extraños sólo ser-

virían para aumentar la resolución de los mortales.

Las verdaderas intenciones de Sebastian son muy distintas: en realidad, ha sido derrotado por su Sombra, convirtiéndose en un Doppelganger. Tiene un plan para invadir la Necrópolis con la ayuda de otros espectros, y ha llamado a los PJs como medida de seguridad (pues teme alguna jugarreta por parte de sus nuevos colegas), y también para disponer de chivos expiatorios por si algo sale mal.

Cuando Mickey, un sanguinario Niño Perdido, liberó a Sebastian de su capullo, vio la oportunidad de abrir un Nihil en Baywatch House. Para ello, se ha aparecido a algunos investigadores psíquicos locales, haciéndoles creer que el caserón abandonado fue hace años la guarida de un psicópata que sacrificó a decenas de niños en su sótano. Uno de estos investigadores es el Profesor Kessler, que tiene su propio programa de televisión dedicado al ocultismo. El canal de Kessler ha organizado una estancia de una semana en la casa, durante la cual los investigadores harán todo tipo de mediciones y experimentos ante las cámaras, para terminar con una sesión de espiritismo en el sótano emitida en directo, en la que intentarán invocar a los fantasmas de los niños muertos. Pero los Espectros planean enloquecer a los participantes y hacer que se maten unos a otros ante las cámaras: el tremendo espectáculo generará una energía negativa tan fuerte y generalizada que será capaz de abrir un Nihil permanente gracias a un ritual que han estado preparando.

Cuando los PJs llegan a Baywatch House, los investigadores y el equipo de televisión llevan ya cinco días en la casa, haciendo sus experimentos... y sometidos a la maligna influencia de

Wraith: El Olvido

El secretillo del Padre Burton

Entre los investigadores está el Padre Thomas Burton, un sacerdote jesuita experto en maldiciones y casos de posesión. En realidad, Burton es un explorador de los Hijos de Tertuliano, y se ha puesto en contacto con la Secta de San Jaime para hacer que una de sus "cruces" ataque a los fantasmas la noche de la sesión de espiritismo.

los Profetas Negros, la banda de espectros de Mickey.

2 Bienvenidos a la fiesta

El Equipo Kessler está formado por doce personas (el propio Kessler, un productor de televisión, un cámara, tres técnicos-ayudantes y seis médiums e investigadores psíquicos de diversas procedencias y habilidades). Por razones de espacio, no describimos a todos los investigadores, pues sus capacidades concretas son irrelevantes: imagina un variopinto grupo de "cazafantasmas", cada uno de un estilo.

Los Profetas Negros han estado condicionando a los huéspedes de la casa, de forma que la noche de la sesión sean más susceptibles a su influencia. Dos miembros del equipo de televisión (el productor y un ayudante) han sido convertidos ya en Consortes, y los investigadores empiezan a desconfiar unos de otros. Las pesadillas, premoniciones y escalofríos son una constante, y todos los mortales de la casa están con los nervios a flor de piel.

Sebastian recibe amablemente a los PJs, pidiéndoles que tengan cuidado y no se dejen ver por los investigadores. Deja que los PJs pasen un rato espiando a los huéspedes de la casa y preparando estrategias: los espectros están sobre aviso y permanecerán ocultos. Si alguno de los PJs es visto por los investigadores, sólo servirá para reforzar su convicción de que allí *hay algo*.

Es posible que los PJs detecten algo extraño en Sebastian (un cambio de actitud, un cierto destello espectral en sus ojos...). Si algún wraith utiliza el Arcanos Castigar con su anfitrión, la Sombra de Sebastian optará por el di-

Umbral de Invasión

Este ritual ha sido desarrollado por los Profetas Negros, y permite abrir un Nihil permanente de buen tamaño. El problema es que ha de realizarse en las Tierras de la Piel. La primera fase (ya concluida) exige el sacrificio de tres seres humanos en el lugar donde estará el Nihil (en este caso, tras la puerta de la bodega). Hecho esto, el futuro Nihil no es más que un pequeño ventanuco, una especie de ojo de buey por el que se puede ver la Tempestad, pero que es infranqueable. Pero hay que provocar algún crimen especialmente horrible ante miles de testigos, para que las "malas vibraciones" de la tragedia se multipliquen y la resonancia amplíe y abra el Nihil, y eso es lo que planea hacer Mickey.

simulo, aparentando ser mucho más débil. El Narrador no debe permitir que los PJs tengan tiempo para pensar, sino hacerles ir de un lado a otro del caserón, huyendo de los médiums y buscando pistas inexistentes. Los Profetas Negros pueden ir dejando pistas falsas que les hagan concentrar su atención en lugares equivocados (por ejemplo, un rastro de sangre fantasmal que lleva hacia un pozo en el jardín, unos lamentos en la buhardilla...). Si alguno de los wraiths está cerca de descubrir la condi-

ción de Sebastian, Mickey mostrará una visión particularmente horrible a alguno de los investigadores, haciendo que grite y que todos acudan a ver qué pasa: todo vale para despistar a los PJs.

Si los PJs usan el Arcanos Fatalismo sobre los investigadores, verán que todos están marcados para morir dentro de muy poco tiempo. Los éxitos en Interpretar señalarán claramente el sótano de la casa.

Si los personajes intentan bajar al sótano, Sebastian les aconsejará que no lo hagan: siempre hay dos o tres médiums allí, aparte de numerosos dispositivos de detección de fantasmas.

3 En las Tierras de la Piel

Si los PJs deciden hacer averiguaciones entre los Animados, pueden descubrir las siguientes cosas:

- Los investigadores están convencidos de que Baywatch House fue el escenario de numerosos crímenes, y de que un asesino en serie enterró los cadáveres de varios niños en el sótano (falso: son indicios dejados a propósito por los espectros para interesar a los Animados en la casa).

- Varios de los médiums han visto la misma aparición: un niño de unos 8 años con la garganta cortada y vestido con un harapiento uniforme escolar (se trata de Mickey).

- Hasta hace poco, solía haber algunos mendigos refugiados en la casa. Ahora no se ve a ninguno.

Si los PJs preguntan a Sebastian por ello, responderá que fueron ahuyentados por la llegada de los investigadores (falso: en realidad fueron asesinados como parte del rito de preparación del Umbral).

- Las tiradas de Percepción + Consciencia (a dificultad variable) sobre los investigadores mostrarán rastros de actividad espectral sobre ellos.

La casa está un tanto apartada, y no hay vecinos. Si los PJs buscan por los alrededores, puede que se encuentren con Humbert el Roña, un mendigo borracho. Humbert tiene dotes de médium, y los espectros han estado utilizándole como su esclavo para realizar diversas acciones en las

Baywatch House

El edificio es una antigua casa de huéspedes sobre un promontorio rocoso en la costa. El equipo de televisión ha acondicionado varias de las habitaciones, pero no hay electricidad ni agua corriente. La casa tiene planta baja, dos pisos y un sótano. El sótano es el centro de operaciones de los médiums y el lugar donde se celebrará la sesión de espiritismo en directo. Una puerta en el sótano conduce a la bodega. La bodega no tiene equivalente en las Tierras de la Sombra: la puerta es como una pared con un ventanuco negro. Si un PJ mira por el ventanuco y pasa una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 8), podrá ver las repulsivas formas de un ejército de Espectros agrupándose al otro lado: la visión es tan espantosa que el PJ entra en un Tormento de inmediato. Si lo supera, se encontrará de vuelta entre sus compañeros. Si falla y es arrojado a la Tempestad, se encontrará en medio de un ejército de espectros en pie de guerra... salvarse no debería ser fácil.

Tierras de la Piel (como matar a los demás mendigos que se refugiaban en la casa, por ejemplo). Este personaje puede ser una útil fuente de información para los wraiths... siempre que esté borracho.

El pobre Humbert intenta huir de sus visiones del más allá a base de alcohol, y cuando está ebrio los espectros no pueden dominarle: los PJs podrán entablar conversación con él y enterarse de la presencia de los Profetas Negros en la casa. En cambio, si Humbert está sobrio, permanecerá bajo el control de los Profetas, actuando como un verdadero autómatas.

Si Mickey piensa que los PJs están averiguando demasiadas cosas, hará que Yorkon, uno de sus espectros, posea a Humbert con Rienda Mental para que el mendigo se suicide de forma espectacular y sangrienta cerca del colegio más próximo. Yorkon atacará después a los PJs, dejándose derrotar tras una dura lucha para hacerles creer que la amenaza de Baywatch House ha terminado. No será posible para los personajes comunicarse con el espectro ni extraerle ninguna información: Yorkon luchará hasta el fin, sacrificándose por el éxito de la misión.



PNJs varios

Por razones de espacio, no tenemos las características completas de cada PNJ, pero sí una descripción general y sus datos de interés. Para los espectros, usa las fichas de las páginas 297-301 del manual básico (hínchalas para Mickey y Yorkon).

Sebastian es un Doppelganger novato y poco poderoso, que se limita a engañar a los PJs y seguir las órdenes de Mickey.

Mickey es un ambicioso Espectro, un Niño Perdido que aspira a ocupar puestos elevados en las filas del Olvido. Aparece como un niño rubio de ojos azules con la garganta cortada de oreja a oreja, y vestido con un uniforme escolar desgarrado y semipodrido. Cuando está enfadado o nervioso, las palabras no le salen de los labios, sino de la herida de la garganta, que se mueve como si fuese una boca.

Yorkon es el lugarteniente de Mickey, y una mala bestia en combate cuerpo a cuerpo. No es posible negociar con él, ni parlamentar de ninguna forma: sólo lucha y obedece a Mickey. Los demás Profetas Negros son bastante similares.

El Padre Burton tiene Fe 2, y es bastante inteligente a pesar de su fanatismo. No actuará de forma directa, sino que enviará una cruz de la Secta de San Jaime al combate.

Los guerreros de San Jaime son cinco fantasmas, armados con espadas y hachas, que atacarán a todos los wraiths y espectros de la casa sin dar ni pedir cuartel. Por supuesto, serán barridos por los espectros invasores si éstos llegan a cruzar el Umbral.

En cuanto a Kessler, los demás médiums y el equipo de televisión, son mero relleno, y no suponen una amenaza directa para los PJs (aunque algunos pueden tener auténticos poderes).

contando escalofriantes historias de niños asesinados y casas malditas. Después se sentará a una mesa junto con otros cuatro médiums. El Padre Burton y otro investigador se quedarán atendiendo a los instrumentos, junto con el productor del programa, el cámara y los técnicos. Exactamente a medianoche, los Profetas Negros harán acto de presencia en el sótano. Su objetivo es hacer que todos los presentes enloquezcan y se ataquen unos a otros, hasta matarse con sus propias manos... mientras la cámara sigue grabando y miles de personas contemplan la escena en sus televisores.

Gracias a su Fe, el Padre Burton logrará resistir el tiempo suficiente para hacer una llamada con su teléfono móvil. La llamada es una señal para que los guerreros de la Secta de San Jaime que están a la espera celebren el suicidio ritual y aparezcan en el sótano, convertidos en wraiths y decididos a destruir a todos los fantasmas que encuentren. Por supuesto, su llegada no hace sino aumentar la confusión, aumentando el terror de los médiums presentes y creando un nuevo problema para los PJs.

Si los PJs no consiguen evitar la matanza ni tampoco que ésta sea emitida en directo, el Umbral de Invasión se abrirá por fin, permitiendo que un ejército de espectros irrumpa en la Necrópolis y hunda la ciudad en la desesperación... pero a ellos ya les dará igual, porque habrán sido los primeros en caer ante los espectros.

Si no evitan la tragedia, pero sí que sea emitida (por ejemplo, usando Habitar en la unidad móvil de televisión), el ritual de apertura del Umbral fracasará y los espectros no podrán invadir la Necrópolis. Pero la matanza de Baywatch House se convertirá en toda una leyenda del ocultismo, y la casa en un lugar encantado de primer orden. Por supuesto, los Profetas Negros harán todo lo posible por asegurar la emisión.

Si se evita la matanza, pero no la emisión, el plan de los Profetas Negros fracasará igualmente. Puede que los PJs tengan problemas con la Jerarquía por su sospechosa relación con una banda de espectros y una infracción descarada del *Dictum Mortuum*, así que tendrán que sudar un poco para salir con bien de la historia.

Si los PJs impiden tanto la matanza como la emisión, habrán conseguido un éxito completo (reparte algunos PXs adicionales).

Los mortales que sobrevivan a los acontecimientos de Baywatch House pueden volverse absolutamente locos, convertirse en decididos cazafantasmas o lo que decida el Narrador.

por David Alabort



4 Sesión nocturna

Dos noches después de la llegada de los PJs a Baywatch House, los investigadores celebrarán la sesión de espiritismo televisada en directo. Kessler dirigirá unas palabras de presentación al público,