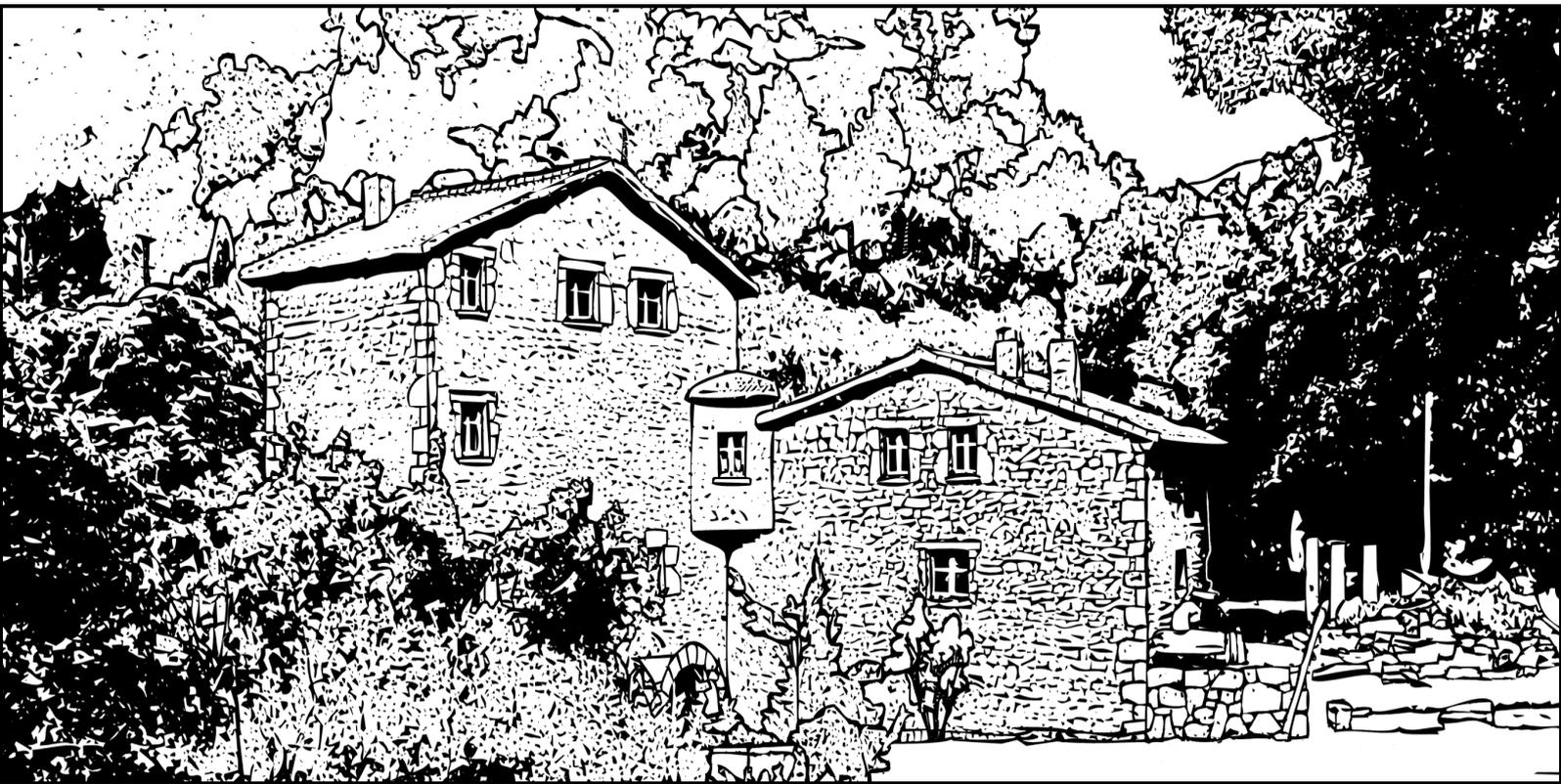


HAUNTED HOUSE

Un juego de rol



Jacobo "Calaboso" Peña
Manuel "10b0" Fernández-Truchaud



Haunted House

Diseño y texto:

Jacobo “Calaboso” Peña

Manuel “10b0” Fernández-Truchaud

Maquetación:

Melina Grinberg Almirón

Imágenes:

del interior, Manuel “10b0” Fernández-Truchaud

de la portada, Ricardo “Mordecai” García Hernanz

Agradecimientos:

A Sonya, Aníbal, Silvia, Eileen, Stardust, Rais, Lowuis, Mannaset, Khogo, Indael, Joss, Messiah, Dama Isawa, Ambriel, Enosh, Deirdre, Morapio, Mitsuni, Al y Veldrin y muchos más que olvidamos, por acceder a dejarse trocear en los playtesting del juego o hacer de Anfitriones para otros.

A Chemo, Dragón Novato y otros amables árbitros por su apoyo y por organizar partidas en www.comunidadumbria.com

A Alex Werden por su apoyo y a Messiah por hacer de enlace.

A Lola, Melina y Barlow por todo el apoyo erudito y audiovisual.

A Santi, Carol, Sonya, Manu, Marcos, Ricardo, María, Joss, Grendel y Omar, por posar.

A Meroka, de www.rolgratis.com por interesarse por el juego y hacerlo más accesible a todo el mundo.



La presente obra está protegida por licencia Creative Commons. Sus textos e imágenes pueden ser distribuidos, copiados, comunicados públicamente y utilizados para realizar obras derivadas bajo las siguientes condiciones:

1. Deben reconocerse los créditos de la obra de origen, mencionándose a los autores del texto y las imágenes.
2. No se puede utilizar esta obra para fines comerciales.
3. Si se altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuirse la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

CONTENIDOS

Entrando...	3
¿Qué, en el nombre de mi preocupada abuela, es un juego de rol?	4
¿Y cómo es <i>Haunted House</i> ? ¿Qué hay de nuevo, viejo?	5
Los invitados. Creación de personajes	7
Los personajes. Datos personales. Características del personaje	8
Datos derivados. Los arquetipos	11
Arquetipos estudiantes	12
Arquetipos profesionales	13
Arquetipos oficiales	14
Campos de experiencia	15
El equipo	17
Normas de la casa. Sistema de reglas	19
La regla básica. Casos especiales	20
La vida y la muerte	21
El combate	23
El movimiento	26
La magia	29
El miedo	32
Destino Funesto	34
El juego de los muertos	37
Superación	38
El calor del hogar. Casas encantadas	39
Detalles de color	40
Esquema de la casa	42
Objetos útiles y obstáculos	45
Enemigos	46
Antes de comenzar	46
Allanamiento	47
Aventura introductoria: <i>El ladrón de infancias</i>	49
Desde la torre. Castillos olvidados	53
Detalles de color	54
Esquema del castillo	55
Objetos útiles y obstáculos.	58
Enemigos. Antes de comenzar	59
Hagan sus maletas. Trenes misteriosos	61
Ruta del tren.	63
Esquema del tren	64
Detalles de color	65
Reglas especiales	66
El anfitrión. Enemigos, criaturas, secuaces y personajes secundarios	69
Líderes	71
Criaturas menores. Secuaces	76
Secundarios	77
Puerta trasera. Ayudas de juego.	79

Entrando...

Scott Stratmoore pisó los escalones que ascendían al piso superior de aquella mansión construida hacía cien años, pero cuyos terrenos llevaban habitados desde hacía miles. Abajo, en el salón, yacía pudriéndose el cadáver de su anterior propietario, al que Scott había tenido que matar por segunda vez. Se había asegurado de destruir la mayor parte de masa cerebral posible, con el fin de evitar tener que hacerlo una tercera.

Su verdadera presa estaba arriba. Le escuchaba pisar con cuidado sobre la alfombra de un dormitorio, intentando no hacer ruido. Pero los años habían mejorado los sentidos de Scott en lugar de entumecerlos. Le había seguido la pista desde hacía meses, de casa en casa, recogiendo cadáveres y eliminando a aquellos que ya no podía salvar. Pero por fin ambos iban a verse las caras y enfrentarse en un duelo que terminaría la pesadilla o se la transmitiría a otro...



Bienvenido al juego de rol de terror en casas (y más que casas) encantadas. Bienvenido al juego que te resolverá muchos problemas de última hora. Nuestro objetivo es proporcionar a los jugadores aficionados al misterio una forma de poder jugar partidas completas sin demasiada preparación (creemos que se puede jugar con media hora o menos de diseño por parte del árbitro, al que llamaremos desde ahora Anfitrión). Esto significa que os vamos a pedir un esfuerzo extra de imaginación, cosa que en teoría a los jugadores de rol os sobra. Es poco probable que ninguna de estas partidas se convierta en campaña; de hecho, idóneamente duran una o dos sesiones.

Vale, vale, pararé el carro aquí para los novatos.

¿QUÉ, EN EL NOMBRE DE MI PREOCUPADA ABUELA, ES UN JUEGO DE ROL?

Imagina que estás en casa con un grupo de otros tres amigos. Aburridos de la programación televisiva, hartos del Trivial Pursuit y acabados todos los juegos de la consola, a ti se te ocurre algo. Le pides a cada uno de tus compañeros que te digan una profesión que les gustaría ejercer. Vale cualquiera. Imagina que ellos te dicen: bombero, policía y médico. Ahora tú te inventas una historia. Les describes un edificio en llamas en medio de la ciudad, con mucha gente herida, caos circulatorio y gente pidiendo ayuda desde las ventanas.

Ahora diles que imaginen que ellos están allí. No ellos exactamente, sino ellos como los pro-

fesionales que han elegido ser: policía, bombero y periodista. Ahora, pregúntales qué harían en esa situación.

Cuando tengas sus respuestas (quizá uno espera a ver qué le dice su jefe, otro intentará meterse a rescatar a algún vecino, el otro tomará fotos...) diles qué ocurre a continuación, qué ven, qué se encuentran, qué les ocurre como consecuencia de lo que hacen.

Ya estáis jugando al rol. Sí, en serio, esencialmente no es más que eso, un narrador (que suele ser llamado de formas distintas según el juego, como árbitro, máster, guardián o anfitrión) y unos "actores". Pero las cosas pueden mejorar si tienes a mano un juego de rol, porque ahí encontrarás las reglas. Las reglas te sirven para decidir qué ocurre cuando uno de los jugadores hace algo cuyos resultados no son fáciles de predecir. ¿Las fotos que toma el fotógrafo serán buenas o se le estropearán con el calor? ¿El policía logrará atravesar un muro de llamas para llegar hasta una víctima?

Para saber si una acción tiene éxito o no, las reglas te dirán qué debes hacer. En la mayoría de los juegos (éste incluido) deberás tirar uno o más dados y comparar el resultado con la dificultad que el narrador de la historia decida.

¿Cuándo termina una partida de rol? Puede terminar cuando los jugadores quieran, pero normalmente lo hará cuando una misión se haya llevado a cabo, un misterio se haya resuelto... cuando una historia llegue a su fin.

¿Y CÓMO ES *HAUNTED HOUSE*?

Una partida de este juego consistirá en un grupo de personajes adentrándose en un edificio abandonado, u otro lugar que tiene cierta reputación de fantasmagórico, para conseguir varios objetivos, que pueden ser desde averiguar el motivo de la desaparición de un amigo en su interior hasta simplemente explorarlo y salir con vida.

La ambientación de la mayoría de los juegos de rol suele estar tremendamente detallada, lo cual, si bien redundante en la calidad del juego, atenta directamente contra nuestro objetivo principal: partidas rápidas para tardes que estaban a punto de morirse solitas. La mayoría de vosotros habéis visto películas, leído libros e incluso escuchado canciones sobre casas encantadas. Es el momento de aprovechar todo eso.

Como guía general, las partidas transcurrirán en esa fascinante Edad de Oro de las películas de terror, caracterizada entre otras cosas por las Sagas: películas con segundas, terceras y siguientes partes. Para que veas de qué te estamos hablando, ahí van unos ejemplos:

Saga	Fecha de comienzo
Psicosis	1960
El Exorcista	1973
La Matanza de Texas	1974
Tiburón	1975
La Profecía	1976
Halloween	1978
Amityville	1979
Aullidos	1980
Viernes 13	1980
Poltergeist	1981
Posesión Infernal	1981
Elm Street	1984
Noche de Miedo	1985
House	1986

Todas ellas tuvieron al menos dos secuelas que duraron hasta finales de los ochenta y más allá. Cualquier partida tradicional de *Haunted House*, por tanto, debería ambientarse aproximadamente entre 1970 y 1990. Independiente-

mente de si generaron una saga o no, películas específicamente dedicadas a Lugares Encantados (no todas de los años 80 pero inspiradas en ese ambiente) que te recomendaríamos ver serían: *Psicosis*, *Amityville*, *Poltergeist*, *Noche de Miedo*, *El Resplandor*, *House*, *Phantasm*, *House on Haunted Hill*, *La Guarida* y *13 Fantasma*s.

También puedes acudir a los libros y, aunque la lista sería interminable, no podemos resistirnos a darte algunos consejos sobre autores: H.P. Lovecraft, Lord Byron, Edgar Allan Poe, Peter Straub, Stephen King, Mary Shelley, Shirley Jackson, Robert Bloch, Jay Anson, Clive Barker, Alan Moore, Neil Gaiman.

Los juegos de ordenador han popularizado también el género de lugar maldito y muchos de ellos te servirán como referencia para realizar tus partidas. Desde clásicos como *Maniac Mansion*, *Seventh Guest* o *Alone in the Dark*, hasta los más modernos como *Silent Hill*, *Fiend* u *Obscure*.

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Ésta que tienes en tus manos o en la pantalla de tu ordenador es la segunda versión de *Haunted House* que ponemos al alcance del público. Si ya conoces la anterior, sabrás que está diseñado como un juego de rol con muchos componentes de los juegos de simulación y estrategia. Como resultado, se pierde en realismo para ganar en fluidez y utilidad. Además, nos gusta pensar que es una buena manera de que los Árbitros (llamados aquí Anfitriones) con cierta experiencia inicien a amigos novatos en los juegos de rol.

Por otro lado, somos conscientes de que muchos ya tenéis vuestros juegos de terror favoritos y pensáis que éste no va a hacer más que añadirle peso a la estantería. Vale, pensad ahora en esto: ¿cuánto tiempo perdéis creando las partidas para esos juegos? ¿No os gustaría tener los mapas ya hechos, los enemigos ya distribuidos y dedicaros tan sólo a crear una buena historia? ¿No hacemos muchos árbitros eso, coger un lugar, una fecha y un enemigo y DESPUÉS crear una buena historia sobre ello? Pues olvídete de las reglas que te damos aquí, o escoge

aquellas que te gusten y añádeselas a ese juego que tanto te gusta, usando tan sólo nuestras reglas rápidas para crear escenarios.

La única preocupación que nos quedaba, una vez escrito el párrafo anterior y liberada nuestra conciencia, era asegurarnos de que no iba a resultar aburrida la septuagésima casa encantada a la que jugaseis. Por eso hemos articulado *Haunted House* en niveles, a través de los cuales se accede a distintas facetas del juego. El libro que tienes en tus manos contiene la forma de crear Casas Encantadas, te enseña los conceptos básicos de creación de escenarios y te permite preparar partidas rápidas en el tipo de escenario para el que creamos inicialmente el juego, esas mansiones de horror donde el mal se esconde, pero también incluye una versión ampliada de las Casas Encantadas, los Castillos Olvidados y, además, añade al final un salto cualitativo hacia los Trenes Misteriosos. De esta manera, tienes tres ambientes distintos donde jugar.

Hasta aquí, lo que los repetidores ya sabíais de *Haunted House*. ¿Qué novedades traemos? El sistema de creación de personajes ha sido retocado para mejorar algunos problemas con las tiradas y además ha sido organizado para hacer más fácil la elección de tipos de personaje (aunque esta tipología ha sido ampliada bastante para dar más posibilidades de elección).

Reglas especiales como las de Miedo y Puntos de Destino Funesto han sido simplificadas para un uso más cómodo por parte del Anfitrión. Además, *Haunted House* es ahora más mortal y peligroso para los personajes. Como contrapartida, hemos creado una regla llamada El Juego de los Muertos que permite a los jugadores cuyo personaje muere seguir jugando.

Hemos cumplido con el compromiso de presentarnos. Ahora, entra para conocernos mejor.

Los invitados

creación de personajes

Podemos dar la bienvenida a los sordos, los tullidos, los locos, todos los que padecen. Y al que no vea le pondremos ojos, y al que no comprenda nada se lo diremos otra vez.

- Doctor Siovac, Genio Enloquecido -



“No hagas ruido. No hagas ruido. Se acercan. Ya se acercan.”

LOS PERSONAJES

Se crean de forma bastante rápida y no se requieren demasiadas decisiones. Básicamente se trata de dotarle de datos personales, hacer tiradas para las características y elegir un modelo de personaje. Si se tiene más tiempo, se pueden hacer algunas tiradas sencillas en tablas especiales para que el personaje tenga más profundidad, dotándole de Puntos de Libre Albedrío que utilizar en esas tablas. Y ya está. El equipo viene dado con el arquetipo y la profesión del personaje, el resto lo encontrará o comprará durante la partida.

Antes de empezar, que cada jugador dedique un par de minutos a pensar en el tipo de personaje que va a llevar. Si no tiene idea de qué escoger, siempre puede esperar a que llegue el momento de elegir el arquetipo y la profesión.

DATOS PERSONALES

De modo que vamos a empezar. Coge una hoja de personaje y rellena a tu gusto la parte superior dedicada al nombre y otros datos personales. Tan sólo debes dejar en blanco la profesión y el arquetipo. Pide consejo al Anfitrión acerca de tus elecciones, teniendo en cuenta el país y la época donde se van a ambientar la partida.

Veamos un primer ejemplo práctico. Digamos que Cristóbal, jugador habitual de rol, desea crear un personaje. Comienza por rellenar los Datos Personales. Le pone por nombre Lloyd Robertson. Le adjudica veintiséis años de edad, de raza blanca, con una espesa barba morena, los ojos azules, nacido en Texas. Buscando cierto parecido consigo mismo, decide que mida 1'75 m. y pese 70 kg. Está pensando en un hombre misterioso de aspecto frágil.

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Para la creación del personaje de *Haunted House*, hemos optado por un sistema de Características más Campos de Experiencia. Las primeras serían las bases del personaje, sus habilidades más básicas, los cimientos de la persona. Los Campos de Experiencia son las cosas que habría ido aprendiendo con los años, su experiencia lectiva y laboral, su educación y aprendizaje callejero.

Por nuestra experiencia, sabemos que uno de los apartados en los que más se retrasa la creación del personaje es en la elección de Campos de Experiencia (llamados en la mayoría de juegos, habilidades). Esto es lógico, ya que van a definir muy bien qué es lo que sabe hacer tu

personaje y cuál es su currículum. Pero para una partida corta, donde prima la emoción y la agilidad, estos datos son menos necesarios. ¿De verdad es necesario detenerse a decidir si el personaje es mejor trepando que saltando o que esquivando cuando queremos ponernos a jugar YA?

Lo que nosotros hemos creado es un sistema de Características lo bastante amplio, que representen en su conjunto cualquier acción que un personaje quiera llevar a cabo. Cada una tendrá una cifra entre 1 y 6. Hay que sumar a esa cifra un número obtenido al lanzar dos dados de seis y obtener en total, un 12. De esa manera, cualquier personaje podrá hacer cualquier cosa si tiene suficiente suerte.

Las Características existentes son 13; Agilidad, Carisma, Combate, Conocimientos, Orientación, Percepción, Potencia, Precaución, Puntería, Resistencia, Suerte, Técnica y Voluntad:

AGILIDAD es la Característica que engloba cualquier acción que requiera de flexibilidad, energía y velocidad. Los saltos acrobáticos, esquivar ataques, trepar, rodar, correr, cabalgar... no se incluyen los lanzamientos de objetos con ánimo de acertar en un lugar concreto (los testículos de ese hombre - lobo, por ejemplo), que le pertenecen al combate.

CARISMA es la capacidad que tiene cada persona para contactar con los pensamientos y sentimientos de otras personas e incluso animales y tratar con ellos. Sirve para comunicarse, convencer, detectar mentiras, tranquilizar, aplicar tratamiento psicológico, etcétera.

COMBATE se utilizará en cualquier tipo de movimiento de ataque cuerpo a cuerpo, es decir, puñetazos, patadas, navajazos, hachazos y demás “azos” que puedan causar daño. No se incluye ningún tipo de combate a distancia.

CONOCIMIENTOS incluye cualquier tipo de información de tipo teórico, histórico, académico... a la que sea necesario acudir en un momento dado. También incluye la utilización de los mismos, siempre que no entren dentro del campo de otras Características.

ORIENTACIÓN es una Característica muy útil dentro de una casa encantada, donde las habitaciones suelen estar a oscuras, desconoces la dirección exacta de cada salida y qué habitaciones hay encima y debajo. Una tirada de Orientación servirá para recordar el camino seguido hasta la salida o hasta un lugar determinado de la casa ya visitado antes sin Perderse, siempre y cuando se siga el mismo camino. También ayuda a enlazar lo que se ha visto del exterior de la casa con lo que se ve en el interior (saber que estáis debajo del ático en el que se vio una extraña sombra, por ejemplo).

PERCEPCIÓN sirve para encontrar cosas ocultas, armas escondidas, rebuscar entre unos papeles, descubrir el párrafo interesante dentro de un libro grueso (habilidad que parece innata en todos los protagonistas de películas de terror), etc... También representa la capacidad para utilizar nuestro sexto sentido para percibir aquellas cosas no apreciables a primera vista. Saber si alguien podría estar acechando en la sombra, si tras aquella puerta podría haber una trampa, si vas a ser golpeado por la espalda... en definitiva, sirve para evitar sustos. También se utiliza en los combates; la Percepción determina quienes actúan primero al principio del combate.

POTENCIA indica lo capaz que es el personaje de realizar esfuerzos físicos bruscos que no incluyan combate específicamente: derribar puertas, levantar pesos, arrastrar amigos heridos, romper ladrillos. Dependiendo de lo duro que sea este esfuerzo el Anfitrión pondrá los penalizadores necesarios a la tirada.

PRECAUCIÓN da la posibilidad de elegir entre hacerse notar o no; es decir, sirve tanto para esconderse en las sombras como para acechar sin ser detectado o desplazarse en silencio. Cualquier acción que implique evitar atención sobre uno mismo, visual o sonora, utiliza esta Característica.

PUNTERÍA se usa cuando se disparan armas de fuego, arcos, ballestas, se lanzan piedras o se apunta el cañón de un tanque. Cosas como encestar pelotas de baloncesto o granadas en la boca de demonios también utilizan esta Característica.

RESISTENCIA mide la tolerancia física al esfuerzo y el desgaste; se lanzarán los dados contra esta Característica cuando lleguen a cero los puntos de Aguante, a consecuencia de enfermedades, asfixia, venenos, calor, frío y todo tipo de daños no provocados por armas. Si la tirada tiene éxito, el personaje caerá en coma. Salir de él dependerá de la disponibilidad y eficacia de los cuidados médicos. Si se falla la tirada... tened a mano una bonita frase para la lápida. También se utiliza para ver cuánto tiempo puede estar aguantando la respiración un personaje, corriendo sin parar, colgando del escalón de una escalera que se acaba de romper, etcétera.

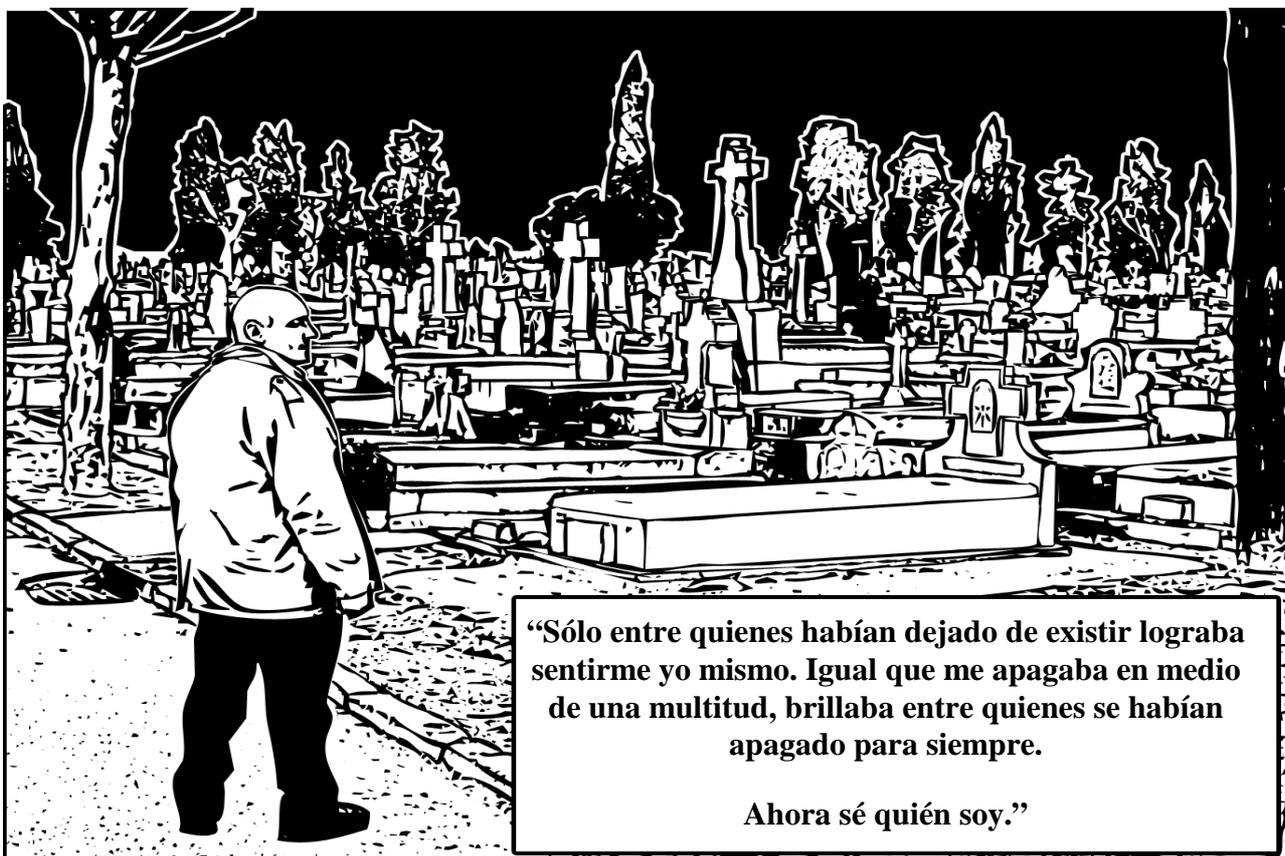
La Resistencia indica también hasta qué punto está predestinado a morir ese personaje, cuánto le quiere el Universo. Por eso, no sufrirá un Destino Funesto (ver más adelante) hasta haber acumulado tantos puntos de Destino sus puntos de Resistencia. También es la Característica que se utiliza cuando los puntos de Vida llegan a cero. Si se pasa la tirada, el personaje caerá inconsciente a consecuencia del shock. Si no, estamos de nuevo dándole trabajo al enterrador.

SUERTE representa el influjo del azar y de lo que no es exactamente azar. Algunas personas tienen más suerte que otras. El jugador podrá hacer que su personaje utilice esta habilidad siempre que quiera hacer que ocurra algo que sólo depende del azar. Para evitar el abuso de esta habilidad, cada vez que se consigue un éxito con ella, se aplica una bonificación acumulable de +1 a la dificultad de la siguiente tirada que se haga, sea de la Característica que sea.

TÉCNICA se usa para reparar y construir mecanismos, circuitos electrónicos, hardware, construcciones, motores, etc. También representa el manejo de instrumentos, mecanismos y vehículos de todo tipo.

VOLUNTAD es la tirada necesaria cuando se pretende evitar ser hipnotizado por un vampiro, o poseído por un fantasma. También, cuando los puntos de Shock de un personaje lleguen a cero, el éxito o el fracaso en una tirada de Voluntad decidirá si el personaje se recupera o si va a tener que ir directo a un manicomio.

Todas las características comienzan teniendo un valor de 1, pero a continuación vamos a



modificarlo sustancialmente. El valor que tengamos al final será el que se sumará a una tirada de 2 dados de seis caras cuando queramos saber si alguien ha logrado o no realizar la acción que deseaba.

Primero, cada jugador deberá repartir 30 puntos entre todas las Características. Recordad que los puntos adjudicados deberán sumarse al que ya tiene cada una (con lo que en total sumarán 43 puntos) y que sólo es posible adjudicarle un máximo de 6 puntos a cada Característica. ¿Listo? Sigamos.

Cristóbal se dispone a repartir los Puntos de Características Generales. Pensando de nuevo en el chico frágil y misterioso, adjudica los puntos y la cosa queda de la siguiente manera, una vez sumado el punto extra de cada Característica: Carisma 3, Suerte 4, Combate 1, Conocimientos 5, Agilidad 2, Orientación 3, Percepción 5, Potencia 2, Precaución 3, Puntería 2, Resistencia 2, Técnica 5 y Voluntad 6. Como se ve, un chico avisado y perceptivo, no muy atlético.

DATOS DERIVADOS

Aparte de las Características, cada personaje tiene una serie de datos adicionales que derivan de ellas y que sirven para cubrir otras circunstancias del juego. Son los Puntos de Shock, Vida y Aguante y se obtienen en función de las Características. Cada una de esas cifras se hallan sumando los valores de las Características que se detallan a continuación y multiplicando el resultado por 2:

Shock	(Voluntad + Conocimientos + Percepción) × 2
Vida	(Resistencia + Agilidad + Potencia) × 2
Aguante	(Resistencia + Potencia + Voluntad) × 2

Los puntos de Shock son una medida de la cordura de tu personaje, lo que puede aguantar antes de perder la razón.

Los puntos de Vida son una medida de las heridas que tu personaje puede soportar antes de morir.

El Aguante es una medida del esfuerzo físico que tu personaje puede soportar antes de caer exhausto.

El uso de estos tres datos será aclarado en la sección del manual dedicada a las reglas del juego.

En el caso del personaje de Cristóbal, sus puntos de Shock serán 32, los puntos de Vida 12 (¡bastante pocos!) y los de Aguante 20.

LOS ARQUETIPOS

Los arquetipos son estereotipos de personajes a interpretar que sirven para hacer mucho más rápida la creación de los mismos de forma rápida. Si piensas convertir *Haunted House* en tu juego favorito (hay gente que se conforma con poco) quizá puedas crear tus propias reglas para hacer personajes más complejos. Básicamente, la elección de uno u otro arquetipo añadirá algunos puntos a algunas de las Características o Rasgos Secundarios del personaje, haciéndolo así más especializado. De esta manera sí es posible superar el límite de los 6 puntos por Característica. Los cambios en las Características también afectarán a sus Datos Derivados.

Los Arquetipos están organizados en tres grupos, dependiendo del tipo de juego que queráis desarrollar: Estudiantes, Profesionales y Oficiales.

Los Estudiantes son personajes que aún están en el instituto o en la universidad y que intervinen en las películas llamadas de terror adolescente. Son películas que suelen llevar casi tantas dosis de terror como de humor y que abundan en los tópicos de las películas de los ochenta más que ninguna otra.

Los Profesionales son personajes adultos, que desarrollan una profesión y que son más serios. Las películas donde predominan son la de terror más gótico y psicológico, las más tortuosas y oscuras.

Los Oficiales son miembros de una agencia del gobierno, de un cuerpo de seguridad público o privado o de un ejército. La películas con este tipo de personajes suelen llevar grandes dosis de acción y casquería.

Según el tipo de partida que tenga pensada el árbitro, puede escoger un solo tipo de Arquetipos o mezclar los de dos de ellos o de los tres.

Algunos arquetipos están en masculino y otros han sido representados en femenino. Os preguntaréis por qué, pero para explicároslo tendríamos que acudir a episodios de la vida de los autores del juego y a ciertas personas que conocieron... no toméis el género como una regla, cada arquetipo puede ser masculino o femenino de forma indiferente.

De todas formas, tómate todos estos como ejemplos. Seguro que tienes tus propios amigos cuyas peculiaridades explotar, o puede que desees utilizar otros de los personajes típicos de las películas de terror... adelante, crea tus propios arquetipos y úsalos en el juego.

ARQUETIPOS ESTUDIANTES

EL LIDER CARISMÁTICO es el personaje al que todos siguen, no por sus grandes cualidades o agudo ingenio (los tenga o no) sino por su habilidad para tratar a la gente y motivarla para realizar una tarea. Disciplinado y organizado, tiene su punto débil en la necesidad que tiene de hacerse notar. Puede ser el capitán del equipo de debate, el editor del periódico de la escuela o un organizador de revueltas estudiantiles. Suma 2 puntos a Carisma, además de 1 en Voluntad y otro en Suerte.

EL RATÓN DE BIBLIOTECA, probablemente obeso debido a su adicción a la mala comida y a pasar centenares de horas entre libros, adquiriendo conocimientos de lo más di-

verso, es una fuente útil de información si se consigue entender lo que dice. Suele recibir cientos de capones entre clase y clase, pero camina por la vida convencido de que ganará un Premio Nobel. Suma 2 puntos en Conocimientos y 1 en Técnica.

EL FESTIVO nunca se ha tomado la vida en serio. Se lo pasa bien y hace que los demás también lo hagan, corriendo de un lado a otro, rebajando la tensión y evitando que el terror os subyugue. Sin embargo, estas mismas cualidades le convierten en el blanco perfecto de los Enemigos, que parecen odiar a quienes no les toman en serio, cosa que demuestran sacudiéndoles más fuerte. Suma 5 puntos a Shock, 1 a Carisma y otro a Agilidad.

LA GUAPA Y LISTA simboliza a la chica que pasa desapercibida por su forma recatada de vestir, sus gafas y quizá su ortodoncia. Sin embargo, debajo de esa fachada hay una atractiva joven que puede transformarse en cualquier momento de oruga a mariposa. Su punto débil es no darse cuenta de sus virtudes, lo que la hace caer en el desasosiego ante situaciones que superaría un hombre blanco de mediana edad que se apellidase Bush. Suma 2 a Suerte, 1 a Carisma y 1 a Conocimientos.

EL BUEN HIJO es un cielo de persona. Las suegras le adoran, sus amigos no pueden echarle nada en cara, se lleva igual de bien con un ejecutivo que con un porrero y cuando es necesario no molestar, sabe hacerlo. Confiado y capaz, tan sólo fracasa cuando es necesario darse cuenta de lo mal que está una situación o de la gran trampa que hay detrás de cada horrible casa que sus amigos le obligan a visitar. Un optimista. Suma 2 a Carisma, 1 a Resistencia y 1 a Precaución.

EL OSCURO tiene algo que no encaja, que le hace... misterioso. Quizá sea la ropa que lleva, sus hábitos alimenticios, la música gótica que resuena siempre en sus oídos, su forma de mirar con fiereza o la voz que pone cuando quiere que te apartes de él. Probablemente tenga algún poder escondido. Su talón de Aquiles es lo desconectado que está del mundo real. Suma 2 a Precaución y 1 a Conocimientos y Voluntad.

LA GUAPA Y POPULAR no necesita hacer ningún esfuerzo para ligar. Se le lanzan encima y no puede evitarlo. Va al gimnasio para fomentar su buen aspecto. Incluso los seres más perversos no pueden evitar sentir algo de simpatía por ella. En lugar de matarle le encerrarán y torturarán. Consciente de que este es un mundo mejor si está él, le repelen los tiroteos, donde uno muere rápida y poco carismáticamente. Suma 2 en Carisma, 1 en Resistencia y 1 en Potencia.

EL NOVIO CONTUNDENTE es la pareja grande y fornida de uno de los personajes, adjudicado al azar. Valiente y preparado para defender a su pareja donde sea y cuando sea, lleva los pantalones de la relación. Es una lástima que su falta de paciencia le lleve a cometer errores garrafales. Suma 1 en Resistencia, 1 en Potencia y 1 en Combate.

EL DEPORTISTA es una estrella del deporte estudiantil, pudiendo ser este el que el jugador elija. No tiene por qué ser guapo, pero será popular. No tiene por qué ser inteligente, pero sacará buenas notas. Su punto débil es estar todo el rato intentando demostrar lo bueno que es. Suma 2 a Agilidad, 5 a Aguante y 5 a Vida.

EL MARGINADO es un personaje triste, que ni siquiera encaja en el grupo de los empollones. Ni saca buenas notas, ni tiene físico para practicar deporte. Probablemente no sea económicamente boyante y sus padres hasta le ignoren. Sin embargo, tiene talentos ocultos que poca gente conoce. Suma 1 punto a dos Características **al azar** y 5 puntos a un Dato Derivado que elijas.

EL INTELLECTUAL DESPISTADO fue el Ratón de Biblioteca en su juventud, pero ahora tiene tantos o más conocimientos, algo más prácticos y en campos más dispersos. Esto le convertiría en alguien útil y versátil, perfecto para casi todo, pero tan despistado que es capaz de perderse y dejar a su equipo colgado. Suma 2 a Conocimientos, 1 a Técnica y 1 a Percepción.

ARQUETIPOS PROFESIONALES

EL ELEGANTE es el personaje para el cual la actitud lo es todo. Viste bien, se comporta como un caballero, utiliza frases de más de cuatro palabras y sabe cómo dirigirse a todos. Trabaja probablemente como relaciones públicas, reportero o modelo. También es sutil y discreto. Le falta empuje para ser un líder, quizá por su aversión al enfrentamiento directo. Como persona razonable que es, no quiere morir en las fauces de un monstruo. Suma 2 puntos en Carisma, 1 en Precaución y 1 en Suerte.



EL TÉCNICO BONACHÓN es el simpático amigo que te ayuda a configurar el ordenador y se toma unas pizzas contigo. No para de hablar mientras trabaja, tiene curiosas teorías sociales, científicas y políticas para todo. Y siempre sonríe. Grande, amable y eficaz. Lástima que tienda a hacer lo que cree mejor con tu tostadora sin avisarte. Suma 2 puntos en Técnica, 1 en Conocimientos y 1 en Carisma.

EL EXPERTO EGOCÉNTRICO no necesita que le digan lo que tiene que hacer. Puede ser un científico o un profesor de universidad. Sabe qué es lo mejor para todos y piensa que es el mejor en lo suyo, así que háganse a un lado los novatos. Esta confianza en sí mismo lleva como lastre la desconfianza que los demás tienen en él. Suma 1 a Voluntad, 1 a Técnica y 1 a Conocimientos.

LA EJECUTIVA APRENSIVA sabe lo que es el liderazgo, sabe lo que debe hacerse y organiza a todo el mundo para que se ponga a hacerlo. Su fuerte no es convencer con palabras amables excepto quizá los efectos especiales, sino con palabras exactas y cortantes. Pero su problema pasa por creerse lo que dice, siempre pensando que cualquier cosa pueda fracasar. Suma 2 a Orientación, 1 a Percepción y 1 a Conocimientos.

EL MAGO se parece al Oscuro en su afición por lo extraño, pero digamos que éste es el verdadero amante de las ciencias ocultas, el que pide permiso a un árbol antes de talarlo y traza círculos de protección. Desgraciadamente, esta afición le hace estar especialmente desprotegido y poco atento a los ataques. Suma 1 a Conocimientos, 1 a Suerte y 1 a Voluntad.

EL PÍCARO sabe cómo encontrar atajos para casi todo, sorteando los obstáculos con trampas y las trampas con habilidad. La moralidad no es lo suyo, igual que no cree que sea lo de los demás. Ese es su punto flaco: el cinismo le convierte en poco dado a buscar una confrontación directa. Trabaja de estafador, ladrón de guante blanco o simplemente, vivirá de sus amantes. Suma 2 a Técnica, 1 a Precaución y 1 a Agilidad.

EL MAFIOSO no tiene que ser necesariamente un criminal, pero puede que lo parezca. Dice cosas como “no te conviene meterte conmigo y mis amigos” o “el último que lo intentó lleva zapatos de cemento”. Probablemente es miembro de una banda o directamente un matón. Quizá sea hasta miembro de la mafia. Viste bien y sabe beber y fumar como nadie. Pero actuar con estereotipos le resta espontaneidad. Suma 2 a Combate, 1 a Potencia y 1 a Puntería.

EL INVESTIGADOR PRIVADO es lo más cercano a un policía a lo que puede acceder un grupo de personajes Profesionales. Un tipo duro y perceptivo acostumbrado a enfrentarse con lo más sucio de la sociedad, lo cual le ha convertido en un cínico incurable. Suma 2 puntos a Percepción, 1 punto a Puntería y 5 Puntos a Shock.

ARQUETIPOS OFICIALES

LA SOLDADO DE ÉLITE se presentó voluntaria al servicio militar, desayuna huevos con panceta y frota la cabeza de su hermano pequeño cuando quiere liberar su frustración. Capaz de soltar megatones de potencia luchando, se vuelve un poste de madera a la hora de dirigirse a alguien con la palabra. Suma 2 a Puntería, 1 a Combate y 1 a Potencia.

EL PIES PLANOS es un detective o un agente de a pie de ciudad, un policía acostumbrado a hurgar en callejones y encararse con matones, aparte de separar a matrimonios a punto de matarse. Su paupérrimo sueldo y sus pocas esperanzas de mejorar en breve le han convertido en un pesimista. Suma 1 a Voluntad, 1 a Puntería y 1 a Percepción.

EL HOMBRE DE NEGRO es un agente del gobierno que pertenece a alguna agencia no identificada o que dice pertenecer a la CIA o el FBI, pero que en realidad todos sospechan que miente. Parece saber más de lo normal y eso le hace despreciable a los ojos del resto del grupo dada su poca colaboración. Suma 1 a Voluntad, 1 a Conocimientos y 5 a Shock.

LA AGENTE FEDERAL es una mujer profesional y objetiva, que busca como un sabueso implacable al culpable. No suele creer en fantasmas y chorradas similares, ya que a estos no se les suele poder encarcelar. Suele ponerse excesivamente furiosa y sentimental con los delitos relacionados con mujeres indefensas, niños. Suma 1 a Conocimientos, 1 a Precaución y 1 a Percepción.

EL CORPORATIVO no pertenece al gobierno, pero sí a una empresa muy importante que

desarrolla sus propios proyectos secretos y que quizá colabore con el gobierno y por tanto goce de su protección. Por supuesto, todos los demás piensan que es el culpable de lo que pasa o les va a llevar a la ruina. Suma 2 a Técnica y 1 a Conocimientos.

EL POLI DE PUEBLO es el tipo que desprecia a esta gente que viene de la ciudad y sus métodos. Le gustaría que este siguiese siendo un lugar tranquilo y por eso siempre estará reprochando que se investigue demasiado. Sin embargo, es honesto, valiente y de buen corazón. Quizá salve el día. Suma 1 a Voluntad, 1 a Puntería y 5 a Vida.

LA FORENSE es una científica contratada por el gobierno para aportar información y registrar lo que encuentren. Puede ser una CSI, una antropóloga del Smithsonian o una doctora especializada en cadáveres o enfermedades raras. Su contacto con estos temas la han vuelto un poco insensible y listilla, siendo de las que más probablemente intentará hacer las cosas sin consultar. Suma 2 a Conocimientos y 1 a Técnica.

EL AGENTE SINIESTRO imaginarás que es un agente gubernamental (no necesariamente del FBI) que está especializado en lo oculto, cree en todas las conspiraciones y podría incluso tener algún poder psíquico. Es por definición la némesis del Hombre de Negro, pero podrían colaborar por un bien común. Suma 1 a Conocimientos y 1 a Voluntad.

Cristóbal toma la decisión de convertirse en un Intelectual Despistado, un perfil que le resulta divertido y puede darle mucho juego. Como ya tiene 6 puntos en Conocimientos, esta Característica sube a 8, el máximo posible. Percepción y Técnica suben ambas a 6.

CAMPOS DE EXPERIENCIA

Una vez tenga el arquetipo, cada jugador puede elegir entre una lista de campos de experiencia en los que su personaje es un experto. Estos

campos representan su profesión, hobbies, habilidades especiales y otras cosas que añadirán un bonificador de +1 para sumar a todas sus Cifras de Acción (este término se te aclarará en el capítulo de reglas) cuando esté intentando realizar algo que caiga dentro de este Campo.

Con un personaje novato, se pueden elegir y anotar en la hoja de personaje un máximo de 10 Campos de Experiencia. Cada jugador deberá repartir a continuación 15 puntos entre los Campos de Experiencia elegidos, no pudiéndole adjudicar más de tres puntos a un solo Campo. De esta manera, los personajes obtienen un bonificador de +1 a +3 en las tiradas en las que la acción a realizar quede bajo la descripción de ese Campo. Mediante la experiencia (ver el apartado de Superación en el capítulo de Reglas), se podrá llegar a un bonificador máximo de +4; esa es la cifra máxima a la que puede llegar el bonificador de un Campo de Experiencia.

Junto al nombre de cada Campo incluimos entre paréntesis el número de asaltos que se tarda como media en realizar una acción del tipo de las incluidas en la descripción. Aquellas cuya cifra de asaltos sea cero son automáticas y no impiden realizar otras acciones a la vez, ni estarán sujetas a la penalización por intentar dos cosas en el mismo asalto.

Todos aquellos Campos relacionados con la magia, por su especial complejidad, han sido descritos en una sección aparte en el Capítulo de Reglas, por lo que conviene acudir allí si quieres que tu personaje adquiera Campos de Experiencia relacionados con ella.

Además, algunos Campos han sido marcados con un asterisco. Son Campos en los que es especialmente difícil tener éxito sin experiencia en ellos. Por tanto, si se intenta una acción que caiga dentro de ellos sin tener el Campo adecuado, la tirada llevará un penalizador de -2 adicional a la Cifra de Acción. La Cifra de Acción es un concepto sencillo que se explica en el siguiente capítulo.

Abrir Cerraduras*: (4) descerrarar entradas y candados, abrir cofres y cajas fuertes, desmontar puertas y cerrar puertas sin usar la llave.

Armas a Distancia: (1) disparar cualquier arma de fuego, ballesta, arco, jabalina, etcétera.

Armas Blancas: (1) se añade a todas las tiradas de Combate con armas contundentes, de filo o similares que se usan sin ser lanzadas, golpeando directamente con ellas (espadas, lanzas, navajas, motosierras...)

Arquitectura*: (2) saber, observándola desde fuera, si una casa tiene sótano, si hay una habitación escondida, los años que tiene la casa, el tipo de Accidentes que podría haber (pero no localizarlos), encontrar los plomos.

Buscar Documentos: (10) permite encontrar papeles importantes, descifrar códigos, encontrar datos coherentes dentro de la prosa de un loco, separar el grano de la paja en libros y correspondencia, etcétera.

Carrera: (1) se añade este bonificador a las tiradas de Agilidad que impliquen correr de un lado para otro, sea para huir o para alcanzar a alguien.

Crear Objeto: (5) permite construir con materiales diversos un utensilio nuevo (una trampa con cables, muelles y clavos, una pértiga con dos escobas, una cuerda con sábanas, un arco con bramante y una rama...).

Cuerpo a Cuerpo: (1) se añade a todas las tiradas de Combate con las manos desnudas.

Conducir: (1) te permite realizar maniobras con vehículos como bicicletas, motos, automóviles y camiones.

Electricidad*: (3) permite reparar aparatos eléctricos, intuir dónde están las líneas eléctricas, poner en funcionamiento enchufes, empalmar la luz de la casa a un poste eléctrico.

Registrar: (2) te permite encontrar puertas secretas u ocultas, trampas, accidentes, enemigos y objetos útiles en la Habitación en la que se esté usando este Campo con Percepción. Los Accidentes y Trampas de una casa son descritos más adelante, en la sección del manual dedicada a crear partidas.

Esconderse: (1) se utiliza para evitar ser visto y/o evitar ser oído.

Garras: (1) este Campo pertenece sólo a algunos de los Enemigos que te encontrarás en tus aventuras. Lo añaden a Combate cuando intentan clavarte sus enormes, puntiagudas y sucias extremidades.

Improvisar Arma: (1) permite coger cualquier objeto parecido a un arma de cualquiera de las tablas de armamento y usarlo como tal arma A PARTIR DEL ASALTO SIGUIENTE

al que se realice con éxito la tirada de Suerte + Improvisar Armas. Confiamos en el criterio del Anfitrión y en la buena fe de los Jugadores. Que un plátano se parezca a un revólver (¿?) no significa que lance balas y una espada de juguete nunca te atravesará el esternón.

Investigación Paranormal*: (10) se usa para grabar psicofonías, detectar cambios bruscos del aire, grabar fantasmas en vídeo, distinguir manchas de suciedad de manchas de ectoplasma, etcétera.



Medicina: (4) se añade a Cifra de Acción de Conocimientos que pretenda curar a alguien o aplicar conocimientos científicos de medicina a una pista o persona.

Mentir: (1) este Campo de Experiencia te permite tanto mentir a los personajes no jugadores como saber detectar si estos te están mintiendo.

Misticismo*: (1) son la serie de conocimientos que se pueden tener sobre los entes sobrenaturales, sus poderes y sus inmunidades.

Mover Pesos: (1) se añade este bonificador siempre que se intenten levantar, empujar o derribar grandes pesos como muebles, puertas, cofres con tesoro, compañeros caídos, sacos con libros, etcétera.

Mordisco: (1) funciona igual que Garras, pero con los dientes. Atacar con una u otra cosa supone una diferencia importante, debido a las Enfermedades Místicas.

Psiquiatría*: (5) permite intentar que los efectos de secundarios de un ataque de Miedo remitan he incluso permite que se recuperen algunos puntos de Shock, a discreción del Anfitrión.

Reparar: (5) permite arreglar aparatos mecánicos rotos, cerrar tuberías, tender andamios sobre suelos abiertos, poner soportes para suelos, etc.

Romper: (x) sirve para derribar puertas, romper contraventanas, derribar barricadas y demás destrozos que puede ser necesario hacer en una casa. Cada intento requiere de uno a diez asaltos, dependiendo de lo difícil que sea algo de romper.

Saltar: (1) se usa para cubrir de un salto una distancia en vertical o en horizontal con la fuerza de tus pies y quizá de algo de carretilla. Se saltarán tantos metros de largo como el resultado de la tirada entre 4 o tantos metros de alto como el resultado de la tirada entre 10.

Sujetar: (1) habilidad que un Enemigo puede usar contra ti para obligarte a quedarte bien cerca tuyo. Aquel Enemigo que pase una tirada de Potencia + Sujetar contra la Agilidad + 6 del objetivo, le mantendrá sujeto un asalto entero, pudiendo atacarle con los dientes con un bonificador +2.

Trepar: (2) se utiliza para escalar una altura determinada con ayuda de manos o cuerdas. No se aplica a subir escaleras de pie o de mano a menos que se necesite saber quién las trepa más rápido.

Cristóbal toma en este caso la decisión de ser un periodista. Dado el carácter de su personaje, lo convierte en un reportero de una revista de parapsicología y fenómenos extraños. Elige 6 Campos de Experiencia pensando en que quiere ser un tipo despistado en cuanto al entorno, pero capaz de descubrir a los mentirosos (elige tres veces Detectar mentiras, por lo que obtiene un +3), ocultarse del peligro (Escondarse +2), meterse en casas ajenas (Abrir Cerraduras +1), investigar fenómenos paranormales (Investigación Paranormal +3). y encontrar la verdad en los libros (Buscar Documentos +3).

Os preguntaráis por qué hay tan pocos Campos de Experiencia, acostumbrados a la libertad de elección de habilidades de los demás juegos de rol. Bueno, tampoco hay mucha elección en las partidas cortas, muchas consistirán consisten en entrar en una casa encantada, explorarla, resolver el misterio y salir con vida. Supongamos que deseas ser un informático. ¿Qué opciones interpretativas o de juego te da una casa sin luz, sin teléfono, con un televisor como máxima tecnología disponible y en un lugar tan apartado que no hay cobertura para un móvil?

EL EQUIPO

No busques largas listas de precios ni nada similar. Mira la hoja de personaje: hay unos bonitos espacios en blanco en la parte de atrás de la hoja de personaje donde marcar qué cosas sí se llevan encima. Cada personaje puede marcar una casilla en el apartado de Alimentos y otra en el apartado de Vivienda y Transporte. Adicionalmente, puede añadir 6 casillas en cualquiera de los apartados del equipo. El único apartado en el que no se puede marcar ninguna casilla es en el de llaves, que sólo se puede rellenar durante la partida.

Cada una de las cosas elegidas debe ser negociada con el Anfitrión. No es lógico ver a un técnico en aires acondicionados llevando un subfusil y un chaleco antibalas. Lo mejor es que marquéis a lápiz todas las que querríais llevar y que el Anfitrión borre todas las que cree que no deberíais poder tener. Fin de la discusión. De todas formas, no hagáis lento el juego por discutir eso. ¿Vais a preocuparos de qué llevan encima y qué no, cuando en la prác-

tica nunca se le dedica apenas tiempo (a menos que sólo juguéis a *Reptiles Pirómanos* & *Cuevas Amuebladas*, donde el equipo no sólo es importante, sino el objetivo principal)?

Listo. Acabas de terminar el personaje. ¿Aún sigues ahí? ¿Por qué no estáis jugando? Venga, poneos a tirar dados, pero YA.

Ah, claro, por supuesto, las reglas. Perdonad.

Normas de la casa sistema de reglas

Quiero morir en verano, estación vacía. Quiero morir en otoño, mecido bajo un arce húmedo. Quiero morir en primavera, para no vivir en primavera. Quiero morir en invierno e imaginar que viví siempre cubierto de un manto blanco. Quiero morir, morir solamente, sin importarme la fecha. La fecha sólo concierne al sepulturero.

- Adrián Gonzalvo, Vampiro Torturado -

Existe una regla básica que domina el resto del juego, al igual, por otro lado, que en los demás juegos de rol. Aparte de ésta, existen otras reglas específicas relacionadas con la vida y la muerte, el combate, el movimiento, la magia, el miedo y los puntos de experiencia. El resto de reglas, que aparecen al final de este manual son sólo para el Anfitrión y son las que esperamos le ayuden a crear en pocos minutos una partida.

LA REGLA BÁSICA

Cada vez que un personaje intente una acción de cualquier tipo, el Anfitrión decide qué Característica se adecúa mejor a lo que el personaje quiere hacer. La puntuación en esa Característica es la Cifra de Acción. El jugador coge dos dados de seis, los arroja, suma el resultado de ambos dados y le añade la Cifra de Acción. Si el resultado de la suma es igual o superior a 12, el intento tiene un resultado exitoso.

Un personaje que desee hacer algo que caiga dentro de un Campo de Experiencia que posea, podrá añadir a la tirada el bonificador de este campo. Si en cambio no posee el campo en cuestión usará como Cifra de Acción sólo la de la Característica correspondiente, sin modificadores. Y, como se comentó en el capítulo anterior, las acciones que caigan dentro de los Campos que no se posean *de los señalados con asterisco en las tablas del capítulo anterior* deberán restar DOS puntos a la Cifra de Acción. Si este cambio sitúa la Cifra de Acción por debajo de cero, se considerará que es un cero. No habrá, por tanto, Cifras de Acción negativas.

Sin embargo, no todo es maravilloso en el mundo de *Haunted House*: cualquier tirada de 2 (doble 1) en los dados en es siempre un fallo, no importa cuánto se modificaría el resultado con la Cifra de Acción. Además, el personaje que ha sacado doble 1, obtendrá de inmediato 1 punto de Destino Funesto.

A este sistema hay que añadir la regla del doble 6: cada vez que se obtenga un doble 6 en una tirada, la acción tiene éxito de inmediato, incluso si la Cifra de Acción era negativa (cosa

que puede ocurrir en algunos casos) y se ganará un punto de experiencia para gastar al final de la partida.

Lloyd, el personaje de Cristóbal, va a intentar tres tiradas para obtener información del laboratorio descubierto en el sótano de una mansión. El Anfitrión le pide que haga una tirada para buscar entre los papeles abandonados en un sótano. Como está usando sus sentidos para buscar algo usará Percepción (+6) y sumará su Campo de Buscar Documentos (+3). En total, sumará a la tirada un +9, por lo que sólo fallará si obtiene un 2 o un 3. Desde luego, Lloyd es MUY bueno buscando entre los papeles.

CASOS ESPECIALES

Puede haber modificadores positivos a la Cifra de Acción si el Anfitrión estima que la acción es muy fácil o que el jugador se lo ha currado describiendo lo que hace su personaje. Este modificador no debería ser nunca superior a +2.

La Cifra de Acción también puede ser modificada a la baja, dependiendo de la dificultad de lo que se quiera intentar, recomendándose al Anfitrión que no use un penalizador superior a -3. Recuerda que ninguna Cifra de Acción final puede ser inferior a 0.

Aunque los modificadores pueden resultar atractivos, no los apliques constantemente o los jugadores tendrán la sensación de perder el control del resultado de sus actos. Recomendamos más bien usarlos sólo cuando las circunstancias adecuadas para aplicarlos sean lo bastante evidentes.

Existe una manera de averiguar, caso de que sea necesario, quién ha hecho mejor una cosa u otra. Ambos jugadores realizan una tirada. Si uno de los dos falla y otro acierta, gana el que acertó. Pero ¿y si los dos fallan o aciertan?

¿Quién dentro de ello, lo ha hecho mejor? Basta con comparar el resultado de ambas tiradas: quien saca la cifra más alta, vence la competición. Si un jugador obtiene un 6 en los dados y sumándole la cifra de acción obtiene un 13 y otro jugador obtiene de la misma manera un 14, gana la competición el segundo jugador. Caso de empate, se compararán las cifras de Agilidad de los contendientes, en caso de ser una acción física, y si se trata de una acción intelectual, se usarán las cifras de Percepción. En caso de empatar de nuevo, ambas acciones dan resultado a la vez. En el caso de los combates, las tiradas enfrentadas de ataque contra esquivo se hacen de manera diferente, como más tarde se explicará.

En el caso de que un personaje desee realizar dos acciones en un mismo asalto o a la vez, ambas se verán penalizadas con un -2, aparte de los penalizadores o bonificadores normales. No es posible realizar más de dos acciones en un mismo asalto o a la vez. La única excepción a esta regla son las armas de fuego con una tasa de disparo superior a 1, que pueden disparar tantas veces por asalto como su tasa de disparo, sin penalización.

LA VIDA Y LA MUERTE

Sabemos que la tradición debería obligarnos a colocar este apartado al final de las reglas, pero no somos los creadores de un juego tradicional (eso esperamos). Empecemos por repasar y ampliar algunos conceptos básicos que ya conocemos.

PUNTOS DE SHOCK. Se pierden por la acción del miedo, de la sorpresa y del asco. Simbolizan tu fortaleza mental. Cuando llegan a cero, ha de hacerse una tirada de Voluntad. Si se consigue la tirada, el personaje pasará a tener 1 punto de Shock y puede seguir jugando normalmente. Si la tirada no se pasa, el personaje acaba de enloquecer. Huirá, hasta conseguir salir de la casa (ya veremos si no se lo comen antes) y sus gritos harán que sea recogido y llevado a un hospital. Para él, la partida ha terminado. Con tiempo de tratamiento, estará listo para jugar, con sus puntos de Shock máximos (con los que entró en esta casa) MENOS TRES,

en la siguiente partida. Si esta cifra sigue siendo cero, tu personaje está irremediamente loco. De esta manera, cuantas más partidas acabes huyendo, más deteriorada estará tu mente.

Los puntos de Shock se recuperan fácilmente. Cada media hora que el personaje permanezca fuera o dentro de la casa sin recibir sobresaltos (es decir, sin hacer más tiradas de Voluntad por Miedo), se recuperará 1 punto de Shock.

Después de cada susto, una tirada exitosa de Psiquiatría permite hacer recuperar un punto de Shock a otro personaje (pero no a uno mismo).



PUNTOS DE AGUANTE. Son los que resisten las agresiones de virus, enfermedades, asfixia, venenos y cualquier peligro a la integridad del cuerpo que no sean consecuencia de ataques directos de otras personas (o seres) o consecuencia de golpes y caídas. Si llegan a cero, el personaje habrá de hacer una tirada de Resistencia. Caso de pasarla, el personaje estará debilitado, reduciendo en 1 todas las Cifras de Acción mientras dure el efecto de la agresión o hasta que se cure. Sus Puntos de Aguante pasan a ser 2. Si se falla esta tirada, el personaje cae en coma. Una vez terminada la partida, el personaje se recuperará y estará listo para la acción (¿Acción? ¿Al terminar la partida? Mierda, habrá que esperar a la secuela), viéndose reducidos sus puntos máximos de Aguante en 1. Si se reduce en uno solo sus puntos de Vida mientras per-

manece en estado de coma, deberá tirar por Resistencia para no morir. Si no recibe atención médica cada hora, ocurrirá lo mismo. Si pasan 24 horas sin que sea ingresado, morirá sin necesidad de tirada alguna.

Los puntos de Aguante se recuperan al ritmo de 1 punto cada media hora.

PUNTOS DE VIDA. Simbolizan lo capaz que eres de resistir la acción de heridas abiertas, golpes, quemaduras y roturas sobre tu organismo. En el momento en que estos puntos llegan a cero se está en peligro de muerte. Ha de hacerse una tirada de Resistencia. De tener éxito en esta tirada, el personaje caerá inconsciente durante 2d6 asaltos. Luego, despertará con la quinta parte (redondeando hacia abajo, mínimo un punto de Vida) de sus puntos máximos de vida y podrá empezar su recuperación. En caso de que se haya fallado la tirada... no hay más oportunidades, tu personaje ha muerto y es hora de crear uno nuevo, en cuanto tus amigos dejen de divertirse y tirar dados.

La recuperación de puntos de vida es lenta. Se recuperará un punto de vida cada hora si ha habido reposo o, en caso contrario, cada dos. Adicionalmente, puede hacerse una tirada de Curar por cada herida recibida. Por cada éxito se recupera 1 punto de vida adicional. No se puede hacer más de una tirada por herida. Si la tirada resulta en un doble seis, se recuperarán dos puntos en lugar de uno.

TRAUMAS Y DOLORES. Lo divertido de una casa vieja, destartalada y sin atención es lo peligrosa que resulta. Tablas sueltas, tuberías rotas, cables pelados, polvo, animales venenosos... Son muchas las cosas malas que le pueden ocurrir a alguien. Las tablas que vienen a continuación pretenden cubrir ese espacio de las reglas.

Cuando un personaje caiga desde un piso a otro o por una ventana, calcula los metros de caída y consulta la siguiente tabla para aplicar el daño.

Metros de caída	Daño en Puntos de Vida
2	1d6 +4
3	2d6 +3
4	2d6 +5
5	3d6 +2
6	4d6 +2
7 - 8	4d6 +4
Cada 2 metros adicionales	+ 2

Recuerda que en las casas antiguas cada piso podía llegar a tener de 2'5 a 3 metros de altura. Probablemente, ningún piso sería inferior a 2 metros.

Utiliza la siguiente tabla cuando las lindas carnes de los protagonistas estén expuestas directamente a la acción del fuego. Cuantas más partes del cuerpo estén en llamas, peor. El Anfitrión debe determinar cuánto se ha quemado ya y cómo de rápido avanza el fuego por el cuerpo, aunque sugerimos que no se vaya más rápido de aumentar un nivel cada dos asaltos.

Tamaño del fuego	Puntos de Vida por asalto
Una mano, un pie, la cara	3
Un brazo, una pierna, la cabeza	1d6 +2
Dos o más de las anteriores, el tronco por completo	1d6 +5

La siguiente tabla cubre tanto la inmersión en agua como respirar humo o que te impidan respirar con mordazas.

Nivel de Resistencia	Asalto en que empieza la asfixia
2 - 4	2
5 - 6	3
7 - 8	5
9 - 10	8
11	12

Cada asalto después del señalado, se pierden 4 puntos de Aguante por asalto. Si los puntos de

Aguante llegan a cero y continúa la asfixia, se produce una parada respiratoria y cardiaca; en consecuencia se empiezan a perder 3 puntos de Vida por asalto hasta que se le reanime.

Cuando te muerda un animal venenoso, se ingiera un veneno o un corrosivo te caiga en los

ojos o se infecte una herida o cualquier otro contacto peligroso con sustancias tóxicas, se habrá de hacer una tirada de Resistencia y mirar en la columna correspondiente de la siguiente tabla cuántos puntos de Aguante al día se pueden llegar a perder, dependiendo de si la tirada tiene éxito o no.

Tipo de sustancia, contacto, etc.	Fallando la tirada	Pasando la tirada
Fiebre alta	3	0
Herida infectada	1d6 +1	2
Detergente	1d6 +3	4
Arsénico / Cianuro	4d6+3	3d6
Serpiente	3d6 +3	2d6 +1
Araña pequeña / Abeja	1d6	1
Comida podrida	2d6	1d6
Cuerpo en descomposición	2d6 +1	1d6 +1

Ten en cuenta que unos venenos deben entrar en sangre y otros basta con olfatearlos o comerlos. ¿Que cómo se coge fiebre alta? Señor... Cuando estén mojados y fríos, hazles tirar por Resistencia. Si la fallan, en una hora empiezan las fiebres.

Durante este juego existe también la posibilidad de que se les caigan encima numerosos objetos, debido al mal estado de la casa.

Qué te cae encima	Puntos de Vida que se pierden
Estantería pequeña	1d6 +3
Lámpara de techo	1d6 +5
Armario	1d6 +9
Techo	1d6 +14

EL COMBATE

Debería resolverse rápido. Los sistemas que no resuelven rápido el combate, o son aburridos o basan el juego en ese combate. Dado que la filosofía del juego es no desestimar el combate pero no darle importancia al realismo, hagamos la explicación tan rápida como debería serlo una lucha cualquiera: el combate se divide en asaltos, los cuales, siguiendo la definición más aceptada y

sencilla, son el tiempo suficiente para que cada personaje realice una acción. Si te empeñas en llevar la cuenta del tiempo, nosotros creemos que cinco segundos está bien. Recomendamos una regla opcional, que consistiría en aceptar que cada combate dura cinco minutos, sin importar el número de asaltos y punto, sólo por si el tiempo es muy necesario en tu partida.

ASALTO INICIAL. Una vez el Anfitrión ha decidido que comienza un combate, cada personaje lanza 2d6 y suma el resultado a su Característica de Percepción. Esta cifra será la Iniciativa de Reacción. Una vez obtenidos los resultados, cada personaje dispondrá de una acción. Éstas se resolverán en orden, de mayor a menor resultado obtenido en la Iniciativa de Reacción. En caso de que dos personajes obtengan el mismo resultado, actuará primero el que más Percepción tenga. De tener ambos la misma, las dos acciones ocurrirán a la vez, incluso aunque lo que se intentase con una fuese impedir que se ejecutase la otra; simplemente, no lo impide.

SIGUIENTES ASALTOS. Cada contendiente tira 2d6 y suma el resultado a su Agilidad. La cifra que se obtiene es la Iniciativa de Combate. De nuevo se ordenan los personajes para actuar en orden de mayor a menor. Los casos de empate se resuelven comparando las cifras de Agi-

lidad. En caso de nuevo empate, se procede igual que en el primer asalto. El orden obtenido es el que seguirá todos los asaltos que quedan de combate, no siendo necesario hacer una nueva tirada cada asalto.

ATACAR CUERPO A CUERPO. Se utiliza la Característica Combate, sumándole el Campo de Experiencia que proceda. En este caso, la dificultad de la tirada será siempre igual a 12 si no hay otros condicionantes. Sin embargo, si alguien declara que ese asalto va a esquivar un ataque, divide entre dos su Agilidad (redondeando los decimales hacia arriba) y súmasela a 12 a la hora de calcular la dificultad a superar por el atacante.

Dificultad básica para golpear	Dificultad para golpear (objetivo esquivando)
12	12 + la mitad de la agilidad del objetivo

Así, por ejemplo, alguien con Agilidad 5 que esté esquivando un ataque, pondrá una dificultad de 15 (12 + 3) al ataque y el agresor deberá obtener esa cifra o más para golpearle.

Una persona que está esquivando no podrá atacar, derribar, distraer ni realizar ninguna tarea CONTRA o DIRIGIDA a un adversario durante su próxima acción (que podría ser en este mismo asalto si aún no ha actuado). Podrá hacer cualquier otra cosa como correr, esconderse, buscar, hablar, etcétera.

Si un atacante desea golpear una parte concreta de la anatomía de un Enemigo, o desarmarle, o acciones similares, se añade un penalizador de -2 a la Cifra de Acción.

El resultado de golpear una parte concreta de la anatomía de un enemigo lo decide el Anfitrión, pudiendo ser un penalizador adicional a las acciones del blanco, dejarle inconsciente, aumentar o duplicar el daño, etc.

Si finalmente el atacante supera la dificultad de la tirada, el golpe, cuchillada, sablazo o similar es certero. Una vez se comprueba que el impacto se ha producido, se lanzan los dados correspondientes para calcular el daño y se resta la armadura, si hubiese. El resultado final se resta de los puntos de Vida.

¡A continuación, para todos ustedes, una lista de armas que se pueden usar en cuerpo a cuerpo y sus correspondientes daños! El daño varía en función de la Característica de Potencia, siguiendo los intervalos indicados en la tabla.

Tipo de ataque	Potencia				
	1-2	3-4	5	6-7	8 +
Garras	1d6 -1	1d6 +1	1d6 +3	2d6 +2	2d6 +4
Fauces	1d6	1d6 +2	2d6 +1	2d6 +5	2d6 +6
Puñetazos (y patadas, cabezazos...)	1d6 -1	1d6 +2	2d6 +1	2d6 +3	2d6 +5
De filo, pequeña (navaja, cuchillo...)	1d6 +2	2d6 +1	2d6 +2	2d6 +6	2d6 +8
De filo, grande (espada, hacha...)	1d6 +3	2d6 +1	2d6 +3	2d6 +7	2d6 +9
Sin filo, de madera (palo, silla...)	1d6 +1	1d6 +3	2d6 +1	2d6 +5	2d6 +6
Sin filo, de metal (martillo, cazuela...)	1d6 +2	2d6 +1	2d6 +2	2d6 +6	2d6 +7
De filo, grande, mecánica (motosierra...)	1d6 +2	2d6 +1	2d6 +4	2d6 +8	2d6 +11
Con punta, grande, de madera (lanza, estaca...)	1d6	1d6 +3	2d6 +2	2d6 +7	2d6 +9
Descomunal y mecánico (impacto de automóvil, grúa...)	3d6 +7	3d6 +7	3d6 +7	3d6 +7	3d6 +7

Aunque la Potencia máxima que puede alcanzar un ser sobrenatural es 7, incluimos hasta más del ocho, ya que algunos (como los licántropos) pueden exceder esa cifra al hacer uso de determinados poderes. Como se ve, es posible en un par de casos golpear a alguien y no hacerle ningún daño.

ATAQUES A DISTANCIA. Son los ataques en los que no se necesita estar en contacto con el enemigo ni con el proyectil que le impacta, al atacar. Por ejemplo, disparos de pistola o ballesta, cuchillos arrojados, etc. Se utiliza la Característica Puntería junto con el Campo de Experiencia Armas a Distancia. Para averiguar si el intento de impactar sobre un enemigo ha tenido éxito, usamos la misma tabla que en el combate Cuerpo a Cuerpo:

Dificultad básica para golpear	Dificultad para golpear (objetivo esquivando)
12	12 + la mitad de la agilidad del objetivo

Como se ve, la mecánica es la misma que el Combate Cuerpo a Cuerpo, salvo por estas diferencias:

- Por cada asalto que se apunte el arma, con el objetivo quieto o andando, se añade un +1 a la Cifra de Acción (hasta un máximo de +2).
- Quien esquive un Ataque a Distancia no podrá realizar acciones de ningún tipo durante su próximo turno. Aún está rodando y/o paralizado por el sonido de las balas o las flechas silbando sobre su cabeza. Lo llamamos la “crisis de balasera” y sólo los más locos y psicópatas de los militares y mercenarios se han librado de ella para siempre. No, no vamos a crear ese arquetipo de personaje.

Venga, otra hermosa tabla de armas.

Tipo de arma	Munición (proyectiles por asalto)	Daño de cada proyectil
Ballesta/Arco	1 (1)	1d6 +2
Revólver ligero	6 (2)	2d6 +4
Revólver pesado	6 (1)	2d6 +6
Pistola ligera*	15 (3)	2d6 +1
Pistola pesada*	10 (2)	2d6 +4
Escopeta	5 (1)	2d6 +8
Escopeta de repetición*	5 (2)	2d6 +6
Rifle	20 (1)	2d6 +9
Rifle de repetición*	20 (2)	2d6 +7
Subfusil *	20 (4)	2d6 +1
Granada / Explosivo	1 (1)	2d6 +11

La cifra entre paréntesis al lado del número de la munición indica cuántas veces se puede disparar cada asalto. Como creemos que las armas de fuego son buen abono para la impulsividad, si el jugador no especifica cuántas veces dispara, el Anfitrión entenderá siempre que dispara el máximo de veces que pueda por asalto, aunque el jugador indique lo contrario una vez ya haya empezado a disparar (o a lanzar el dado, que es lo mismo). Para recargar cualquiera de estas armas, deberá invertirse un asalto por proyectil. Tened en cuenta que las armas automáticas (pistolas y subfusil) se recargan con cargadores completos de una sola vez, luego se tarda un asalto en llenarlas por completo. Eso sí, son más engorrosos de llevar en los bolsillos.

Además, las armas automáticas, marcadas con asterisco en la tabla, son más inseguras, de modo que cualquier tirada de 2 natural al disparar con ellas las encasquilla, siendo necesaria una tirada de Técnica y dos asaltos para resolver el problema.

Cada disparo requiere una tirada independiente de Puntería, modificada si procede por el Campo de Experiencia Armas de Fuego. Por cierto, otra regla sobre armas rápidas: cada disparo con ellas llevará un penalizador a la Cifra de Acción igual el número de disparos realizados ese asalto.

No vamos a entrar en otras consideraciones como críticos, pifias, artes marciales, empujones, penalizadores por rotura, desangramiento, etc. Ya somos mayorcitos, de modo que apliquemos un poco de sentido común. Si el daño supera el veinticinco por ciento de sus puntos máximos de Vida (por ejemplo), ya está sangrando abundantemente. Si supera la mitad, hay roturas y daños internos. Aplicad penalizadores a las Cifras de Acción si lo creéis conveniente.

Seguro que viendo la columna del daño en las anteriores tablas os hemos metido el miedo en el cuerpo. Perfecto, estáis receptivos para nuestra lista de armaduras con las que protegerte. Si están disponibles para tu personaje (a discreción del Anfitrión), estas son:

Tipo de Armadura	Armas blancas	Armas de fuego y explosivos
Chaqueta de cuero o ropa gruesa	2	1
Chaleco antibalas	4	3
Chaleco militar	4	5
Casco (moto o similar)	3	2



¿Cómo funcionan? Muy simple, se limitan a restar el daño recibido por un ataque, siendo esta reducción distinta según el tipo de arma con la que se es atacado. Ya está. Simple e irreal como las películas mismas. Es posible ignorar la armadura de un enemigo, personaje no jugador o personaje jugador apuntando a una zona no cubierta por la armadura.

Cualquier otra acción que un jugador quiera hacer durante el combate, permitidle hacerla, aplicad penalizadores o no y buscad la Característica adecuada. Si pasa la tirada, puede conseguir que le salga cualquier cosa que hubiese intentado. ¿Que eso hace demasiado poderosos a tus jugadores? ¿Y qué hay de sus Enemigos? ¿Ellos no pueden usar esos mismos trucos? ¿Acaso no eres tú el Todopoderoso Anfitrión? Eso creía.

EL MOVIMIENTO

Reúne las reglas que nos indicarán cómo se mueven los personajes por la casa. Sé que este tipo de reglas son las que hacen más lentos los juegos, pero teniendo en cuenta lo cerca que está este de parecerse a uno de estrategia, creemos que pueden ser útiles para aquellos árbitros que idean los escenarios partiendo de un tablero de Battletech o Warhammer; además veréis que son lo bastante sencillas y rápidas para que no os sintáis metidos en el Pantano de los Modificadores Tácticos por Movimiento.

Las unidades de movimiento son tres: Habitaciones, Registros y Espacios.

HABITACIONES. Un grupo de jugadores puede desplazarse a través de una habitación invirtiendo cinco minutos, a menos que estén corriendo, en cuyo caso invierten diez segundos (dos asaltos de combate); pero, en este caso, el Anfitrión tiene derecho a negarles descripciones, avisos sobre ataques, tiradas de detectar trampas, etc. y puede golpearles las espinillas con todo lo que le parezca. Cuando los jugadores declaren que van a correr, deberán nombrar el punto de destino antes de comenzar la carrera. Es posible que cada uno quiera ir a un sitio distinto, pero si están dispuestos a ponerse de

acuerdo, permite que hagan una elección general. A menos que pase algo por el camino, no pararán hasta llegar a ese punto.

Sé que cinco minutos para atravesar una habitación andando pueden parecer muchos, pero pensad en el tipo de lugares que estáis explorando:

Cinthia avanzó de puntillas, intentando que las maderas podridas del suelo no chirriasen o la arrojasen tres metros más abajo, al sótano repleto de gusanos carnívoros. Esquivaba los muebles que surgían de la oscuridad, haciéndose visibles sin previo aviso ante la luz de su linterna, que mantenía tapada a medias para evitar alertar a algún habitante peligroso de la casa o un policía del exterior. Mientras lo hacía, esperaba durante las pausas entre sus espiraciones a percibir algún sonido del piso superior. Algo horrible habitaba esa mansión y Cinthia tenía que asegurarse de que LA COSA no se escondía tras de ninguno de los muebles de aquel salón, sucio, oscuro, lleno de telarañas; de repente, una sombra le tapó la vista, Durante los breves segundos que esperó encontrar la muerte bajo las zarpas de lo que había vislumbreado, adaptó un poco más sus ojos a la luz. Sólo entonces se dio cuenta de que había estado paralizada por la silueta de una cortina que se agitaba con el viento suave que pasaba bajo la gatera. ¡Un gato! ¿Podría ser ese el ruido que se escuchaba ahora arañando tras la puerta a la que iba a dirigirse? Mientras Cinthia decide qué hacer... [Cinthia acaba de invertir unos minutos en desplazarse por esa habitación y ni siquiera ha salido de ella].

De esta manera se movería una persona normal por una Casa Encantada, por muy valiente que quisiera ser. Pensad que vosotros sabéis

que sólo es un juego de rol, pero vuestros personajes no. Y ellos se están jugando la vida. Y no me habléis de la seguridad que da el grupo. La mitad de los sustos de las películas de terror los provocan los compañeros del protagonista dando saltitos, chillidos y tocándole por la espalda sin avisarle.

Algunas habitaciones te las encontrarás cerradas con llave. También encontrarás llaves en algunos lugares de la casa. Para comprobar si una llave abre una puerta en concreto, haz una tirada de Suerte. De esa manera, algunas llaves abrirán varias puertas y otras no abrirán ninguna. Mantén un registro de qué llaves han abierto qué, ya que en adelante seguirán abriendo y cerrando lo mismo. Una llave que abre una puerta de seguridad no puede abrir una puerta que no sea de seguridad y viceversa (ver el capítulo sobre Casas Encantadas para más información).

REGISTROS son cada una de las acciones que realiza un personaje para manipular u observar los muebles y enseres en general de la casa. Buscar trampas en una puerta, examinar un cuadro, intentar abrir un escritorio, registrar el escritorio reventado a balazos, encontrar el interruptor de la luz...

Una vez dentro de una habitación el Anfitrión preguntará por turnos qué quiere hacer cada personaje. Una vez que cada personaje haya realizado una acción habrá pasado un Registro. En tiempo de juego, se contabilizarán 5 minutos.

ESPACIOS. De alguna manera hay que medir las habitaciones y hemos decidido ignorar el sistema métrico decimal. Las vamos a medir en espacios. Un espacio es lo que ocupa una persona de pie o sentada. De modo que si decimos que una habitación es de siete espacios, significa que caben siete personas de pie. La forma de la habitación sólo importa si los jugadores preguntan. Si hay una ventana cerca o no lo puede decidir la malevolencia o benevolencia del Anfitrión en ese momento.

Aparte de servir de orientación sobre el tamaño de la habitación y por tanto de lo posible que es hacer según qué cosas, es un método

que sirve igual de bien para los amantes del *wargame* que las “casillas de seis pies” a las que estamos acostumbrados. Un Anfitrión con tiempo podría dibujar un mapa valiéndose de estas medidas, sustituyendo el “espacio” por el “metro cuadrado” u otra medida similar. Nos gustaría que cada Anfitrión, dentro de su libre capacidad de elección, haciendo caso omiso de presiones institucionales y tradiciones estatales, decida lo que en su corazón significa un “espacio”.

Ya hemos hecho bastante el ridículo. Sigamos.

EL TIEMPO. Aquellos de nuestros lectores que sean más avisados se habrán dado cuenta de que el transcurrir del tiempo parece importante. Y lo es porque determinadas convenciones del género de terror “encerrados en sitio horrible” se basan en el transcurrir del mismo. La llegada de la medianoche, el amanecer, lo que tarda alguien en transformarse en zombi después de ser mordido, lo que permanece inconsciente un personaje, la cuenta atrás del sistema de autodestrucción de la *Nostramo...*

Si te manejas bien calculando el tiempo que ha pasado a ojo (y no tienes el tipo de jugadores que te discuten esa cuestión continuamente), ignora cualquier cálculo del tiempo. No te hace falta andar anotando habitaciones y registros compulsivamente. Algo aproximado valdrá. Haz que las cosas ocurran cuando tú quieras.

PERDERSE es uno de los mayores incordios que pueden y suelen suceder. Es una casa oscura y sucia, con puertas que no se ven a primera vista y zonas tapadas por cortinas mohosas y nada traslúcidas, después de todo. Habréis visto que en todas las películas de terror los personajes acaban antes o después separándose.

En *Haunted House* vamos a simular esto con una tirada de Orientación. Cada vez que uno o más personajes se muevan por la casa corriendo, deberán hacer una tirada de Orientación, independientemente de si saben dónde van o no. Una casa oscura y que no conocen bien es una situación en la que los personajes se moverán sin pensar más de una décima de segundo dónde están o a dónde van.

Pasar una tirada de Orientación mantiene al personaje en la habitación a donde quería ir. El fallo coloca automáticamente al personaje en otra habitación distinta. Simplemente, ha atravesado la sala que no era o ha perdido de vista un momento a sus compañeros y ha huido por donde no debía.



Al fallar la tirada tras una carrera, el jugador acaba a 1d6 salas de distancia del punto de inicio de la misma. Tened en cuenta de que aunque se recorra más de una habitación a la carrera, supondremos que el personaje que se ha perdido lo ha hecho siempre al inicio de la misma, es decir, el número de salas atravesadas se contará siempre desde la sala de partida. El personaje no recuerda por dónde ha entrado allí ni LA RUTA QUE HA SEGUIDO. Incluso habrá ignorado y sido ignorado por cualquier Enemigo que hubiese en el camino, que le ha dejado seguir para tenderle después una trampa. El árbitro lo único que tiene que hacer es poner un espacio en blanco en la narración de las acciones de ese personaje y decirle sin más “de repente, no sabes cómo, has acabado en una habitación...” y describir la misma.

Si durante la carrera se pierde más de una persona, simplemente, que el Anfitrión la lleve a otra habitación distinta, donde esté solo y desamparado y listos. No conviene dejarles perderse en grupos, sino separarles lo más posible para empeorar la situación.

LA MAGIA

Es el conjunto de conocimientos, destrezas y energías paranormales que los jugadores y sus Enemigos pueden manejar. La Característica que se utiliza para usar la magia varía según el tipo de poder que se esté utilizando. Hipnosis (no nos referimos a lo que hacen los psiquiatras y que sirve para ayudar a la gente, sino a la del tipo de los espectáculos televisivos que sirve para reírse del espectador) utiliza la Voluntad, mientras que Símbolos de protección usa Conocimientos. Sí, seguro que estás deseando una tabla. Insertando...

Detectar energías extrañas	Percepción
Símbolos de protección	Conocimientos
Hipnotizar	Voluntad
Futurología	Suerte
Invocar Espíritus	Carisma
<i>Cambio de Forma</i>	Agilidad
<i>Inhumanidad</i>	Resistencia
<i>Enfermedad Mística</i>	Resistencia
<i>Rayo Maligno</i>	Percepción
<i>Invisibilidad</i>	Precaución
<i>Telekinesia</i>	Voluntad

Las seis últimas (en cursiva) no pueden ser utilizadas por los Personajes, sino sólo por sus Enemigos. Cuáles de éstos las poseen y en qué grado, aparece en sus fichas, contenidas en el primer Apéndice (Enemigos).

¿PARA QUÉ SIRVEN? En un juego tan práctico como este, la magia también ha de serlo. De modo que cada poder servirá tan solo para una cosa concreta. Una supuesta ampliación de los efectos de cualquiera de ellos será controlada y moderada por el Anfitrión, que tendrá siempre la última palabra.

DETECTAR ENERGÍAS EXTRAÑAS. Le sirve al “vidente” en cuestión para aventurar qué tipo de poderes y seres místicos y/o paranormales han dejado restos energéticos en una habitación. Realizar esto requiere tres asaltos. El Anfitrión revelará alguna información sobre lo ocurrido allí o sobre algún habitante del lugar, siendo esta información algo vaga, relacionada directamente con el tipo de energía allí utilizada: “calor y fuego”, “sangre y vida” “energía muerta”, “voces del más allá”, “fluidos y calor”, etcétera... son sólo algunos ejemplos posibles. Tan sólo se invierte un asalto por Habitación en intentarlo. El médium pierde 2 Puntos de Shock.

SÍMBOLOS DE PROTECCIÓN. Escritos alrededor de un círculo, impiden el paso sobre ellos, a través de ellos o a través de la puerta o vano donde se coloquen a seres sobrenaturales. Esto no incluye a sus sirvientes perfectamente humanos o animales. Los Enemigos no sobrenaturales, como el Científico Loco, la Máquina Mortal y el Psicópata, también son inmunes a este poder. Puede dibujarse un círculo y los pjs meterse dentro o se pueden dibujar sobre una puerta y aquellos seres no la podrán atravesar.

Para poder atravesar estos símbolos, los Enemigos han de superar una tirada de Voluntad, modificada hacia abajo con la mitad (redondeando hacia abajo) de los puntos de Voluntad de quien realizó el dibujo.

Para hacer el dibujo se deben invertir cinco asaltos, y uno más por cada espacio por encima de uno que se quiera que abarque el dibujo. El personaje que hace el dibujo perderá dos puntos de Shock que no recuperará hasta que se borre el dibujo.

Otro uso de este Campo es consagrar cuchillos para poder atacar a determinadas entidades.

HIPNOTIZAR. Se usa para inmovilizar a alguien y obligarle a que hable; siempre contará la verdad. Se puede inmovilizar a cualquier Enemigo excepto muertos vivientes o máquinas, pero ha de hacerse una tirada enfrentada de Voluntad para conseguir este efecto. Sólo es posible hipnotizar a alguien que pueda verte y oírte y hay que invertir un asalto entero en el

que ni tú ni él debéis ser objeto de un ataque ni perder un solo punto de Salud, Vida o Shock. El Hipnotizador, una vez haya conseguido vencer la Voluntad del objetivo, invierte un punto de Shock o Aguante (a elección del mago) por asalto que quiera tenerle controlado.



FUTUROLOGÍA. Cada tirada para leer el futuro requiere cinco asaltos de combate. ¿Cuál es su efecto? Bien, es el más complicado de llevar de los poderes mágicos. En principio, lo que se obtiene es una guía de los peligros que acechan en la casa, pero eso sería quitarle bastante suspense a la cosa y, la verdad, queríamos que este acabe siendo un juego de terror, donde el Tarot sirve de ominosa anticipación y no de recurso táctico previo al combate.

Lo que el Anfitrión debe hacer cuando un jugador pasa su tirada de Suerte y quiere saber lo que dicen las cartas, las tripas de la paloma o los posos del té, es dar alguna pista sobre lo que hay en la casa, pero nunca una pista de la que se pueda obtener la idea general, sino un detalle sobre algo que ocurrirá en una de las habitaciones. Las cartas pueden avisar, por ejemplo, de que ha de tenerse cuidado con el metal y la sogá.

¿Cómo sabrán los jugadores que se refiere a la guillotina instalada en la puerta de la biblioteca? Pocos averiguarían que se trate siquiera de una guillotina. Pero quizá vayan más atentos, pendientes de trampas de cuerda, mirando de vez en cuando al techo. La pista les ha ayudado en algo, sin desvelarles un estupendo susto.

INVOCAR ESPÍRITUS se resuelve con una tirada enfrentada del Carisma del Médiúm contra la Voluntad del fantasma. La Cifra de Acción del fantasma se modifica al alza en +1 si los personajes no conocen su nombre al invocarle y 1 más si no tienen idea de a quién están llamando. La Cifra de Acción de los personajes se modifica en +1 por cada persona por encima de una que esté en condiciones de juntar sus manos en un círculo al realizar la invocación. De nuevo, se mantiene la regla por la que ninguna Cifra de Acción puede ser superior a 11.

El efecto de este poder es que el fantasma responda a las preguntas de los personajes. Contestará a una pregunta por personaje presente y estará obligado a decir la verdad. Si no dispone de algún sistema para deletrear la respuesta, lo hará a través de golpes u otro código que le sugieran los personajes. Un fantasma no responderá a preguntas que amenacen claramente su integridad (*¿dónde estás enterrado?, ¿cómo podemos hacer que te vayas al infierno?, ¿dónde guardas tu mayor secreto?*).

CAMBIO DE FORMA permite al Ser que la utiliza mudar su cuerpo hasta una forma distinta de la habitual. Este cambio le proporciona algunos beneficios y también perjuicios, en forma de bonificadores o penalizadores a algunas Características. Para conseguir cambiar de forma, ha de pasar una tirada de Agilidad + Cambio de Forma e invertir 5 puntos de Maldad. Volver a su forma habitual requiere igualmente de tirada y del gasto de 5 puntos. No se invierte tiempo en realizar el cambio (es decir, se pueden intentar otras acciones en el mismo asalto), pero no se puede intentar el cambio más de una vez por asalto. A continuación os mostramos una tabla donde se especifica en qué criaturas se puede transformar cada entidad y qué beneficios le aporta.

Nombre del Enemigo	Forma alternativa	Beneficios	Perjuicios
Vampiro	Murciélago	+5 a AGL	-3 a CAR, -2 a POT, RES y COM
Licántropo	Lobo/Pantera/etc.	+1 a COM y PER, +2 a AGL	-2 a CAR
Demonio	Monstruo gigante obscuro (a gusto del Anfitrión)	+3 a POT, RES y COM	-5 a CAR y PRE

INHUMANIDAD representa la capacidad de algunos seres de ignorar el daño recibido de un tipo de arma o ataque. Cuando un Enemigo con Inhumanidad recibe un ataque de ese tipo, podrá tirar Resistencia más Inhumanidad para ignorar todo el daño. En la siguiente tabla se muestra de qué daños pueden intentar protegerse distintos Enemigos.

Tipo de Enemigo	Tipo de Ataques contra los que obtiene protección.
Vampiro	Armas de todo tipo, excepto explosivos, el fuego y una estaca de madera (o similar) dirigida al corazón.
Licántropo	Armas de todo tipo, excepto explosivos, fuego y armas de plata.
Zombi	Armas de todo tipo, excepto ataques dirigidos a la cabeza.
Demonio	Armas y ataques de todo tipo, excepto crucifijos (arma pequeña contundente), agua bendita (como una granada o explosivo por frasco) y cuchillos con símbolos de protección grabados.
Máquina Mortal	Armas de Cuerpo a Cuerpo de todo tipo.

El Enemigo que haga uso de este Campo de Experiencia perderá tantos puntos de Maldad como la mitad, redondeando hacia abajo, de los puntos de Vida que habría perdido.

ENFERMEDAD MÍSTICA. Cuando algunos seres sobrenaturales muerden a sus víctimas, existe la posibilidad de que les transmitan una enfermedad incurable que les transformará finalmente en un ser igual a ellos. En términos de juego, cuando un Enemigo que disponga de este Campo muerda con éxito a un personaje, incluso aunque no le llegue a hacer puntos de

daño, podrá hacer una tirada de Resistencia + Enfermedad Mística, cuya dificultad será la Resistencia del personaje atacado más 10.

Caso de pasar la tirada, el personaje empezará a perder 1d6 puntos de Shock cada diez minutos (aproximadamente) DE TIEMPO REAL. Al llegar a cero puntos, la víctima se transforma en una Criatura Menor (ver el Bestiario para más detalles) del mismo tipo que la que le atacó y su control pasa a manos del Anfitrión. Es interesante que esta cuenta la lleve el propio Anfitrión, lo que añadirá misterio a la situación, al no saber el jugador ni sus compañeros cuándo puede ocurrir la desgracia. En principio, no hay curación para estas enfermedades, pero, de nuevo, la última palabra la tendrá el Anfitrión.

Cada uso con éxito de este Campo resta tantos puntos de Maldad como Resistencia tenga la persona afectada.

RAYO MALIGNO. Entendemos por tal cualquier energía mística arrojada por el Enemigo contra los personajes; su aspecto, color, procedencia y otros detalles le corresponden al Anfitrión. Pueden ser rayos que salen de los ojos, protoplasma lanzado desde las yemas de los dedos, ácido molecular que mana de una herida... lo que sea. El Enemigo hace una tirada de Percepción + Rayo Maligno y, sin hacer tirada para impactar, se le aplican al objetivo tantos d6 de daño en Puntos de Vida, Shock o Resistencia (a elección del Anfitrión) como puntos por encima de doce se hayan obtenido en esa tirada. El Enemigo gasta tanta Maldad como dados de daño se hayan tirado.

INVISIBILIDAD. Cuando un personaje intenta localizar a un Enemigo oculto, se hace una tirada enfrentada, tal y como se indica en

el apartado dedicado a los Campos de Experiencia. El Enemigo que posea Invisibilidad podrá añadir 1d6 a su resultado en la tirada enfrentada por cada punto que posea en Invisibilidad. Permanecer en este estado durante 1 asalto le conlleva al Enemigo el gasto de 2 puntos de Maldad.

TELEKINESIA es la capacidad para lanzar objetos contra los personajes o incluso lanzarlos a ellos contra una pared o un mueble. Arrojar un objeto contra un personaje requiere una tirada de impacto igual que en el combate a distancia, pero usando Voluntad + Telekinesia. El daño será siempre de 1d6 +3 (si arroja objetos de tamaño lámpara, radio o jarrón. Si hay a mano objetos mayores o afilados, como cuchillos, se puede aplicar un daño de 2d6). Si lo que se pretende es lanzar a un personaje, se debe comparar la tirada de Voluntad + Telekinesia con la Resistencia +8 del objetivo. Por cada punto que obtenga el atacante por encima de esta última cifra, se arrojará 1d6 para calcular el daño. Ambos usos de la Telekinesia consumen 5 puntos de Maldad. También se puede usar para efectos menores, como atrancar puertas o alejar de los personajes un objeto importante. Estos efectos cuestan 1 punto de Maldad por asalto.

EL MIEDO

En *Haunted House*, los sustos que el Anfitrión proporcione a los personajes o a los jugadores

provocarán el descenso de los Puntos de Shock. Ya hemos visto el efecto que produce que los Puntos de Shock desciendan hasta cero. Ahora vamos a describir cómo se consigue eso. Hay dos métodos, y el Anfitrión deberá escoger entre ambos antes de empezar a jugar. Si los jugadores son novatos o no se tiene mucha confianza con ellos, el método “miedo para personajes” es el adecuado. Si son expertos y/o se tiene mucha confianza con ellos, se debería usar el segundo método, “miedo para jugadores”.

MIEDO PARA PERSONAJES: esta sección supone que las reglas han de ser justas, equitativas y equilibradas, aplicándose siempre igual y para todos los casos. Sí, nosotros no creemos en eso, pero como buena parte de vosotros sí (se os curará con la edad), seguid estos pasos sin saltaros ni una coma.

Cuando ocurra algo que podría causar miedo a una persona en la situación en la que están los personajes, cada uno de los que la presencien hará una tirada de Voluntad. Si falla la tirada, perderá puntos de Shock. Si la pasa, a veces también perderá puntos, aunque en menor cuantía. En este segundo caso deberá hacer una segunda tirada de Voluntad para no huir, modificando la Cifra de Acción (llamada en este caso Cifra de Huida) según se indica en la tabla. Ningún personaje tendrá que hacer dos veces esta segunda tirada de Huida en una partida por el mismo Susto. Digamos que a causa de la anterior experiencia, ya se espera algo así. El resultado de la tirada se comprueba en esta tabla:

Tipo de Susto	Bonificador o penalizador a la Cifra de Acción	Puntos de Shock si pasa la tirada	Puntos de Shock si la falla	Penalizador a la Cifra de Huida
Falsa alarma (crujido, golpe)	+1	0	1	-0
Susto (voz horrenda, aullido)	+0	0	2	-1
Pasar peligro por un Accidente	+0	0	3	-0
Pasar peligro por Trampa	-1	1	3	-1
Primer ataque de un Secuaz	-1	1	4	-1
Primer ataque de un Enemigo	-2	2	5	-2
Algo peor, a discreción del Anfitrión	-3	3	6	-3

Cuando se habla de “ataque” no nos referimos a cada uno de los ataques que podría realizar un adversario a lo largo de un combate, sino al momento en que se decide a atacar y aparece frente a los personajes. Sería absurdo obligar a los jugadores a hacer una o más tiradas por asalto para ser capaces de quedarse siquiera en la habitación. Eso sí, si tras este combate, el Enemigo reaparece más tarde, se requerirá una nueva tirada al inicio del combate.

Un personaje que falla la tirada para comprobar si huye, podrá elegir entre ignorar esta orden de huida que le da su cerebro pero reducir en 4 sus puntos de Shock, o huir en dirección opuesta al peligro 1d6 habitaciones, con tiradas de perderse incluidas. Deben usarse las mismas reglas de movimiento corriendo. Es posible acabar en el exterior de la casa siguiendo esta regla.

MIEDO PARA JUGADORES. Esta regla supone que el miedo es algo subjetivo, difícil de medir y que afecta de forma diferente según la personalidad de cada uno. La regla en este caso es simple. Cada vez que el Anfitrión crea que los personajes pueden estar pasando miedo o haber recibido un susto, debe pedir que resten de sus puntos de Shock LA CIFRA QUE DESEEN, en función de lo que crean que se ha asustado su personaje, mientras ésta sea entre cero y cuatro.

Aquí entran en juego cosas como el pasado del personaje, su profesión, lo distraído que estuviese el jugador y, sobre todo, lo bueno que sea el Anfitrión asustando a sus jugadores o al menos describiendo los momentos de horror



Sabemos que es confiar mucho en la buena voluntad de tus jugadores, por eso insistimos en que se use esta regla con gente experta, en la que se confíe o que le guste especialmente interpretar sus personajes

DESTINO FUNESTO

Los Puntos de Destino Funesto pretenden retratar la sensación que existe en el género literario y cinematográfico de terror de que hay personajes predestinados a sufrir y morir antes que otros. Se obtienen a lo largo del juego cuando a los personajes les ocurren las cosas que aparecen en la siguiente tabla:

¿Qué le ocurrió al personaje?	Destino Funesto
Obtuvo un doble uno en cualquier tirada	1
Huyó del peligro por la pérdida de Puntos de Shock	2
Ha consumido drogas (el personaje) durante la sesión de juego	2
Se perdió en la casa	2
Se separó voluntariamente del grupo, quedándose solo	3
Se ha reído (el personaje o el jugador) del Enemigo o de uno de los Secuaces	4
Ha golpeado o atacado a un compañero	4
Mencionó sus proyectos de vida para cuando salgan de la casa	4
Tuvo o intentó tener relaciones sexuales (el personaje) durante la partida	5
Ha dicho “no le tengo miedo” o “no creo en esas cosas” o “esto no puede estar pasando” o “ya no me importa morir”	5

Si un personaje acumula tantos puntos de Destino Funesto como su Resistencia +3 (Resistencia representa las ganas que tiene el universo de que sigas vivo), Algo Malo pasará y sus puntos de Destino Funesto volverán a 0. Sé que hacerle a un PJ algo malo de forma tan arbitraria PARECE sucio y es que en realidad, bueno, lo ES. Venga, son partidas de cuatro horas. ¿A quién le importa que machaquen a tu personaje? Crea otro; es la hora de la revancha. Si sobrevives, pronto otro personaje te adelantará en puntos y será el nuevo carnero a degollar.

¡No dejes que los jugadores tengan a mano esta tabla! ¡Si no tienen este manual, no les hables de ella! Aunque con el tiempo se darán cuenta de qué cosas hacen acumular Destino Funesto e incluso crearéis vuestras propias normas sobre ello, la cuenta de cuántos puntos de Destino Funesto tienen la debe hacer el Anfitrión en secreto. Hay que mantenerles en la ignorancia sobre quién tiene más puntos, aunque con algo de práctica estarán **casi siempre** seguros de quién va el primero. No importa, los espectadores de las películas de terror suelen tener también esa sensación. Tú siempre puedes introducir alguna novedad de vez en cuando si quieres.

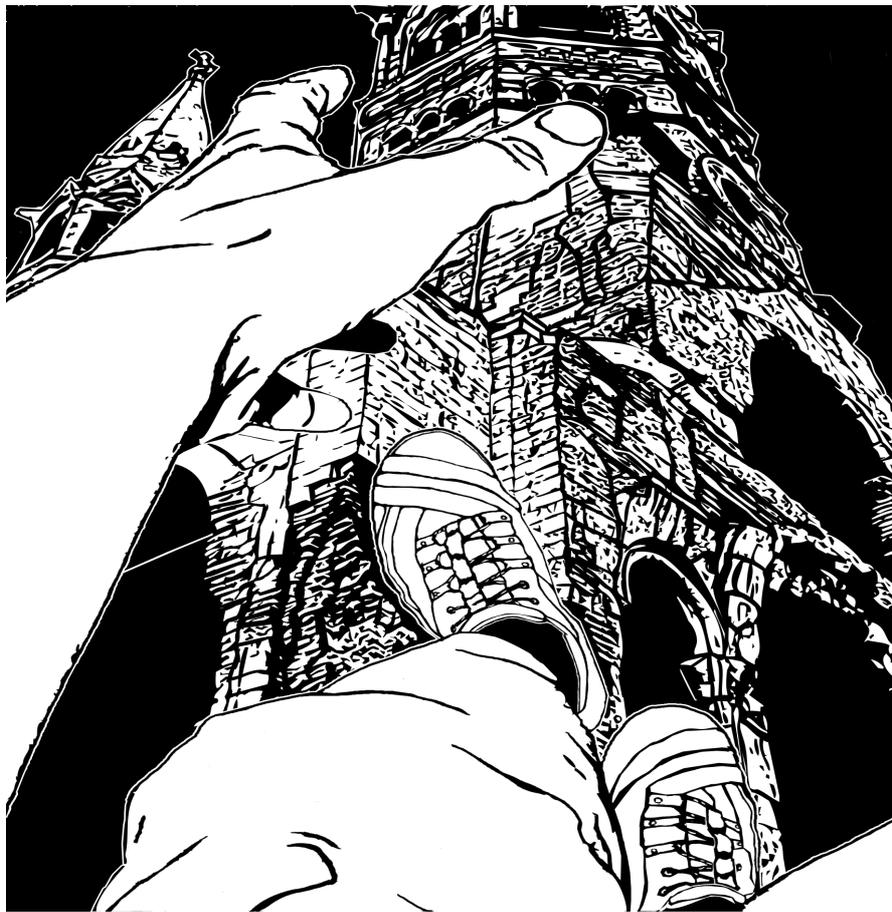
Si ves que así te estás cargando a los personajes demasiado rápido, sobre todo si acabas jugando una campaña (tú estás chalado) una opción es tirar en secreto 1d6 por cada personaje al comenzar la partida y añadirlo a su Resistencia +3 para calcular un nuevo límite de Puntos de Destino Funesto a alcanzar para que ocurra Algo Malo en esa sesión. Tardarán más en llegar al peligroso límite, pero tendrán menos claro cuándo les va a ocurrir y a quién le queda menos. En el Apéndice 2 hemos adjuntado una hoja donde el Anfitrión podrá anotar el de Destino Funesto que cada personaje va acumulando.

Una vez ese Algo Malo ocurra, el personaje perderá todos los puntos de Destino Funesto menos uno, pero no se lo digas. Tampoco le digas que acaba de pasar Algo Malo, puede que no se dé cuenta. Y vuelta a empezar. Los puntos de Destino funesto pueden acumularse de partida en partida (es decir, que si terminas una partida con puntos de Destino Funesto tu pj los guarda para la próxima vez) y los personajes novatos suelen acumularlos más rápido. Adicionalmente, para evitar que un jugador decida cambiar de personaje por exceso de puntos de Destino Funesto, es posible cambiar Puntos de Superación por Puntos de Destino Funesto. Sólo si tiene pocos puntos de Superación debería el Anfitrión permitir a un jugador usar un personaje nuevo al inicio de una partida por exceso de Destino Funesto. Aunque eso le quitaría la gracia a esta regla, os lo advertimos.

El Anfitrión puede elegir Algo Malo de la tabla que aparece en la página siguiente o confiar en el azar tirando dos dados de seis caras

consecutivos para obtener un resultado entre 11 y 66 (un dado para las “hexcenas” y otro para las “hexunidades”; si saco un 4 y un 5, el resultado a mirar en la tabla es 45; si saco un 2 y un 6, miraré el resultado 26). Lógicamente, si el resultado obtenido no es aplicable en ese momento de la partida, puedes esperar o elegir otro. Aquí se trata de ser arbitrario y poner en peligro real al personaje.

Eso sí: es importante que esta lista sea una serie de sugerencias para salir del paso. Si encuentras una forma mejor de hacer daño de verdad a un personaje que acumula sus puntos de destino funesto y es una forma que pega mejor con la partida, con la acción que se está desarrollando o con la personalidad del personaje, hazlo. No creas en el azar como en el mejor de tus aliados en este caso, sino en la historia. Si crees que el jugador se va a divertir más de esta manera que tirando al azar, ni lo dudes.



“Tranquilo. No es la caída lo que te mata. Es el golpe contra el suelo.”

Resultado	Destino Funesto (Algo Malo Ocurre)
11 a 13	La próxima tirada que haga el pj para orientarse, la fallará automáticamente.
14 a 16	Uno de los objetos más importantes del equipo que lleva el personaje se pierde, pero no lo sabrá hasta que lo necesite.
21 a 22	La próxima vez que el personaje use un arma se romperá, desmontará o encasquillará el primer asalto.
23 a 24	El personaje tropieza de repente... con un cadáver. Puede ser un animal o un humano. 1 punto de daño por la caída y tirada de Shock por el susto. El Anfitrión se inventará la procedencia del cadáver.
23 a 24	El próximo objeto que el personaje recoja en la casa resultará estar maldito. El personaje fallará todas sus tiradas saque lo que saque hasta darse cuenta de qué ocurre.
25 a 26	Algo que toca o hace el personaje provoca el inicio de un pequeño fuego que se le prende en la ropa. Tiradas para apagarlo, además de recibir el correspondiente daño por el fuego.
31 a 32	Al pasar por una puerta, el personaje se corta con un clavo suelto oxidado y se hace una fea herida. Pierde 2 puntos de vida y quizá infección...
33 a 34	La próxima vez que el personaje encienda o intente encender una luz eléctrica, recibirá un calambrazo (daño 2d6), saltarán los plomos y se apagarán todas las luces.
35 a 36	Una lámpara o un mueble caen de repente sobre el personaje. 2d6 +3 de daño.
41 a 42	¡Algo agarra el pie del personaje! Puede ser la garra de un enemigo o un cable suelto... en cualquier caso se requerirá una tirada para evitar caer y quién sabe qué más según el origen del agarrón.
43 a 44	El Anfitrión pondrá un accidente o trampa en el camino del personaje, aunque inicialmente no estuviera allí. No se activará hasta que el personaje pase por allí.
45 a 46	El personaje tropieza y cae sobre una rodilla. Pierde 2 puntos de vida y su puntuación de Agilidad se reduce a la mitad.
51 a 52	La próxima vez que el personaje falle una tirada de Miedo, se desmayará automáticamente, quedando inerte sobre el suelo. Mal momento para descubrir que eres débil de corazón.
53 a 54	La próxima herida que se haga el personaje se infectará o no se cerrará bien, haciéndole perder 4 puntos de Aguante y 2 de vida por hora hasta tener acceso a antibióticos.
55 a 56	El personaje encuentra un recipiente con alguna trampa (explosivo, gas venenoso, un virus, serpientes, tarántulas, etc.) en su interior. Si el recipiente lo abre otro personaje, no ocurre nada; elige otro resultado para tu víctima.
61	La próxima vez que salga huyendo, el personaje tropezará, se golpeará (1d6 +1 de daño) y caerá inconsciente 2d6 asaltos
62	La próxima vez que el personaje huya, fallará la tirada de Orientación y se encontrará en la habitación en la que termine su huida a un Enemigo o Secuaz.
63	El personaje ve su reflejo en un espejo o cristal. En él, ve a un monstruo acercársele por detrás. Aparte de lo que él haga, tirada de Terror. ¿Era sólo una visión? El Anfitrión decide.
64	Cuando el personaje reciba un ataque con éxito, sufrirá la amputación de un miembro y recibirá el máximo daño posible del ataque. Sin una tirada con éxito de Curar, perderá 1 punto de Vida cada minuto. Incluso si la pasan, perderá 1 punto cada hora hasta que vaya a un hospital.
65	La próxima vez que falle una tirada de Miedo, el personaje sufrirá un ataque al corazón. Hacer las mismas tiradas que si se hubiese llegado a Puntos de Vida 0. Si todo va bien, sólo perderá dos puntos de vida. Falsa alarma.
66	El personaje es en realidad uno de los Secuaces del Enemigo y ha llegado el momento de que se encargue de sus compañeros. Que el árbitro y el jugador inventen el cómo y el cuándo de todo esto.

EL JUEGO DE LOS MUERTOS

Como habéis podido comprobar hasta ahora, *Haunted House* es un juego peligroso, en el que no es infrecuente que uno o más personajes acaben muertos. Después de todo, en las películas de terror esto se suele llevar al extremo de que sólo suela haber uno o dos supervivientes. Sin tener porqué llegar ahí, uno no puede entrar en una casa encantada sin esperar que pueda ser lo último que haga.

Pero claro, esto nos deja un asunto peliagudo entre manos. ¿Qué hacemos con un jugador cuyo personaje muere durante la partida? Hay muchas opciones y una de ellas es darle un personaje no jugador que aparezca de repente por ahí. La desventaja de este método es que se hace necesario interrumpir la partida para crear o elegir el personaje y ver de qué manera se le integra en ella. Por no hablar de las incoherencias que pueden crearse en el guión (“¿De dónde salen estos tipos ahora?”) o del hecho de que el Enemigo así lo tiene cada vez peor contra los jugadores. Y eso no es justo. Para nosotros, digo.

Aunque la solución que acabamos de dar no hay que descartarla, se nos ha ocurrido una regla que podríais usar. Veamos, se trata de un lugar encantado o bajo la influencia de seres extraños y con poderes misteriosos, ¿verdad? En ese caso, no sería de extrañar que cuando uno muere en un sitio así se convierta en... ¡un fantasma! En efecto, un personaje fallecido puede convertirse en un espectro que aceche a sus antiguos compañeros, tanto para ayudarles como para estorbarles, a su gusto. Comenzará para él o ella *El juego de los muertos* (uuuuuuuh... suena tenebroso, ¿verdad?).

A efectos de reglas, cada jugador cuyo personaje fallezca dispondrá de 6 puntos de Ectoplasma para utilizar que puede convertir en efectos sobre los acontecimientos de la partida. Si gasta todos sus puntos, se desvanecerá y “cruzarán hacia la luz”, por lo que la partida sí que habrá terminado del todo para ese personaje. A continuación, describimos cada uno de los efectos a elegir, así como su coste en puntos de ectoplasma. Al final del manual encontrarás

esta misma lista para fotocopiarla más cómodamente y poder dársela a los jugadores, evitando tener que interrumpir el flujo del juego.

Como es lógico, recomendamos que el Fantasma haga llegar sus acciones al árbitro de manera discreta. Creemos que lo mejor es que le vaya pasando notas, unas en blanco y otras escritas, de manera que los demás jugadores nunca sepan cuál es la que lleva realmente una acción del fantasma.

HACER SONAR LAS CADENAS

Coste: 1 punto de Ectoplasma.

El Fantasma puede producir un ruido (cadenas o lo que se prefiera) en algún punto de la habitación en la que están los personajes o en una habitación contigua. El sonido no podrá ser palabra alguna y durará sólo entre dos y cinco segundos. El efecto es múltiple: puede distraer a un enemigo, asustar a los personajes, guiarles hacia un lugar en concreto, despistarles...

LA VOZ DE LOS MUERTOS

Coste: 2 puntos de Ectoplasma.

Desde ultratumba el fantasma puede atravesar el velo con su voz haciéndola audible a todos los que se encuentren en su cercanía. Con este efecto el jugador fantasma puede coger aire una vez y hablar en voz alta hasta que se le acabe, sin poder inspirar para coger más aire mientras habla. Si no tienes buenos pulmones más te vale elegir con cuidado lo que quieres decir.

APARECERSE

Coste: 3 puntos de Ectoplasma.

El Fantasma puede aparecerse a sus compañeros en forma etérea pero visible, durante un tiempo de 10 segundos (que cronometrará el árbitro). Durante la aparición podrá hablar con ellos y contarles lo que ha visto al otro lado de una pared o dentro de un cofre o simplemente, meterse con quienes le dejaron morir.

POLTERGEIST

Coste: 2 puntos de Ectoplasma.

Con este efecto el Fantasma puede hacer moverse un objeto de poco peso unos metros. De esta manera podrá lanzar contra un Enemigo o Secuaz una lámpara, puede cerrar una puerta al

perseguidor de un compañero (o al compañero, ¡maldito espectro vengativo!), etcétera

Aparte de estos poderes con los que el Fantasma puede comunicarse con sus compañeros, aquellos de entre los vivos que posean el Campo de Experiencia “Invocar Espíritus”, pueden utilizarlo con sus compañeros muertos, siguiendo las mismas reglas que para los Fantasmas Enemigos y otros espíritus no jugadores.

SUPERACIÓN

“Los fantasmas no se alimentan de cualquier par de ojos. Prefieren los ojos con sabiduría impresa, ojos de gato viejo, los ojos de Satanás. Ojos que relampaguean en un lugar oscuro, que oscurecen un lugar brillante, sobre las mesas de billar, desliziéndose para dar el golpe definitivo. Ojos selva, ojos esmerilados, ojos a los que les han salido grietas de tanto penar, ojos llenos de lujuria atrasada. De eso viven los fantasmas, del sudor que queda, del amor y el odio que no se han invertido en nada, de todo lo que debería haberse consumido y no lo hizo. De la experiencia atrapada.”

La partida ha terminado, los personajes han escapado a todo correr de la casa, quizá huyendo de un ser más poderoso de lo que ellos creían, con heridas abiertas y trastornos mentales esperando aparecer.

Los jugadores te miran, satisfechos, y enarcan las cejas en la eterna pregunta: ¿cuántos puntos de experiencia (en este juego llamados de Superación) me voy a llevar por sudar la gota gorda? Depende de cuánto la hayan realmente sudado.

A todos nos gusta mejorar a nuestros personajes, verlos crecer y continuar hasta una muerte gloriosa. Y *Haunted House* no es una excepción.

Superación son los puntos que se conceden por jugar bien y por tener suerte durante la partida y que podrán ser invertidos en mejorar al personaje, si es que se va a volver a utilizar.

Qué hizo	Puntos
Por interpretar bien su personaje	5 a 10
Por llegar a enfrentarse al Líder Enemigo	8
Por descubrir el secreto de la casa	15
Por cada doble 6 obtenido	1
Por no llegar a 0 puntos de Shock	2
Por no llegar a 0 puntos de Vida	2
Por no llegar a 0 puntos de Aguante	2

Busca en la tabla anterior las cosas que ha conseguido el personaje durante esta partida y súmalos en la casilla de Superación de la hoja de personaje. El total de puntos obtenidos se puede gastar en mejorar el personaje.

Qué se puede cambiar	Puntos que cuesta
Restar 1 punto de Destino Funesto	2
Comprar un Campo de Experiencia nuevo a +1	10 (15)
Mejorar en 1 punto un Campo de Experiencia	8
Mejorar en 1 punto una Característica	15
Adquirir 1 pieza nueva de Equipo	1

Se puede comprar un campo de experiencia nuevo a elegir por 10 puntos. Por 15, puedes elegir un campo de experiencia del tipo “especial”, los marcados con un asterisco en la lista de Campos de experiencia.

Los Campos de Experiencia no pueden mejorar por encima de +4. Las Características no se pueden mejorar por encima de 8. Sólo los seres sobrenaturales pueden llegar a 9, pero incluso ellos tienen ese límite.

El calor del hogar casas encantadas

El ángel de piedra, la cerca oxidada, la luna y el árbol, la torre serena. Uno tras otro caen los nombres de sus piedras, desaparecen los huesos. Se añaden piedras equivocadas. Los Restos Oriundos caminan perdidos.

"Crónicas de mi Hogar" por Zaida Jamal, Bruja -

Llegó el momento de demostrar que puede crearse una partida de *Haunted House* en poco tiempo. Si te pones a ello en cuanto le cuelgas el teléfono al último de los jugadores, confirmando que viene a tu casa, antes de que lleguen tendrás algo bastante decente que hacerles jugar. Y si ya estáis reunidos, manda a por bebidas y patatas fritas, dales los personajes si los tenían ya hechos para que se distraigan (a todos los jugadores de rol nos encanta el deporte del “mira-qué-personaje-más-guay-tengo”) o dales hojas en blanco para que hagan unos nuevos. El caso es conseguir una media hora de tiempo.



Los pasos a seguir son:

- 1- Decide o tira al azar tantos detalles como quieras añadir a la casa. El tiempo del que dispones es importante, así que hemos colocado las tablas para añadir estos detalles de la más importante a la menos importante.
- 2- Dibuja el esquema de la casa. No lo llamamos mapa porque no lo es. Los motivos por los que no habrá mapa los intentamos justificar patéticamente más abajo.

- 3- Coloca en la casa los objetos útiles, llaves, puertas cerradas y trampas.
- 4- Decide o tira al azar qué tipo de Enemigo van a encontrarse, dónde va a estar él en el inicio de la partida y dónde sus Secuaces.
- 5- Haz las tiradas de inicio de partida.

Pueden parecer muchos pasos y con muchas tablas dedicadas a ellos, pero verás que la cosa se resuelve muy rápido y las páginas pasan volando. Recuerda que no tienes por qué tirar en todas las tablas, en todas ellas puedes limitarte a hacer una rápida decisión. Administra tu tiempo.

DETALLES DE COLOR

Las tiradas o elecciones que vas a hacer a continuación darán color a la partida y, en muchos casos, tendrán influencia sobre las reglas a aplicar durante la partida.

La primera tirada son las comodidades del hogar que aún están activas. En el caso de los plomos apagados, el Anfitrión deberá decidir en qué habitación de la casa están.

COMODIDADES EXISTENTES

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Con todo
4 - 5	Con todo, pero plomos apagados
6 - 8	Sin electricidad, con gas, con agua
9 - 10	Sin electricidad, sin gas, con agua
11 - 12	Sin electricidad, sin gas, sin agua

Esta tabla especifica cuántas plantas en total dispone la casa. Recuerda que algunas como el sótano o el desván pueden no ser obvias observando desde fuera de la casa.

NÚMERO DE PLANTAS

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	1 planta
4 - 5	Planta y piso
6 - 8	Planta, piso y sótano
9 - 10	Planta, piso, sótano, desván
11 - 12	Planta, dos pisos, sótano, desván

Aquí se halla cuántos años lleva la casa deshabitada. El resultado también indica cuántos accidentes habrá que colocar en la casa (más adelante nos extenderemos sobre los accidentes).

TIEMPO DESHABITADA

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	1 año, sin accidentes
4 - 5	5 años, 1 accidente
6 - 8	10 años, 2 accidentes
9 - 10	20 años, 3 accidentes
11 - 12	40 años, 4 accidentes

Algunas comodidades del hogar pueden llegar a ser utilizadas por los personajes. El signo + significa que esa tirada incluye los resultados de todas las anteriores.

OTRAS COMODIDADES ÚTILES

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Chimeneas o calefacción
4 - 5	+ radio
6 - 8	+ horno
9 - 10	+ nevera
11 - 12	+ televisión

De esta tabla se obtiene la hora aproximada (al Anfitrión decide la hora exacta) a la que lleguen los personajes a la casa. Si este resultado no se ha pactado con los jugadores, estos tendrán que aceptarlo aunque no les guste. Este, además de ser un juego de estrategia, lo es de valor y coraje.

HORA DE LLEGADA A LA CASA

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Amanecer (5 a 8 h)
4 - 5	Mediodía (11 a 15 h)
6 - 8	Tarde (17 a 19 h)
9 - 10	Noche (20 a 23 h)
11 - 12	Madrugada (00 a 3 h)

Algunas de las cosas que los residentes se dejan en la casa pueden llegar a ser de ayuda a nuestras queridas víctimas de la curiosidad.

ENSERES

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Vacía
4 - 5	+ Decoración y muebles
6 - 8	+ Cubiertos y libros
9 - 10	+ Ropa
11 - 12	Todo

Toda casa que se deje sin habitar va a estar llena de bichos, que han encontrado en ella un maravilloso hogar. Al menos una vez durante la partida, especialmente al principio, deberías enfrentar a los jugadores con un encuentro *casi* inofensivo con estas criaturitas.

FAUNA RESIDENTE

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Insectos
4 - 5	Ratas
6 - 8	Gatos o 1 perro
9 - 10	Murciélagos
11 - 12	Serpientes

La casa, por muy encantada que esté, puede estar situada incluso en medio de la civilización, aunque es más habitual que tenga cierto grado de aislamiento.

SITUACIÓN DE LA CASA

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Entre rascacielos
4 - 5	Entre casas unifamiliares, jardines pequeños
6 - 8	Entre casas unifamiliares, terreno amplio de jardín
9 - 10	Sola en el campo, carretera hasta ella, terreno amplio
11 - 12	Sola en el campo, sin carretera, terreno amplio

En la siguiente tabla se resuelve la cuestión de cómo de vieja es la casa. Más que otra cosa, sirve para dar color y añadir datos a las tiradas de Historia de la Casa. Esta cifra no cuenta para el número de Accidentes que aparecen, ya que puede haberse mantenido en buen estado hasta que se la abandonó.

ANTIGÜEDAD DE LA CASA

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	50 años
4 - 5	75 años
6 - 8	100 años
9 - 10	150 años
11 - 12	200 años

Aunque vieja, seguro que sus últimos dueños quisieron protegerla de maleantes. Puede haber algunas medidas de seguridad, que pueden estar desconectadas si no hay electricidad. Pon un penalizador a la Cifra de Acción para abrir las cerraduras de seguridad. Si se dispara la alarma electrónica, llegará una patrulla de dos agentes en veinte minutos (después de todo es sólo una cochambre abandonada). Mirarán si hay alguien dentro y se irán.

ELEMENTOS DE SEGURIDAD

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Ninguno
4 - 5	Barrotes en planta baja
6 - 8	+ Cerraduras en puertas interiores
9 - 10	+ Cerraduras externas de seguridad
11 - 12	Alarma electrónica

Saber quién vivía allí antes puede ser útil al Anfitrión para describir el aspecto de los muebles, el tipo de objetos que se pueden encontrar, incluso relacionar a ese antiguo inquilino con el peligro actual.

ÚLTIMO HABITANTE

Tirada 2d6	Resultado
2	Ejecutivo/a que ligaba mucho
3 - 4	Familia con hijos
5 - 6	Escritor/a solitario/a
7 - 8	Nadie lo sabe
9 - 10	Anciana/o
11 - 12	Un caso psiquiátrico

El clima, aunque tan sólo dé ambiente y si no lo habías decidido ya, puedes tirarlo o elegirlo de esta tabla.

Cuando hablamos de peligro de tornado estamos exagerando adrede. Aunque puedes de-

cidir que si en tres horas no han salido de allí, se desaten los infiernos.

CLIMA

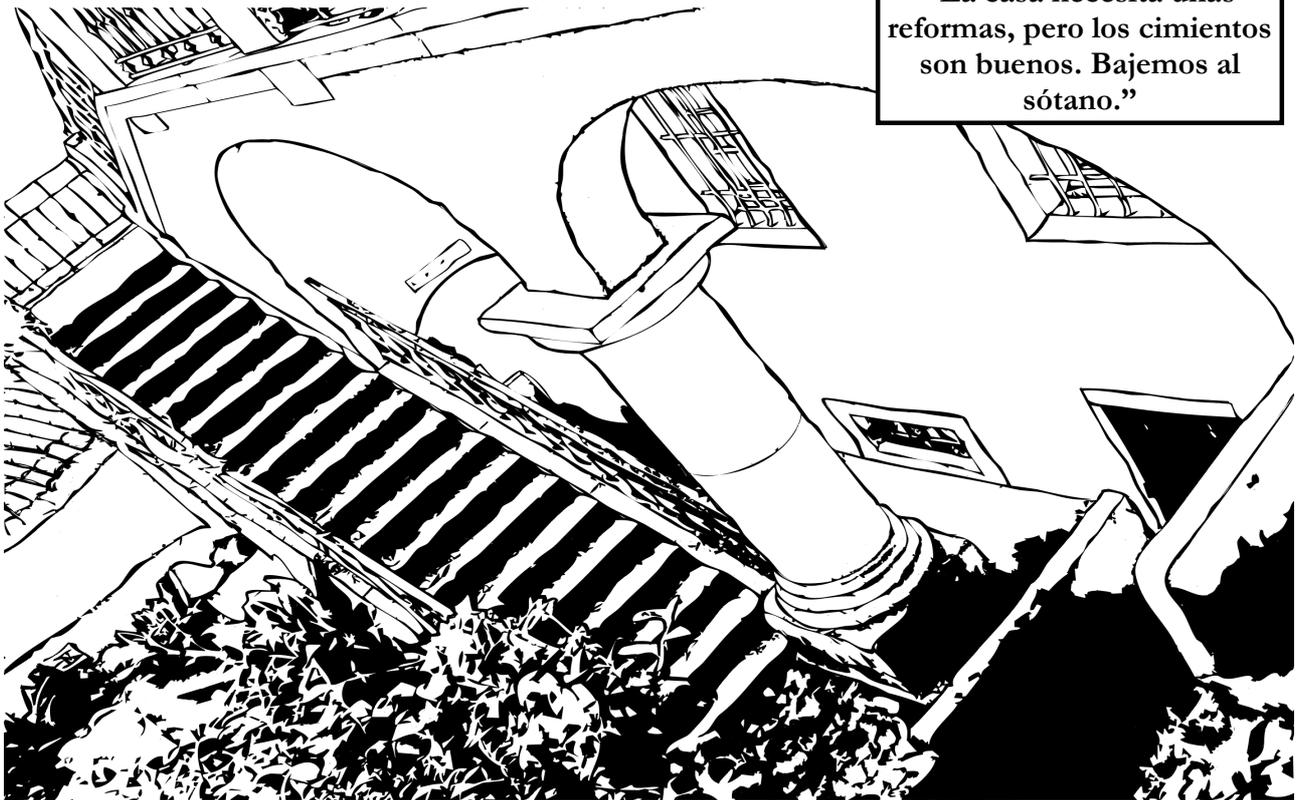
Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Soleado, sin viento
4 - 5	Nublado, hace frío
6 - 8	Nublado, llueve a ratos
9 - 10	Tormenta con rayos
11 - 12	¡Tornado, huracán, cosas peores!

ESQUEMA DE LA CASA

Las partidas de *Haunted House* no tienen un mapa que seguir, en el sentido clásico de mapa que aparece en los juegos de rol. Lo importante en el esquema de la casa no es la distribución exacta de los muebles de las habitaciones ni los metros que hay de habitación a habitación, ni a dónde da cada pared... Lo que importa es a dónde se puede acceder desde cada una de ellas y sus tamaños aproximados. Cuando uno entra en una casa nunca cuenta los metros ni tiene claro a dónde da cada pared hasta que la ha visto un par de veces. De modo que imaginad en la situación de los personajes.

Para crear el mapa de cada planta, te damos una serie de habitaciones, según la planta a la que suelen pertenecer, junto con las salas que más comúnmente van anexas a ellas. De esa manera, para crear una planta, has de partir de un habitación cualquiera, preferentemente una con acceso al exterior o con escaleras a otra planta. Dibujas esa habitación y miras en su tabla correspondiente con qué habitaciones podría comunicar, pero no es obligatorio que comunique con todas ellas. Traza tantas líneas saliendo de la primera como habitaciones a las que quieres que comunique y pon al final de cada línea una nueva sala, siempre elegida del grupo de las que puede accederse desde la primera. Continúa sala por sala haciendo eso hasta que la planta sea lo bastante grande para ti.

Dedica unos cinco minutos como máximo a cada planta. Ten en cuenta que no es necesario que tenga muchas salas. La mayoría de las partidas de Casa Encantada, en cuanto tienen un mapa grande se eternizan. Decide cuáles van a



“La casa necesita unas reformas, pero los cimientos son buenos. Bajemos al sótano.”

aparecer y cuáles no. Sin Despensa ni Despacho pero con dos salones, por ejemplo. Para cada piso se dibujan simplemente una serie de círculos o cuadrados (con lo que te sientas más cómodo) conectados por líneas entre sí. Cada línea es una puerta o vano que da a otro sitio.

Ahora coloca puertas. Simplemente haz unos cuantos cuadrados en varias de las líneas entre habitaciones. Lo lógico, a menos que la casa no tenga ni muebles, es que haya más líneas con cuadros que sin ellos.

Decide qué puertas están cerradas con llave y cuáles no. Pon una equis en el interior del cuadro que señala la puerta cerrada con llave. Si no te ves capaz ni de decidir eso (mi madre me dijo que tendría días así), tira 1D6 por cada puerta. Con un 1 o un 2 estará cerrada con llave.

Si la línea que une dos habitaciones es discontinua, ese acceso está oculto de alguna manera. Para señalar las escaleras, dibuja un círculo pequeño dentro de la habitación, con una flecha hacia abajo si bajan a una planta inferior, hacia arriba si suben a una planta superior y de doble dirección si van en ambos sentidos. Acuérdate de dibujar en la habitación correspondiente del

piso al que se dirijan el mismo signo con la flecha invertida.

Dentro de cada círculo de habitación se escribe el nombre de la sala y un número, que indica cuántos espacios tiene. Este número lo debes elegir del margen que aparece en las tablas de habitaciones. Cada tabla de habitación incluirá estos datos:

Nombre de la sala	Margen de espacios que mide la sala	Otras salas a las que da acceso
-------------------	-------------------------------------	---------------------------------

PLANTA BAJA. Suele articularse a través de un pasillo que sale desde la recepción.

Recepción	3 - 7	Pasillo, Salón, Escaleras, Comedor
-----------	-------	------------------------------------

Pasillo	4 - 8	Recepción, Salón, Baño, Escaleras, Cocina, Comedor, Biblioteca, Despacho
---------	-------	--

Salón	7 - 17	Comedor, Sala de Baile, Biblioteca, Escaleras
Comedor	6 - 17	Cocina, Salón, Biblioteca
Cocina	4 - 10	Escaleras, Comedor
Despensa	2 - 5	Cocina
Despacho	4 - 8	Biblioteca, Baño
Sala de Baile	7 - 20	Comedor, Salón
Baño	2 - 6	Pasillo, Despacho
Biblioteca	5 - 20	Despacho, Salón, Comedor

PLANTAS ALTAS. Suelen distribuirse alrededor de un pasillo desde el que salen las escaleras. Es normal encontrar más de un habitación de invitados por planta.

Pasillo	4 - 8	Escaleras, Biblioteca, Despacho, Dormitorios, Baño
Despacho	3 - 6	Biblioteca, Baño, Dormitorio
Biblioteca	4 - 10	Despacho, Salón, Comedor
Baño	2 - 8	Pasillo, Despacho, Dormitorio
Dormitorio matrimonio	5 - 12	Despacho, Baño, Pasillo
Dormitorio infantil	4 - 10	Pasillo, Baño, Dormitorio matrimonio
Dormitorio invitados	5 - 11	Pasillo, Baño
Sala de costura	3 - 10	Pasillo, Dormitorio matrimonio
Sala de trofeos	6 - 13	Pasillo, Biblioteca

SÓTANO. Puede ser un gran trastero con cuartos anexos o varios trasteros con alguna sala extra junto a alguno de ellos.

Trastero	5 - 20	Sala de caldera, Carbonera, Celda
Sala de caldera	5 - 8	Trastero, Carbonera, Celda
Carbonera o leñera	3 - 5	Trastero, Sala de la Caldera
Celda	2 - 5	Trastero, Sala de la Caldera
Dormitorio invitados	5 - 11	Trastero

DESVÁN. En la práctica, tan solo es un sótano en el techo, pero está mejor acondicionado para servir de vivienda. Es raro encontrar pasillos, pero no imposible.

Pasillo	4 - 8	Trastero, Dormitorio, Escaleras, Despacho, Baño
Trastero	5 - 20	Dormitorio, Despacho, Baño
Dormitorio	5 - 11	Despacho, Salón, Comedor
Despacho	3 - 8	Despacho, Salón, Comedor
Baño	2 - 5	Despacho, Salón, Comedor

Los mapas deben hacerse rápido, sin pensar demasiado en la coherencia. Es ahora, haciendo un último repaso cuando debes buscar los errores. O improvisa y da un giro inesperado poniendo un baño junto a la cocina (de hecho, en muchas casas antiguas solía ser así), dos bibliotecas separadas por un dormitorio, o cualquier cosa que hable del tipo de persona que habitaba la casa. Pon puertas al exterior, sacando una línea con la letra E al final de ella, una en la recepción y las demás donde te venga en gana, aunque la cocina suele tener una.

OBJETOS ÚTILES Y OBSTÁCULOS

Ahora que tienes el esqueleto, lánzate a rellenarlo. Ésta es la fase en la que menos tienes que pensar. Coloca las cosas casi al azar si tienes prisa. Si tienes más tiempo, piensa un poco en ello para darle más coherencia, pero tú y yo sabemos que esos novatos que tienes delante no lo van a notar. ¿Verdad?

Haz varias tiradas o elecciones en esta tabla. ¿Cuántas? Hasta que estés satisfecho. Para una casa de planta, piso y sótano, con cuatro a seis es suficiente.

OBJETOS ÚTILES

Tirada 2d6	Objeto a colocar
2	Diario
3	1 arma
4	Ropa
5	Comida (puede que podrida)
6	Vela
7	Llave
8	Arma improvisada (cubierto, pata de silla rota, candelabro)
9	Cerillas o mechero
10	Herramientas
11	Producto químico
12	Libro de magia

Ahora coloca cada uno de esos objetos en una habitación, como ya hemos dicho, si es necesario, al azar. Ninguno de estos objetos estará a la vista, serán necesarias tiradas de Percepción.

Aquellos en los que no se especifique qué es en concreto (producto químico, por ejemplo), el Anfitrión tendrá tiempo de decidirlo en el momento. Puede ser detergente, gasolina o algo similar. Un diario es una narración de un antiguo habitante de la casa, en la cual se dé alguna pista de lo que está ocurriendo o de un accidente (“mamá dice que el suelo del desván es peligroso”). Un libro de magia es aquel en el que aparecen detalles sobre el ente que habite la casa o sobre la manera de eliminarlo. Puede que sea una pista falsa, no obstante. A los Anfitriones nos encanta divertirnos con esas cosas.

Vamos a ver si les ponemos algunos accidentes a los personajes, derivados de una casa vieja. El procedimiento es el mismo que con los objetos útiles, pero el número de ellos ya lo descubrimos en la tabla de la página 21.

En la siguiente tabla se incluye la tirada que ha de pasarse para evitar que el accidente se produzca o para evitar que te atrape. Algunos son inofensivos según las condiciones de la casa (fuga de gas, cable pelado), quizá convenga sustituirlo por otro.

ACCIDENTES

Tirada 2d6	Tirada para evitarlo	Accidente
2	Agilidad	Techo que se desploma
3	Resistencia	Polvo excesivo
4	Percepción	Cable eléctrico pelado
5	Potencia	Puerta atrancada
6	Percepción	Astillas peligrosas
7	Agilidad	Mueble que se cae
8	Percepción	Cristales en el suelo
9	Percepción	Clavos que sobresalen
10	Agilidad	Suelo que se hunde
11	Suerte	Lámpara de techo que cae
12	Resistencia o Percepción (depende del peligro de que estalle)	Fuga de gas

Que cada Anfitrión interprete, cuando llegue el momento, las consecuencias de cada accidente. Hay algunas tablas que pueden ayudarte

en estas difíciles decisiones, en el capítulo de este manual dedicado al sistema de reglas.

ENEMIGOS

Por supuesto, no hay partida de rol sin antagonista, sea éste un monstruo, un obstáculo, una relación o un enigma. A veces el antagonista era simplemente el clima, los accidentes geográficos, etc., pero siempre había algún obstáculo a superar. Lo que vamos a hacer es darle al Anfitrión una serie de Enemigos ya creados, siguiendo un formato estándar. En cada partida sólo habrás de elegir el Enemigo que prefieres usar y listo. Hay tres clases de Enemigos disponibles: Líderes, Criaturas Menores y Secuaces.

LÍDER: Cada uno de los seres descritos en el Apéndice 1, con sus poderes al completo. Suele haber uno por lugar, es el culpable de que se lo considere encantado y lidera a los demás habitantes.

CRIATURAS MENORES: Son seres del mismo tipo que los Líderes, pero de menor poder. Las novias de Drácula, el aprendiz de hechicero, los pequeños robots que crea una Computadora Psicópata... A efectos de juego, son igual que líderes, excepto que sus niveles de Shock, Vida y Maldad son los menores dentro de su rango y sólo poseen uno de los Campos de Experiencia del Líder. No conviene abusar de ellos.

SECUACES: Pobres infelices, la mayor parte de las veces, cuyo ego se satisface siguiendo hasta el infierno a la horrenda criatura que acecha en la oscuridad. O puede que no posean la suficiente inteligencia para darse cuenta de que les están utilizando. Hay una lista de los disponibles en el Apéndice 1.

En cada casa habrá, normalmente, un Líder y tantas Criaturas Menores y Secuaces como quieras. Tienes que colocar a los Secuaces, las Criaturas Menores y el Líder en las habitaciones que desees y después puedes empezar a darles caña. Encontrarás distintos tipos de Enemigos para elegir en el Apéndice 1. Tienes nuestro permiso para fotocopiar las hojas de control de los Enemigos y así tenerlas preparadas para emborronarlas todo lo que quieras.

Procura calibrar bien el poder de estos malos bichos. Un líder Enemigo puede ser demasiado poderoso para un grupo pequeño de personajes. Recalca de vez en cuando a tus jugadores que lo importante es sobrevivir. Siempre pueden salir y volver otro día. Aunque recuerda que el Enemigo se habrá reforzado, poniendo más trampas para sustituir a los Secuaces muertos y escondiéndose en un sitio menos obvio de la casa.

En algunos casos, puede que el líder sea lo bastante listo como para lograr huir cuando vea que las cosas se le ponen feas. En ese caso, no dejes de guardarlo en una carpeta, listo para hacer una reaparición. Esas cosas le encantan a los jugadores.

ANTES DE COMENZAR

Las siguientes tiradas servirán para que los personajes no crean estar manejados por hilos invisibles, *deus ex machina* y demás. Se trata de darles una motivación para entrar en la casa y para investigar en un sentido. Algunas requieren que se pasen ciertas tiradas antes de revelarlas. Ya sabes, tira o elige. O inventa otra nueva y úsala, pásala a los amigos o lo que quieras, no te vamos a pedir derechos de autor.

¿POR QUÉ ESTÁN AQUÍ?

Tirada	Motivación
1	Un amigo o mascota entró y no ha vuelto
2	Han creado un club de investigadores de lo oculto
3	Es la herencia de uno de ellos
4	Alguien les ha contratado para que entren y averigüen
5	Buscan un objeto que se supone está dentro
6	Pasaban por allí de camino a otro sitio quieren preguntar una dirección al dueño

Si el resultado ha sido un 1, no sigas sin colocar a la víctima, que ahora será un rehén o un cadáver posiblemente, en una de las habitaciones.

ALLANAMIENTO: Las Casas Encantadas pueden estar deshabitadas, pero eso no significa que no tengan dueño. Entrar en una propiedad privada sin permiso ha sido considerado siempre un delito, pero sus consecuencias han variado a lo largo del tiempo y las condiciones para que se considerase un allanamiento también. En la Edad Media, entrar en una casa sin tener un motivo que contentase al propietario era considerado y juzgado como intento de robo. Si el allanamiento se realizaba por la noche el propietario solía considerarlo robo sin importar las excusas. La pena variaba, pero algunos ejemplos son: varias semanas en el cepo o en prisión, amputación de una mano, condena a trabajos forzados... Con la introducción de abogados, juicios, exigencia de pruebas, etc., la cosa se complica. Los castigos físicos son sustituidos por prisión o trabajos forzados, pero las penas se alargan.

Casi no hay cambios hasta el siglo XX en el que la presunción de inocencia y los abogados han salvado a muchos inocentes y culpables. Existen gran número de atenuantes y agravantes referidos a daños a la propiedad y a las personas. En los países occidentales los Personajes sin antecedentes detenidos por allanamiento pasarán como mucho un día en la cárcel (hasta conseguirse un abogado) y meses después se celebrará el juicio, del que, si no ha habido daños a personas injustificados (defenderse de un asesino está justificado pero hay que demostrarlo), tan sólo saldrá una cuantiosa multa. La primera vez. Después, si existe reincidencia, los jueces se lo toman bastante mal y las penas pueden empeorar.



¿QUÉ HAY EN EL JARDÍN? Dependiendo del tamaño de la casa, lo adecuado son de una a tres tiradas.

JARDÍN

Tirada	¿Qué hay?
1	Un cementerio. A currarse el árbol familiar, listillo.
2	La caseta de las herramientas. Quizá haya cosas útiles. O un cadáver. O un cadáver que anda.
3	Una estatua, conmemorando a algún habitante anterior (o actual...)
4	Cocheras. Mira, ya tienen dónde meter el coche. Suelen ser foco de accidentes, ratas y murciélagos con la rabia.
5	Carbonera. Proporciona un acceso directo al sótano. Peor para ellos...
6	Una caseta de perro. Sin perro dentro. Quizá con una enorme cadena de metal rota.

PISTAS SOBRE EL INTERIOR. Cada personaje tiene derecho a una tirada de Percepción. Cada uno de ellos que la pase recibirá una de las siguientes pistas, que elegirá al azar, o no, el Anfitrión.

PISTAS

Tirada	Pista
1	Huella de uno de los actuales habitantes de la casa
2	Una sombra en una ventana con forma de...
3	Un ruido que advierte de algún posible accidente
4	Gemidos o susurros, provenientes de uno de los pisos en los que sepas que hay un Enemigo o víctima que rescatar
5	El ruido de una trampa activándose al paso de un animal (volverá a estar lista cuando los pjs pasen)
6	El olor natural que supones que desprende el Enemigo que la habite.

Ya deberías tener una partida lista para comenzar. A simple vista parece un módulo de entra, pega y coge el tesoro. Y en esencia lo es. Pero *supongamos* que has comprado este juego porque te gustan las historias de misterio y terror. ¿No eres capaz de inventar sobre la marcha unos cuantos datos acerca de las motivaciones de los Enemigos, títulos para los libros y sustos tremendos que lleven a tu historia más allá del vídeo-juego en el que se están convirtiendo muchos juegos de rol? (Lo sé, nosotros no somos un buen ejemplo.)

Anímate. Contar historias de forma improvisada es fácil. Es el pasatiempo favorito de los fuegos de campamento.

En cualquier caso, no somos gente tan despiadada y además estamos deseando demostrar que los juegos independientes no tienen por qué dejar al árbitro indefenso ante el papel de jugar una primera partida. Por eso, hemos preparado un módulo de ejemplo que podrás leer a partir de la próxima página y siguientes.

AVENTURA INTRODUCTORIA: *EL LADRÓN DE INFANCIAS*

Bienvenido al primer módulo de presentación creado para *Haunted House*. Lo que estás leyendo, ya sea en papel o en la pantalla de tu ordenador es un regalo algo condescendiente (tsk, tsk, tsk) que hemos decidido haceros. Dándonos cuenta de que las reglas de creación de partidas rápidas eran una de las partes más complejas de llevar de este juego y dado que los árbitros que lo han probado coinciden en que *Haunted House* es un juego ideal para iniciar a jugadores novatos, pero que requiere de un árbitro veterano, hemos decidido ofrecerle este apoyo a los árbitros novatos. En las reglas de creación de módulos de juego se asume que el Anfitrión tirará unos cuantos dados para obtener al azar una configuración aproximada para su casa, castillo o tren encantados y que una vez hecho este esqueleto, se creará una historia basada en él. Es decir, el árbitro deberá inventar desde ese esquema una historia que “encaje” en el escenario. El texto que viene a continuación te muestra cómo a partir de una serie de resultados en las tablas de creación de Casas Encantadas inventamos una historia inicial. Por supuesto, eres libre de usar esta misma partida para jugarla o modificarla a tu gusto añadiendo o quitando lo que creas conveniente para adaptarla al gusto de tus jugadores.

Como prima adicional, hemos llenado la aventura con ideas para Accidentes y Trampas que los Enemigos pueden haber preparado para tus incautos jugadores, así como sugerencias concretas para crear Miedo para Jugadores. Son rápidas, son sucias, son divertidas, son inquietantes. Son el estilo *Haunted House*.

Eso sí, te advertimos que las trampas, accidentes y sugerencias en general que aparecen en esta aventura están en gran parte basadas en sesiones de *playtesting* de este juego o en la experiencia de años de juego de sus creadores, por lo que aunque ya se ha demostrado que funcionaron al menos una vez, tú conoces a tu grupo de juego mejor que nadie, así que haz uso de ellas sólo a tu manera.

Empecemos por hacer unas cuantas tiradas para los Detalles de Color de la casa. Obtenemos los siguientes resultados a las tiradas de 2d6:

- 4- La casa tiene una planta baja y un primer piso.
- 3- Lleva abandonada 1 año.
- 8- Tiene calefacción, horno y habrá una radio.
- 7- Los personajes llegan por la tarde.
- 8- En la casa hay muebles, decoración, cubiertos, libros y ropa de su antiguo dueño.
- 6- En la casa hay un perro o un gato.
- 10- La casa está sola en el campo, aunque se puede llegar por un camino.
- 3- Se construyó hace cincuenta años.
- 5- Hay barrotes cerrando las ventanas de la planta baja.
- 9- Antes de quedar abandonada, la habitó un anciano.
- 3- El cielo está nublado.

Ahora, usamos los resultados obtenidos para inventar una descripción inicial para la casa, una que darle o leerle a los jugadores al inicio de la partida:

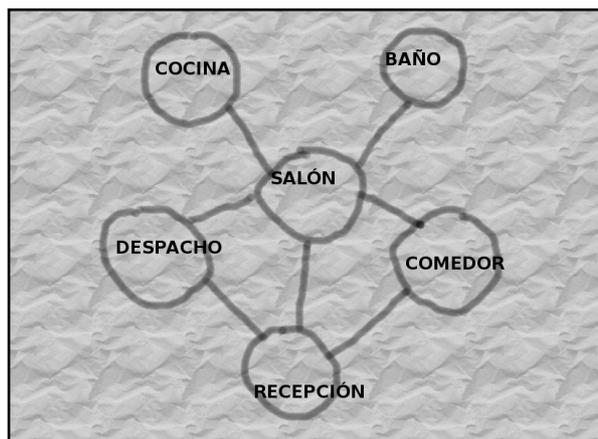
“Cuando por fin os acercáis a la vieja mansión abandonada por el camino que atraviesa los maizales que la separan de la carretera principal, la tarde se os ha echado encima, aunque calculáis que os quedan un par de horas de luz. Hay bastantes nubes en el cielo, pero no muy oscuras: puede que finalmente, no llueva.

La verdad es que creáis que la casa sería más antigua. Parece más bien de los años cincuenta o sesenta, en lugar de la mansión estilo Nueva Inglaterra que os imaginabais. En cualquier caso, tiene un aspecto bien grimoso. Rodeada de una cerca de madera derribada y con una caseta de perro destartalada frente a la entrada principal, el edificio, de dos plantas, parece llevar un tiempo abandonado, pero no tanto. Las tejas del techo están bien y los barrotes de metal que cierran las ventanas de toda la planta baja os dicen que alguien quiso evitar las entradas inesperadas. O las salidas.”

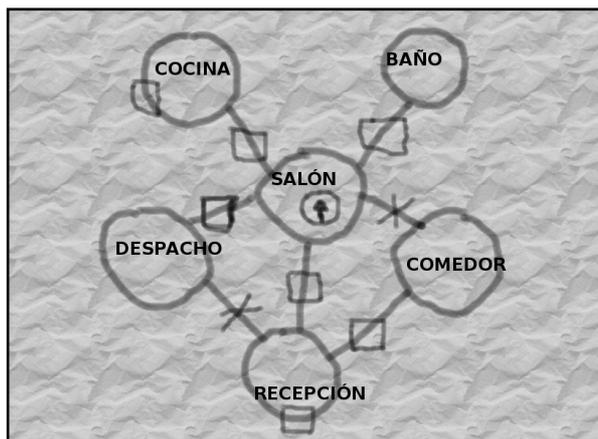
Luego, cuando los jugadores entren en la casa, recuerda añadir también a las descripciones la existencia de radiadores, muebles y quizá algún libro o revista abandonados.

Bien, lo siguiente es lo más complicado. Consiste en hacer el mapa de la casa y para ello tendrás que tomar decisiones sobre varias cosas, sin guiarte por los resultados de las tiradas. Lo importante es que aquí sigas un pensamiento de sentido común: la mayoría de las casas se construyen de manera parecida y con criterios parecidos, ya que están hechas para ser habitadas y no para ser laberintos sin sentido. Eso significa que como has vivido en y visitado numerosas casas en tu vida, en realidad ya sabes mucho más sobre cómo se construyen casas de lo que crees.

Empecemos por la planta baja. Habría que hacer un esquema de círculos conectados entre sí que van a ser las distintas habitaciones de la misma. Optamos por un esquema no muy complicado, no va a ser una mansión gigantesca. Añadimos los nombres de las habitaciones antes o después de crear los círculos, siguiendo la lógica de asociaciones que nos dan las reglas. O, ¿por qué no? Las rompemos un poco y seguimos la nuestra propia. Nosotros hemos elegido este esquema:

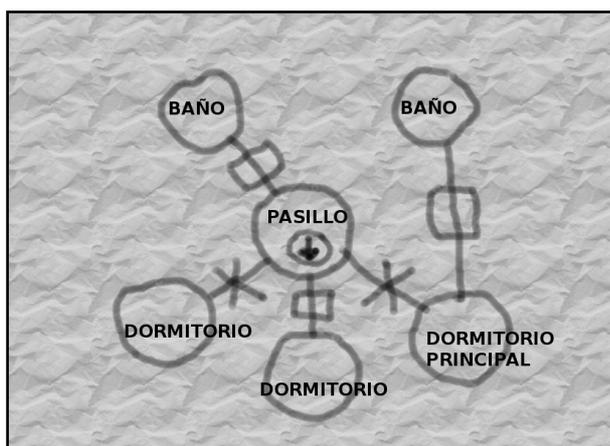


Ahora vamos a ponerle puertas (abiertas y cerradas) y escaleras, tal y como se especifica en las reglas, con cuadrados para las puertas, equis para las puertas cerradas y círculos con flecha para las escaleras.



Como veis, hemos decidido que haya sólo dos puertas cerradas con llave y hemos añadido cuadrados en los bordes de los círculos que queremos que tengan salida directa a la calle (en este caso, al jardín que rodea la casa). Hemos puesto las escaleras que suben a la planta superior en el salón. Unas bonitas escaleras de caracol en una esquina, por ejemplo.

El paso siguiente es hacer lo mismo con la planta superior. Lo más cómodo es usar como base el mismo esquema, aunque haremos cambios en la forma en que se reparten y conectan las salas.



Igual estáis pensando: ¿sólo dormitorios y baños?, ¿nada de biblioteca u otro elemento más misterioso? Bien, esto es porque mientras dibujábamos la casa, ya hemos empezado a pensar en la historia que hay detrás de todo:

La casa es el hogar de un hombre que se dedicaba al no poco provechoso negocio de acoger a niños huérfanos en su enorme casa del campo. Pero además era un hombre trastornado que empezó a jugar con las ciencias ocultas y llegó a hacer tratos con un demonio que le obligaba a venderle las almas de esos niños. Cuando crecían y se marchaban, estos niños dedicaban su vida al robo, la violación y el asesinato.

El único que averiguó lo que ocurría fue precisamente un asistente social que decidió hacerle una visita sorpresa al viejo. Por supuesto, lo pagó con la muerte. Nunca se encontró el cadáver. El asesino tuvo que simular haber desaparecido y desde entonces vive solo, ansiando la visita de más “niños”. Un perro asilvestrado con el que ha hecho migas patrulla el exterior de la casa, pero le encanta pillar a la gente dentro.

Hecho esto, en la tabla de Objetos Útiles, no sale ropa, un arma y una llave. Como ropa, decidimos que va a ser un abrigo colgado en la recepción de la casa. La llave va a estar colgada en la cocina y abrirá el dormitorio principal de arriba. Y por último, el arma va a estar también

en la cocina y va a ser un descomunal cuchillo jamonero. Además, decidimos que el cadáver del asistente social va a estar enterrado bajo las tablas del suelo del comedor. Una tirada de Percepción hará ver que crujen como si hubiera varias sueltas.

En cuanto a los accidentes, no debería haber ninguno, pero somos unos despiadados y decidimos que al menos uno debe haber. Tiramos en la tabla correspondiente a Accidentes y obtenemos un 4. De manera que tenemos un cable eléctrico pelado. Podemos decidir junto a qué interruptor de la casa irá, pero también podemos decidir guardarnos esa decisión para usar el cable pelado en un personaje que haya acumulado demasiado Destino Funesto.

Como Enemigo, decidimos que el antiguo tutor de huérfanos va a ser un Anciano Terrible y que va a tener a un Perro como Secuaz. Como veis, la elección no ha sido complicada en base a las tiradas sacadas al principio y al guión que ya hemos ido improvisando.

Respecto al motivo para que los personajes quieran ir a la casa, obtenemos en el dado un 2. Sin embargo, supongamos que el tema del club de misterio no nos convence mucho para el grupo de jugadores en el que hemos pensado. No importa, se puede hacer una variación:

Los personajes son un grupo de amigos estudiantes de secundaria con ganas de jugar. Han oído hablar de la casa perdida en mitad de una pradera, a varios kilómetros de su lugar de residencia y han decidido lanzarse a la aventura. Convendría que hubiese un número igual de chicos y chicas en el grupo de manera que todo fuese un plan de ellos para llevárselas a ellas al huerto. O viceversa.

Arquetipos ideales para la partida son los del tipo Estudiante, pero algún Profesional que ejerza de “amigo que dejó los estudios” puede tener cabida. Procura no meter a personajes del tipo Oficial, podrían ser demasiado duros para el tipo de Enemigo en el que hemos pensado.

No es necesario averiguar qué hay en el jardín que rodea la casa, porque ya lo sabemos: la caseta del perro. Y por último, como pista sobre lo que hay en la casa, obtenemos el resultado del olor. ¿A qué olerá una persona anciana y despreciable que tortura niños? De la casa saldrá el olor de una colonia de hombre anticuada, quizá el olor de medicamentos caducados también.

Durante las pruebas de esta partida, lo más divertido fueron los intentos de ligue de los chicos. Sobre todo si las chicas, asustadas por lo que ocurre en la casa, no están por la labor, las situaciones pueden ser desde ridículas hasta, como pasó en nuestra partida, terribles. Uno de los personajes llegó al extremo de intentar violar a otro personaje (llevándose una barbaridad de puntos de Destino Funesta, claro) y se produjo un combate entre los propios personajes para defenderla.

Dividir a los personajes en varios grupos o en solitario es especialmente efectivo en esta partida, dado que el Anciano es uno de los Enemigos que menos llaman la atención y puede acercarse

a ellos y cazarlos por separado haciéndose pasar por alguien a rescatar, acosándoles con su perro o llevándoles a una trampa.

Dado que la casa está sólo deshabitada en apariencia, puedes decidir que aún no le hayan cortado la luz, pero muchas bombillas estarán fundidas. Eso da pie a buscar bombillas, a que se vaya la luz y deban bajar al sótano a darla o a que alguien con muchos puntos de Destino Funesto se electrocute.

Aunque parezca mentira, esto es todo. Las acciones del Anciano y su Perro sí que deberás imaginarlas tú, haciéndole reaccionar, esconderse, mentir, atacar y asesinar en base a lo que hagan los jugadores. Esta es una partida sencilla, para principiantes, que durará poco y no supondrá mucho peligro. Sin embargo, puedes hacerla más dura con facilidad, sin necesidad de tirar más dados, simplemente añadiendo un ayudante al Anciano, aumentando sus poderes o llenando la casa de Accidentes.

Ahora, esta partida es tuya.

Desde la torre

castillos olvidados

En el quicio de la puerta, las arañas han completado su tela. Bajo las escaleras hay hogares de polvo donde me escondo los días de viento. Tras de ventanales rotos, asomado a las almenas mohosas observo, presagio.

- Hans von Hentig, Anciano Solitario -

Supongamos que ya os habéis cansado de tantas y tantas casas encantadas como habéis visitado ya. Es lógico, la variedad gusta. De modo que, una vez vistas las reglas principales y visto cómo se construye una partida de este juego, vamos a ir subiendo de nivel poco a poco, añadiendo variaciones sobre el mismo tema: un grupo de personajes entra en un sitio hostil y tiene que salir con vida.

Castillos Olvidados no es más que una versión más amplia de una casa encantada, con algunos cambios. Muchas habitaciones desaparecen, otras aparecen y la estructura es distinta. Los castillos, por ejemplo, tendían a construirse más en horizontal que en vertical, a pesar de su aparente altura. Ésta es debida a lo alto de los techos de cada piso, pero en realidad no solían pasar de dos plantas. Por supuesto, los hay más grandes, pero es raro. Nosotros hemos creado Castillos de un máximo de dos plantas de alto, excepto las torres. Si quieres, sólo tienes que crear más pisos similares al segundo.

Los Castillos Olvidados suelen ser más peligrosos, entre otras cosas, por no disponer de agua, electricidad, calor, ni otras comodidades del hogar. Si alguno quiere beber de un pozo que lleva sin usarse décadas o siglos, es libre de hacerlo. Pero luego, el Anfitrión deberá buscar en el diccionario enciclopédico divertidas palabras como “estafilococo”, “botulismo” y “autopsia”.

De modo que pasamos directamente a la tabla de plantas disponibles. Como veis, se ha sustituido el desván por torres. Cada castillo tendrá un máximo de 4 torres. Tira 1d6 para averiguar cuántas. Si obtienes un 5 o un 6, habrá una sola torre.

NÚMERO DE PLANTAS

Tirada 2d6	Resultado
2 - 4	1 planta
5 - 6	Planta y piso
7 - 9	Planta, piso y sótano
10 - 12	Planta, piso, sótano, torres

Los años que lleva deshabitado un castillo son más que los de una mansión, no así los accidentes, ya que los castillos son mucho más robustos. A continuación se transcriben aquellas tablas que no cambian del nivel cero al uno.

DETALLES DE COLOR

Un castillo siempre va a estar más aislado de la civilización. En el caso de que esté entre otros edificios, será en el casco antiguo de una ciudad de antiguo establecimiento.

AÑOS DESHABITADO

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	10 años, sin accidentes
4 - 5	50 años, 1 accidente
6 - 8	100 años, 2 accidentes
9 - 10	200 años, 3 accidentes
11 - 12	400 años, 4 accidentes

HORA DE LLEGADA A LA CASA (CASTILLO)

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Amanecer (5 a 8 h)
4 - 5	Mediodía (11 a 15 h)
6 - 8	Tarde (17 a 19 h)
9 - 10	Noche (20 a 23 h)
11 - 12	Madrugada (00 a 3 h)

OBJETOS ÚTILES

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	vacía
4 - 5	+ decoración y muebles
6 - 8	+ cubiertos y libros
9 - 10	+ ropa
11 - 12	Todo

FAUNA RESIDENTE

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Insectos
4 - 5	Ratas
6 - 8	Gatos o perros
9 - 10	Murciélagos
11 - 12	Serpientes

SITUACIÓN DE LA CASA (CASTILLO)

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Dentro del casco antiguo de una ciudad
4 - 5	Cerca de casas de campo o granjas
6 - 8	A menos de cinco kilómetros de la población
9 - 10	A entre cinco y diez kilómetros de la población
11 - 12	A entre diez y veinte kilómetros de la población

La vejez del edificio también ha variado. Se tiene en cuenta cuándo se empezaron a construir y cuándo se dejó de habitar. En esta tabla habrá que tirar dos veces y obtener dos resultados distintos, uno para la antigüedad y otro para el tiempo deshabitado. Si el Anfitrión se molesta en buscar un poco, encontrará referencias artísticas de las distintas épocas.

ANTIGÜEDAD DEL CASTILLO

Tirada 2d6	Antigüedad
2 - 3	300 años
4 - 5	500 años
6 - 8	800 años
9 - 10	1.000 años
11 - 12	1.200 años

Los sistemas de seguridad tan anticuados de un Castillo de aquella época no son comparables a los actuales.

ELEMENTOS DE SEGURIDAD

Tirada 2d6	Resultado
2 - 4	Ninguna
5 - 6	Cerraduras en puertas interiores
7 - 9	+ Rastrillo en la entrada
10 - 12	+ Foso con puente levadizo

Saber quién vivía allí no es tan importante esta vez. La mayoría de los señores feudales se parecían, después de todo. Pero para la historia de la casa y el aspecto de los fantasmas, sería interesante saber por qué se desalojó el castillo.

MOTIVO DEL ABANDONO

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Epidemia mortal
4 - 5	Guerra y saqueo
6 - 8	Lo abandonaron para ir a la ciudad
9 - 10	Suicidio colectivo
11 - 12	El Diablo se los llevó una noche

El clima es otra tabla que no cambia.

CLIMA

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Soleado, sin viento
4 - 5	Nublado, hace frío
6 - 8	Nublado, llueve a ratos
9 - 10	Tormenta con rayos
11 - 12	¡Peligro de tornado!

ESQUEMA DEL CASTILLO

La manera de realizarlo es la misma que con la casa, incluyendo los símbolos para el esquema del mapa. Sin embargo, no usamos el mismo concepto de “planta” que se usaba en el anterior capítulo.

El cuerpo central del Castillo sí que tiene plantas e incluso sótano (pero no desván). Pero además hay construcciones adyacentes como torres. Consisten en una escalera de caracol dando acceso a pisos, cada uno de ellos una sola habitación. Las torres llenas de salas y dormitorios en las que estaréis pensando son bastante raras en realidad.

Para realizar el esquema se parte de la puerta principal, que dará al Patio de Armas, una vez pasada la muralla principal. Pero los pjs deberán haber sorteado primero el problema de las defensas del Castillo. Los castillos pueden tener puertas traseras, pero podrían estar en muy mal estado, tapiadas o derrumbadas, de modo que si no se franquea la entrada habrá que recurrir a trepar. Como esta solución es peligrosa, permítenos recordarte que el que haya rastrillo no significa que esté necesariamente bajado y que haya puente levadizo no significa que esté necesariamente levantado.

CONSTRUCCIONES ADICIONALES

Tirada 1d6	Construcción
1	+ 1 torre
2	Cuadras
3	Pozo de agua (seco o no)
4	+ 1 torre
5	Herrería o carpintería
6	Barracones de la guardia

El Patio de Armas da entrada a todas las construcciones exteriores del Castillo, excepto a aquellas torres que salgan del último piso. Para comprobar qué construcciones exteriores tiene el Castillo, haz, a tu gusto, de 1 a 4 tiradas en la siguiente tabla.

Los resultados precedidos de un signo + (torres) pueden darse más de una vez y se acumulan (un castillo con varias torres, vamos). Los otros, caso de repetirse ese resultado, se cambiarán por otra torre.



Las torres estarán colocadas o en medio del patio (bastante raro) o pegadas a la pared del muro exterior o del edificio principal. Estas últimas no tienen entradas al mismo.

Antes de empezar con el castillo en sí, vamos con las torres. Elige o tira cuántas plantas van a tener. Lo lógico es que todas tengan la misma altura, con lo cual te debería valer con una tirada, pero tú mismo.

Otra cosa, independientemente de cuántas plantas tengan, todas miden en total más que la muralla y más que el edificio principal.

Una torre de una planta junto a un edificio de tres plantas sólo significa que hay una escalera de caracol muy larga que lleva hasta el último y único piso, arriba del todo.

PLANTAS DE LA TORRE

Tirada 2d6	Plantas
2 - 3	4
4 - 6	3
7 - 9	2
10 - 12	1

Cada piso de la torre es una sola habitación, a escoger al azar o no de la siguiente tabla. Ciertas habitaciones pueden tener una puerta para acceder, por ejemplo la celda, no te olvides de colocarla. En la tabla no incluimos el tamaño de cada sala, calcula que todas las plantas de una torre tienen de 6 a 12 espacios.

SALAS DE LA TORRE

Tirada 2d6	Resultado
2 - 3	Laboratorio
4 - 6	Celda
7	Sala de guardia
8 - 9	Sala del tesoro
10 - 11	Biblioteca
12	Armería

Recuerda que lo que aparece en la tabla es lo que FUE esa sala. En el laboratorio habrá cristales rotos y óxido, no probetas y alambiques, a menos que estés usando el Anexo Medieval, que aparece al final de esta parte. Una Sala del Tesoro puede que conserve alguna joya o un objeto necesario para eliminar al Líder.

Haz un esquema aparte para cada torre antes de pasar al cuerpo principal del Castillo.

Las reglas para construir la parte central son exactamente iguales a las de construir casas encantadas, de modo que sólo tienes que ir creando el mapa desde las tablas. Recuerda hacer alguna salida trasera o lateral, son más comunes que en las Casas Encantadas. Hemos aclarado en qué salas es más normal encontrar escaleras.

PLANTA BAJA. La puerta principal da a una Sala, donde se recibía a los invitados y se conversaba. Desde ella se pasa a otras zonas. No suele haber pasillos, sino salas conectadas por vanos sin puertas. Pon sólo puerta a aquellas habitaciones que sean más privadas. Los dormitorios de esta planta son para invitados a menos que no haya más plantas. Si pones un patio interior, debes poner también el hueco en las plantas superiores.

Sala Delantera	10 - 20	Comedor, Capilla, Patio interior, Escalera
-----------------------	---------	--

Comedor	10 - 30	Sala Delantera, Cocina, Dormitorio, Escalera
----------------	---------	--

Cocina	7 - 15	Comedor, Almacén, Escaleras
---------------	--------	-----------------------------

Capilla	8 - 20	Sala Delantera, Sala de Estudio
----------------	--------	---------------------------------

Patio interior	9 - 40	Sala Delantera, Cuarto Criados, Sala Baños, Cuarto Guardia, Pozo Ciego, Almacén, Escalera
-----------------------	--------	---

Dormitorio	8 - 15	Comedor, Sala de Baños, Sala de Estudio
-------------------	--------	---

Cuarto de criados	8 - 15	Patio interior, Cocina
--------------------------	--------	------------------------

Sala de Baños	5 - 12	Patio interior, Dormitorio
----------------------	--------	----------------------------

Cuarto de la guardia	7 - 16	Patio interior, Armería
-----------------------------	--------	-------------------------

Pozo ciego (retrete)	2 - 4	Patio interior
-----------------------------	-------	----------------

Armería	5 - 10	Cuarto de la Guardia, Almacén
----------------	--------	-------------------------------

Almacén	6 - 20	Patio interior, Armería, Cocina, Escalera
----------------	--------	---

Sala de estudio	5 - 15	Dormitorio, Capilla
------------------------	--------	---------------------

PLANTAS ALTAS. Son bastante similares a la planta baja, con la excepción de que se hacía vida social y es más normal encontrar recintos privados e incluso pasillos. Uno de los dormitorios puede ser el principal, asegúrate de que sea más grande que los demás.

Hueco del patio interior (barandilla y pasillo alrededor)	8 - 35	Pasillo, Biblioteca, Pozo Ciego, Sala de Costura, Escalera
--	--------	--

Pasillo	8 - 16	Hueco del Patio, Dormitorio, Sala de Costura, Cuarto de Niños, Pozo Ciego, Escalera
----------------	--------	---

Biblioteca	8 - 20	Dormitorio, Laboratorio, Escalera
-------------------	--------	-----------------------------------

Pozo ciego (retrete)	2 - 4	Pasillo, Hueco del Patio
-----------------------------	-------	--------------------------

Dormitorio	8 - 15	Pasillo, Biblioteca, Sala de Costura, Sala de Trofeos, Laboratorio, Cuarto de los Niños
-------------------	--------	---

Sala de costura	7 - 13	Pasillo, Dormitorio, Sala de Trofeos, Hueco del Patio, Escalera
------------------------	--------	---

Sala de trofeos	7 - 13	Sala de Costura, Dormitorio
------------------------	--------	-----------------------------

Laboratorio	7 - 13	Biblioteca, Dormitorio
--------------------	--------	------------------------

Cuarto de los niños	5 - 15	Pasillo, Dormitorio
----------------------------	--------	---------------------

SÓTANO. Suele haber muchas cerraduras, frío y humedad. El Pasadizo es un pasillo que da al exterior del Castillo, a un centenar de metros, tras unos matorros, una roca. El Sótano es donde probablemente habrá más de un pasillo. Recomendamos dos pasillos, uno para las celdas y quizá la sala de tortura o un almacén, y otro para el resto de salas. Usa cualquier combinación, pero no pongas el Pasadizo cerca de las Celdas.

Pasillo	9 - 18	Laboratorio, Celda, Bodega, Almacén, Sala de Tortura, Escalera
----------------	--------	--

Laboratorio	8 - 14	Sala de Tortura, Pasadizo, Celda
--------------------	--------	----------------------------------

Bodega	5 - 20	Pasillo, Almacén, Escalera
---------------	--------	----------------------------

Almacén	7 - 20	Pasillo, Bodega, Escalera
----------------	--------	---------------------------

Sala de tortura	8 - 14	Pasadizo, Laboratorio, Pasillo, Celda
------------------------	--------	---------------------------------------

Celda	2 - 5	Laboratorio, Pasillo, Sala de Tortura
--------------	-------	---------------------------------------

Pasadizo	2 - 4 (ancho)	Sala de Tortura, Laboratorio
-----------------	------------------	------------------------------

A estas alturas deberías tener dibujados unos cuantos esquemas. Para añadir torres en el interior, señala escaleras ascendentes en la sala de la última planta que desees, que irán al primer piso de la nueva torre, y luego haz el esquema igual que si fuese una torre exterior.

OBJETOS ÚTILES Y OBSTÁCULOS

Esta sección se trabaja exactamente igual que la referida a las Casas Encantadas. Haz varias tiradas o elecciones en cada tabla, tantas como creas necesarias, pero para un Castillo de dos plantas y sótano nosotros haríamos de cinco a ocho por tabla.

Esta tabla de objetos útiles es algo distinta de la de Casas Encantadas; además esta puede ser utilizada con las Casas si quieres, pero no a la inversa.

OBJETOS ÚTILES

Tirada 2D6	Objeto a colocar
2	Diario
3	1 arma
4	Cuadro o tapiz
5	Comida (seguro que podrida)
6	Vela
7	Llave
8	Arma improvisada (cubierto, pata de silla rota, candelabro)
9	Antorcha
10	Pico y pala
11	Símbolo religioso
12	Libro de magia

Ahora coloca cada uno de esos objetos en una habitación, como ya sabes. Recuerda que puedes ponerlos al azar. También serán necesarias tiradas de Percepción.

Si no lo has hecho ya, pon puertas y decide cuáles llevan cerradura y están cerradas. Es menos habitual encontrar aquí puertas que en las Casas Encantadas.

Como en el capítulo anterior, llegó el momento de poner accidentes. También aquí se incluye la tirada que ha de pasarse para evitar que el accidente se produzca o para evitar que te atrape. También hay diferencias con la tabla del capítulo anterior.

ACCIDENTES

Tirada 2D6	Tirada para evitarlo	Accidente
2	Agilidad	Techo que se desploma
3	Resistencia	Polvo excesivo
4	Percepción	Trampa de foso (3m) oculta
5	Potencia	Puerta atrancada
6	Percepción	Astillas peligrosas
7	Agilidad	Mueble que se cae
8	Percepción	Cristales en el suelo
9	Percepción	Clavos que sobresalen
10	Agilidad	Suelo que se hunde
11	Suerte	Viga de madera que cae
12	Resistencia	Esporas de hongo venenoso

De nuevo puedes dejarte ayudar por las tablas del capítulo 2 para tomar decisiones sobre cada accidente.

ENEMIGOS

Los Castillos utilizan los mismos Enemigos que las Casas, pero date cuenta de que al ser un lugar más grande, deberías aumentar el número de Secuaces. Lo ideal es usar los Castillos con personajes que ya hayan superado un par de Casas y tengan por tanto cierta experiencia acumulada.

ANTES DE COMENZAR

Se realizan aquí las mismas tiradas que en el capítulo anterior para introducir a los personajes en la historia y hacer una pequeña narración inicial que les sitúe.

¿POR QUÉ ESTÁN AQUÍ? Se trata de la misma tabla de las Casas Encantadas.

¿POR QUÉ ESTÁN AQUÍ?

Tirada	Motivación
1	Un amigo o mascota entró y no ha vuelto
2	Han creado un club de investigadores de lo oculto
3	Es la herencia de uno de ellos
4	Alguien les ha contratado para que entren y averigüen
5	Buscan un objeto que se supone está dentro
6	Pasaban por allí de camino a otro sitio quieren preguntar una dirección al dueño

¿QUÉ ASPECTO TIENE? Esta sección sustituye a ¿Qué hay en el jardín? y ofrece datos sobre el aspecto del Castillo, para una descripción inicial. Cuanto más moderno sea el Castillo, más tiradas deberías hacer en la tabla. Ninguna si tiene más de mil años y tres o cuatro para los más modernos.

ASPECTO DE LA CASA

Tirada	¿Qué hay?
1	Gárgolas en los desagües.
2	Cristales en las ventanas.
3	Balcones en las habitaciones.
4	Columnas decorativas.
5	Esculturas.
6	Saeteras.

PISTAS SOBRE EL INTERIOR. Como en el anterior capítulo, cada personaje tiene derecho a una tirada de Percepción para recibir una de las siguientes pistas acerca de lo que hay en el interior del castillo:

PISTAS

Tirada	Pista
1	Huella de uno de los actuales habitantes del Castillo.
2	Una sombra en una ventana con forma de...
3	Un ruido que advierte de algún posible accidente.
4	Gemidos o susurros, provenientes de uno de los pisos en los que sepas que hay un Enemigo o víctima que rescatar.
5	El ruido de una trampa activándose al paso de un animal (volverá a estar lista cuando los pjs pasen).
6	El olor natural que supones que desprende el Enemigo que la habite.

Esto es todo cuanto se puede decir sobre los Castillos Olvidados. Recuerda que nuestra idea es que puedan ser utilizados como aventuras más avanzadas, una vez los jugadores y los personajes tengan experiencia, si es que piensas hacer de este un juego de rol completo. Si piensas mantener el espíritu original de “solución de urgencia”, lo que te hemos proporcionado es otra posibilidad de elección.

Hagan sus maletas trenes misteriosos

Montañas, cumbres salvajes, donde el extraño es siempre un hereje y lo paga sin cesar. En horas transcurren años, grandes espacios de tiempo que llenarían el océano. Tengo una viva añoranza de la ciudad.

- Thomas Pettybone, Viajero y Caza fantasmas -



Este capítulo de juego tiene principalmente dos usos. Pueden jugarse estos módulos por sí mismos o, para aquellos que ya estén enganchados a nuestro juego, puede servir de enlace entre módulos de una campaña, un viaje para desplazarse de Casa Encantada en Casa Encantada.

La manera de construir las partidas es distinta, incluso podría decirse que más sencilla. Por un lado se construye la ruta a seguir por el tren, por otro, el tren en cuestión. Las reglas cubren dos estilos de viaje distintos en cuanto a distancia (recorrido de cercanías y recorrido internacional).

RUTA DEL TREN. En esta sección desarrollaremos un itinerario para el tren, una ruta imaginaria. No nos preocupa que coincida con rutas reales de tal o cual país. Si quieres una ruta realista, coge un mapa y adelante. Se utilizará una tabla distinta según sea un recorrido corto o uno largo, pero el sistema es igual en ambas: se hacen tantas tiradas como estaciones se desee poner. Con cada resultado se da una cifra en horas que es lo que tarda el tren en llegar a la siguiente estación. De momento límitate a indicar en una línea continua las estaciones, representadas por círculos. Entre dos círculos, escribe el número de horas y/o minutos que distan entre ambas estaciones.

Por supuesto, siempre puedes utilizar un recorrido ya existente, usando los datos que obtengas de los horarios de trenes de tu país o del país donde tenga lugar la acción de la aventura. Pero si no tienes acceso a esa información en el momento de crear la partida, inventa nombres para las ciudades y paradas de la ruta y usa las tablas que aparecen a continuación para crear el recorrido.

RECORRIDO CORTO. Son distancias dentro de un mismo país o estado (no ha de pasarse la frontera, no hacen falta pasaportes) que suelen durar menos de un día.

ESTACIONES

Tirada 2d6	Tiempo entre dos estaciones
2	10 min.
3	15 min.
4	30 min.
5	45 min.
6	1 h.
7	2 h.
8	3 h.
9	4 h.
10	5 h.
11	6 h.
12	7 h.

RECORRIDO LARGO. Es un recorrido de más de un día, hasta una semana de duración como máximo.

ESTACIONES

Tirada 2d6	Tiempo entre dos estaciones
2	45 min.
3	1h.
4	2 h.
5	3 h.
6	3 h.
7	4 h.
8	4 h.
9	5 h.
10	5 h.
11	6 h.
12	7 h.

A continuación, dentro de cada círculo de parada de tren coloca el tamaño de la localidad de la misma y el tiempo que va a parar en ella, usando la tabla que viene a continuación. Como siempre, tira o elige.

PARADAS

Tirada 2d6	Tamaño parada	Tiempo de parada
2 - 3	Apeadero	5 min.
4 - 6	Pueblo pequeño	8 min.
7	Pueblo grande	10 min.
8 - 10	Ciudad	20 min.
11 - 12	Capital	30 min.

CRUZAR FRONTERAS: Mientras viajéis sobre los raíles podéis cambiar de país más de una vez. En este caso, necesitaréis un pasaporte. El tren, al pasar la frontera, parará en la estación que haga las veces de aduana. Allí se pedirán los pasaportes, lo que hace que la parada en esa estación sea más larga; el anfitrión deberá añadir cierto tiempo al normal de espera. Según la frontera que se esté pasando, muchas veces no habrá que mostrar el pasaporte (entre países de la CEE, por ejemplo); se hace la vista gorda o el pasaporte se pide en la estación donde se bajen los personajes. Si hay una orden internacional de detención contra alguien, habrá llegado a la aduana un tiempo después del delito, según la tecnología de la época donde se ambiente la partida: entre una semana (telégrafo) y un día (ordenadores).

Es importante decidir una hora de salida, ya que ciertas “actividades” dentro del tren se llevan a cabo mejor de noche. Decide una hora de salida y a partir de allí, observando el esquema de estaciones, es fácil calcular los horarios de llegada y salida de las estaciones.

Una vez tengas el itinerario listo, debes tomar una decisión sobre el tipo de tren en el que van a viajar los personajes. Los trenes antiguos son románticos, pero entonces, la ambientación años 80 se pierde... En realidad el tren se construye igual sin tener en cuenta estas decisiones, pero el árbitro sí va a tener que hacerlo, si sus personajes acceden a la locomotora (¿será eléctrica o de vapor?) o a otras partes del tren (¿luz eléctrica?, ¿freno de emergencia?, ¿puertas automáticas?).

ESQUEMA DEL TREN

Como el de la ruta, es un esquema lineal. Coloca un vagón tras otro en una línea continua, aunque teniendo en cuenta la distribución correcta. Sigue los pasos que te vamos dando.

Primero, construye la parte de los pasajeros, que serán el centro del tren. Consulta la tabla que hay tras este párrafo y anota el resultado de la columna que corresponda al Tipo de Vagones. Más abajo explicamos las diferencias entre las distintas categorías, dependiendo del tipo de recorrido del tren.

VAGONES

Recorrido	Tipo de Vagones
Corto, menos de 3 horas	Clase única
Corto, de 3 a 8 horas	Primera, Segunda
Largo, una noche de trayecto	Butaca, Literas, Camas Preferente
Largo, dos o más noches	Butaca de Primera, Butaca, Literas, Camas Preferente

Las descripciones que se dan a continuación están basadas en lo que cumplen por término medio la mayoría de las líneas de ferrocarril europeas. Muchos trenes y muchas líneas no cumplen algunos de estos formatos, pero dejamos al Anfitrión detalles tan... detallados.

Clase única: son asientos poco cómodos, similares a los de un vagón de metro. Las personas van acomodadas desde por parejas hasta de cuatro en cuatro. No hay ningún tipo de servicio al cliente.

Primera: los asientos son cómodos, individuales pero distribuidos por parejas. Hay bastante espacio entre asientos para estirar las piernas y tumbarse. Ningún otro tipo de servicio.

Segunda: igual que la primera, pero hay más asientos por vagón, quizá colocados por parejas, pero mirándose entre sí cada dos parejas de asientos. Hay menos espacio para estirar las piernas e inclinar hacia atrás el asiento.

Butaca: la butaca de largo recorrido tiene la calidad de la Primera Clase de corto recorrido, con el añadido de un servicio de atención que incluye películas con auriculares y comida estándar (no puede elegirse a la carta).

Butaca de primera: la diferencia es un trato más personal, comida a la carta, caprichos...

Literas: los pasajeros con litera disponen de una habitación separada, con dos literas (en total hay cuatro camas). Es posible reservar la cuarta de una habitación si se compran cuatro billetes, pero si no se ocupan todas, el resto las ocuparán pasajeros desconocidos (quién sabe si algún Secuaz entre ellos). Disponen de un comedor al que pueden acudir a comer a la carta en el horario previsto por el tren.

Camas Preferente: como las literas, pero con sólo dos camas por compartimento. Puede pagarse uno completo y dejar la otra cama sin ocupar. Las camas son mejores que las literas, más espaciosas... El resto de servicios son iguales que los de las literas, aunque ambas clases comen en horarios distintos, no se mezclan en el comedor.

Ahora, para calcular cuántos vagones hay de cada tipo, empieza por los de menor calidad. De esa clase habrá $1d6 + 2$ vagones. A esa cifra la llamaremos Base de Vagones. De la clase inmediatamente superior habrá uno menos que la Cifra de Vagones si éste es impar y el mismo número si la cifra es par. De la siguiente clase

superior habrá la mitad de vagones que la Base. Y si hay una clase superior aún, habrá la cuarta parte de vagones que la Base de esa clase, redondeando hacia arriba. Se añadirán al convoy ciertos vagones, dependiendo del tipo de vagones de pasajeros que haya. Más adelante explicamos cómo es cada vagón y en qué parte del esquema puede colocar.

VAGONES QUE SE AÑADEN

Tipo de vagones de pasajeros	Vagón que se añade
Cualquiera	Locomotora
Recorrido superior a 3 horas	Vagón - Bar
Algún vagón litera o cama	Vagón - Restaurante
Por cada 3 vagones litera o cama en total	1 Vagón de Equipajes
Recorrido de dos o más noches, 4 o más vagones litera o cama	Vagón - Garaje

Locomotora: a este vagón sólo se puede acceder desde una puerta en el segundo vagón, que siempre estará cerrada con llave. Habitualmente, habrá de uno a dos operarios y puede que un revisor que sale cada cierto tiempo a pedir los billetes. En los recorridos de cercanías (menos de tres horas) es a la vez un vagón de pasajeros y existe una al final y otra al principio del tren.

Vagón - Bar: dispone de barra y bebidas y algunas comidas ligeras, como sandwiches. Está abierto durante todo el trayecto, a todas horas y hay siempre un camarero. Puede colocarse en cualquier punto entre la locomotora y el primer vagón de pasajeros.

Vagón - Restaurante: dispone de mesas para cuatro personas, camareros (2 a 4), menú, y en la parte más cercana a la locomotora hay una cocina. Está abierto siempre, pero sólo da servicio y permite ser ocupado en las horas de desayuno, comida y cena. Puede colocarse entre el vagón - bar y la locomotora o entre los vagones de literas y los de camas.

Vagón de Equipajes: son compartimentos de carga cerrados con llave y custodiados por uno o dos guardias, dependiendo del valor de lo que se transporte. En el caso de correo o dinero habrá siempre un guarda armado al menos. Pueden colocarse tras la locomotora y antes de cualquier otro vagón, o bien en la cola del convoy.

Vagón - Garaje: permite transportar automóviles, normalmente propiedad de pasajeros o de alguien que los ha encargado en una ciudad de destino. En principio no es posible pasar a través de él si no es trepando y ése es el motivo para que sea siempre el último vagón, incluso detrás del de equipajes.

DETALLES DE COLOR

Para finalizar, vamos a obtener algunos datos aleatorios sobre el tren y sus ocupantes que nos ayudaran, combinados, a crear una historia con la que jugar.

Comenzamos por el motivo del viaje de los personajes, si es que no lo hemos definido ya.

¿POR QUÉ ESTÁN AQUÍ?

Tirada	Motivación
1	Van o vienen de visitar a alguien con problemas.
2	Viaje de trabajo transportando información u objetos.
3	Viaje de placer, con posibles paradas en la ruta.
4	Viaje para asistir a un evento.
5	El motivo del viaje está en el propio tren.
6	Huyen o se alejan temporalmente de algún problema.

Añadiremos ahora algunos tipos de personajes no jugadores. Por cada 6 horas de trayecto largo o por cada 2 de trayecto corto añadiremos un tipo de pasajeros distinto.

¿QUÉ PASAJEROS LLEVA?

Tirada	Motivación
1	Turistas de clase media en viaje de placer
2	Gente de clase media que va o viene de trabajar
3	Gente de clase alta o muy alta, de viaje de placer
4	Ejecutivos de clase alta de viaje de trabajo
5	Familias y parejas en viaje de placer
6	Jóvenes con mochila en viaje improvisado

Para terminar, añadiremos a nuestro gusto entre uno y tres sucesos extraños a ocurrir durante el viaje, que pueden estar o no relacionados con la aventura.

SUCESOS EXTRAÑOS

Tirada 2d6	Suceso
2	Un pasajero es encontrado muerto
3	Un pasajero desaparece antes de su parada
4	Un pasajero se siente atraído por uno de los personajes
5	El tren hace una parada no programada
6	Un famoso sube al tren
7	Un pnj entabla amistad fortuitamente con los personajes
8	Un pasajero se pelea o discute con otro
9	Alguien le hace una oferta ilegal a los personajes
10	La policía sube al tren en busca de algo o alguien
11	Se produce un robo en el tren
12	El tren sufre un accidente

REGLAS ESPECIALES

Estas nuevas reglas se añaden y modifican las ya existentes para el juego en general y están pensadas para conseguir que un tren se parezca más a un tren y menos a varios vagones abandonados. Claro, que si quieres que se trate de un tren fantasma, sólo tienes que ignorar las dos primeras reglas.

COMBATIR EN PÚBLICO. Cuando se monta uno en un tren, se encuentra con gente agradable y desagradable por igual, pero nos gusten o no, la gran mayoría de ellos son inocentes y no se merecen la muerte a manos de una Diabla Lujuriosa sólo porque nos ha entrado un afán “mata - mata - destruye - destruye al chico malo”. Como regla general, si un pj desea entablar un combate, del tipo que sea, en presencia de posibles víctimas inocentes, deberá hacer una tirada de Voluntad con un bonificador +3 a la Cifra de Acción y FALLARLA. En caso contrario, le será imposible comenzar ningún combate en público hasta estar en un vagón distinto al que ocupaba y entonces podrá volver a intentar la tirada. Sólo si otro compañero empieza las tortas o el Enemigo les ataca podrá ponerse a repartir bienaventuranzas.

Los Enemigos se comportarán de manera sutil: por lo general, nunca combatirán en público ni usarán sus poderes de manera fácilmente perceptible. Sólo en caso de ser necesario, especialmente para repeler un ataque, se defenderán, pero cualquier testigo de lo ocurrido está en peligro a partir de ese momento.

El hecho de que haya espectadores inocentes por ahí va a significar otros problemas. Por cada asalto que un Enemigo no sea golpeado por nadie (ningún pj consigue hacerle daño o retenerle) ese Enemigo tendrá la posibilidad de atacar a una “víctima” que pasaba por allí, sin ver reducidas sus acciones normales del asalto ni sufrir penalizaciones. Tú atiza, que es gratis.

PERSONAL DEL TREN. Se trata de detallar qué personajes pueden aparecer a lo largo de la partida en el tren y que pueden tanto estorbar como ayudar. En el mejor de los casos, llegarán al final del trayecto sin ser masacrados. Para cada uno hemos dado una breve descripción, sus puntos de Shock, Aguante y Vida, el arma de que disponen y su Cifra de Acción (fruto de sumar su campo de Experiencia más su Combate o su Puntería) en dicho arma. Se incluyen, para simplificar, los pasajeros como personal del tren. Y para simplificar aún más, fallan siempre las tiradas ante encuentros horribles y ataques que afecten los Puntos de

Aguante, exactamente igual que todos los personajes de relleno de las películas. Además, permite al Anfitrión concentrarse más en los héroes y sus acciones.

Pasajeros: suelen estar sentados u ocupando el baño, estorbando en medio de un pasillo y reclamando mejor servicio. En caso de problemas, huirán o se esconderán. Shock 7, Aguante 8, Vida 9. Puñetazo 2.

Revisores: habrá uno por tren en recorridos de menos de una noche y uno por cada dos vagones de pasajeros en recorridos más largos. Pedirán el billete una o dos veces por trayecto completo y suelen actuar con seriedad ante los que no siguen las normas. Shock 10, Aguante 8, Vida 9. Puñetazo 3.

Camareros: serviciales y corteses, no se meterán en disputas y sólo ayudarán a huir a pasajeros inocentes. Shock 8, Aguante 8, Vida 9. Puñetazo 2.

Cocineros: algo más rudos que los camareros, aunque su comportamiento será bastante similar, a menos que el Enemigo sea tan idiota como para criticar su bechamel. Shock 9, Aguante 8, Vida 10. Cuchillo 3.

Conductores: apenas salen de la cabina y la protegerán, ofreciendo tanta oposición como puedan, pero sin arriesgar la vida. Shock 8, Aguante 8, Vida 9. Puñetazo 2.

Guardias: hay de dos tipos, los de seguridad normal del tren y los de seguridad del vagón de equipajes, cuando hay mercancías importantes. La única diferencia es el arma que llevan, que es una porra en el caso de los primeros y una escopeta en el caso de los segundos. En todos los trenes habrá entre cero y dos guardias normales. Shock 10, Aguante 11, Vida 12. Porra 5, Revolver pequeño 4.

CAMINAR POR LOS TECHOS. Este caso especial de desplazamiento de vagón a vagón sólo tiene relevancia con el tren en movimiento. En caso contrario, subir al techo y caminar sobre él no tiene más dificultad que la de evitar que te vea nadie.

En primer lugar, para subir al techo es necesaria una tirada de Agilidad. Luego, caminar sin caerse por el techo de un vagón requiere otra tirada de Agilidad. Pasar de un vagón a otro requiere otra tirada de Agilidad más. Al fallarse una primera tirada de Agilidad, el personaje no cae, sino que permanece inmóvil durante todo el asalto, acurrucado, sin moverse. Al final del asalto podrá hacer una tirada de Voluntad para poder moverse a partir de entonces. Si también la falla, podrá intentarlo cada asalto.

A partir del segundo fallo en una tirada cualquiera de Agilidad, el personaje resbalará y caerá cada vez que falle. Tendrá que pasar una tirada de Suerte para caer justo donde estaba y que lo único que pase es que pierda un asalto, como en el caso anterior. En caso de fallar la tirada, caerá del tren. Su última oportunidad es hacer una tirada de Agilidad más que le permita agarrarse a un lateral.

Caso de fallar... bueno, depende de la velocidad a la que se desplace el tren. La velocidad media depende de las horas de trayecto total de esa línea en concreto.

VELOCIDAD DEL TREN

Horas de trayecto	Velocidad	Daño
Hasta 3 horas	70 km/h	2d6
3 a 18 horas	130 km/h	4d6 +2
Más	110 km/h	3d6 +2

El daño puede resultar poco realista e incluso escaso. Pero la verdad, caerse del tren por un tropezón nos parece una manera tan estúpida de morir... Si el tren va más lento de su velocidad normal, bien porque haya salido de la estación recientemente, esté subiendo una montaña o a punto de llegar a una población, el Anfitrión puede reducir el daño. Por debajo de 60 km/h siempre se producen 1d6 puntos de daño.

PERDERSE. Funciona de forma algo diferente aquí. Se hace una tirada de orientación, como siempre, cuando se corre de un lado para otro, pero el fallo no supone exactamente "perdersé" sino un retraso. Un pasajero bloquea el pasillo, una puerta de un lavabo se abre en el peor momento, un revisor o un guardia te para por cualquier motivo, tropiezas... Al final

de una carrera, todos los que fallasen la tirada de Orientación acaban a un vagón de distancia de donde debían haber acabado la carrera y por tanto a un vagón de distancia del grupo de cabeza y quién sabe si también del Enemigo. Es una magnífica oportunidad para el Anfitrión de separar al grupo y hacer que se enfrenten por turnos al Enemigo.

Esto es todo lo que tienes que saber sobre los Trenes Misteriosos. Si te sientes con ganas de seguir adelante, tenemos más tralla preparada para ti, en los niveles tres a nueve. Un poco de paciencia, que todo llega.

El Anfitrión

enemigos, criaturas, secuaces
y personajes secundarios

Ahora oigo esos gruñidos mucho más cerca. Sus hondos ladridos me van rodeando y sus sombras cruzan las esquinas de mis ojos. En breve, un círculo vivo se cierra en torno a mí. Acaricio el pomo de mi cuchillo. Rezo para tener tiempo de usarlo.

- Amanda D'Arce, Excursionista -

Existen tres tipos de Enemigos disponibles para que el Anfitrión “rellene” a su gusto los escenarios: los Líderes, las Criaturas Menores y los Secuaces. En el capítulo dedicado a las Casas Encantadas se hacía una descripción de cada tipo; aquí vamos a extendernos mucho más sobre el tema.

En primer lugar, en muchas partes de este manual se hace una distinción entre los seres sobrenaturales y los demás. Esta distinción afecta a las reglas que se aplican a los Enemigos, de modo que vamos a aclararla ahora. Un ser sobrenatural es aquel cuya existencia viola las posibilidades del mundo físico y natural tal y como se entiende hoy en día. Por ejemplo, un psicópata no es sobrenatural, ya que estamos hartos de verlos en la tele. Un vampiro es so-

brenatural, ya que la ciencia nos deja claro que los muertos no andan por ahí ligando con exuberantes pelirrojas. Pero, ¿y un humano absolutamente normal que aprende magia y lanza Rayos Malignos? ¿Qué hay de un ordenador de última generación capaz de pensar por sí mismo y hacer que el corta-césped te ataque? En ambos casos entran elementos de duda que el Anfitrión debe resolver a su gusto.

Como guía, nosotros tenderíamos a considerar sobrenatural a un ser por lo que él es más que por lo que hace. Según esta norma, ambos casos de duda planteados aquí arriba se resolverían así: ninguno es un ser sobrenatural. Pero insistimos, no todo el mundo tiene por qué creer en la magia ni en la inteligencia artificial como nosotros; que el Anfitrión decida.



LÍDERES

Cada ficha de un Líder Enemigo se compone primero de una breve descripción. Después, para cada uno de los datos derivados se señala un rango dentro del cual el Anfitrión elige la cantidad que desee para el ser al que se enfrenten los personajes en cada ocasión. Hemos sustituido los puntos de Shock por los de Maldad. Es una simple cuestión léxica, pero de esa manera recalcamos que los enemigos no sufren pérdidas de puntos por

Miedo. Son el mal encarnado, de manera que no tienen puntos de Shock que perder. Los puntos de maldad los gastan en usar sus poderes, como se especifica en el apartado de Magia. También especificamos el nivel que posee el Líder en cuestión en cada una de sus Características.

Finalmente, incluimos dos tablas más para cada uno, en las que se dice qué Campos de Experiencia y qué armas tiene a su disposición cada uno.

LICÁNTRORO: el hombre lobo es un gran clásico, pero yo no dejaría pasar la oportunidad de insertar de vez en cuando a un hombre o mujer pantera, cocodrilo o gato.

Aguante	Vida	Maldad
40/45	35/45	25/30

Carisma	3	Potencia	7
Suerte	5	Precaución	5
Combate	6	Puntería	2
Conocimientos	3	Técnica	2
Agilidad	6	Resistencia	7
Orientación	5	Voluntad	5
Percepción	6		

Cambio de Forma	4	Mordisco	3
Enfermedad Mística	3	Garras	4
Inhumanidad	2	Correr	3

Nombre del Arma	Daño	Otros Datos
Dientes	2d6+5	Enfermedad mística
Garras	2d6+2	

ZOMBI: éste es uno de los Enemigos más débiles, pero rara vez van a venir solos. Si no tienen cuidado, pronto se encontrarán con un miembro del grupo transformado e uno de sus Enemigos.

Aguante	Vida	Maldad
25/30	15/25	10/20

Carisma	1	Potencia	6
Suerte	2	Precaución	5
Combate	5	Puntería	1
Conocimientos	1	Técnica	1
Agilidad	2	Resistencia	8
Orientación	3	Voluntad	4
Percepción	3		

Enfermedad Mística	2	Sujetar	3
Inhumanidad	4		
Mordisco	2		

Nombre del Arma	Daño	Otros Datos
Dientes	2d6 +2	Enfermedad mística

ANCIANO/A TERRIBLE: esta definición abarca varios estereotipos. El hechicero, la bruja, el devorador de niños, el místico solitario...

Aguante	Vida	Maldad
8/11	10/20	25/30

Carisma	3	Potencia	3
Suerte	6	Precaución	4
Combate	2	Puntería	2
Conocimientos	6	Técnica	4
Agilidad	3	Resistencia	5
Orientación	6	Voluntad	7
Percepción	5		

Hipnotizar	4	Rayo Maligno	2
Dar Órdenes	3	Misticismo	3
Mentir	3		

FANTASMA: cuando alguien muere dejando algo por cumplir, suele volver para rehacerlo. Otras almas vagan en pena con la única intención de expulsar a los intrusos de casa. Como puede verse, no se les puede dañar físicamente. La única manera de vencerlos es cumplir la misión que ellos no son capaces de realizar, o destruir algún objeto de importancia al que están ligados. La manera exacta de destruirlos o exorcizarlos se deja al arbitrio del Anfitrión, así como la manera que tienen los pjs de descubrir el método.

Aguate	Vida	Maldad
0/0	0/0	35/40

Carisma	3	Potencia	6
Suerte	5	Precaución	7
Combate	4	Puntería	5
Conocimientos	5	Técnica	3
Agilidad	6	Resistencia	0
Orientación	6	Voluntad	6
Percepción	6		

Invisibilidad	4
Rayo Maligno	2
Telekinesia	3

PSICOKILLER: ah.. cuantas películas divertidas nos ha dado este personaje, cuántos hígados con vino ha devorado. Muchas veces enmascarado, ha perseguido a jovencitos por los más diversos escenarios. Armado con su cuchillo o motosierra favoritos, llega a *Haunted House* para vuestro disfrute.

Aguate	Vida	Maldad
40/45	40/45	30/35

Carisma	3	Potencia	6
Suerte	6	Precaución	6
Combate	6	Puntería	5
Conocimientos	3	Técnica	4
Agilidad	5	Resistencia	6
Orientación	6	Voluntad	6
Percepción	6		

Pelea	4	Escondarse	3
Reflejos	3	Improvisar Arma	2
Carrera	3		

Nombre del Arma	Daño	Otros Datos
Cuchillo	2d6 +6	
Motosierra	2d6 +8	Se encasquilla como un arma automática
Hacha	2d6 +7	

DEMONIO: puede ser un elegante hombre de negocios que cuida de su jardín o un gigante rojo con cuernos al que se invoca por error una Noche de San Juan, da igual, en el interior siempre es la encarnación del Mal, el Engaño, el Dolor y el Capital. Mientras les conviene, suelen conservar una apariencia humana.

Aguante	Vida	Maldad
40/45	45/55	35/45

Carisma	6	Potencia	6
Suerte	5	Precaución	5
Combate	5	Puntería	5
Conocimientos	6	Técnica	4
Agilidad	5	Resistencia	6
Orientación	5	Voluntad	7
Percepción	6		

Rayo Maligno	2	Cambio de Forma	2
Hipnotizar	1	Mentir	3
Inhumanidad	3	Garras	2

Nombre del Arma	Daño	Otros Datos
Garras	2d6 +2	
Látigo de fuego	2d6 +6	Con un 12 natural en la tirada de ataque, prende fuego a la víctima
Tridente	2d6 +7	

MÁQUINA MORTAL: es otro de los arquetipos más abiertos, pues puede ser un cibernético venido de allende los tiempos, un ascensor asesino, un descapotable celoso o el ordenador central de un chalet inteligente. No dudes en adjudicarle una personalidad, tendiente a la psicopatía, a ser posible.

Aguante	Vida	Maldad
25/30	30/40	20/25

Carisma	2	Potencia	6
Suerte	4	Precaución	3
Combate	5	Puntería	6
Conocimientos	5	Técnica	7
Agilidad	3	Resistencia	5
Orientación	6	Resistencia	5
Percepción	5	Voluntad	5

Inhumanidad	2	Electricidad	2
Telekinesia	2	Mecánica	2
Gran Golpe	2		

Nombre del Arma	Daño	Munición	Otros Datos
Arma de fuego	varía	varía	
Puerta, rueda o engranaje	2d6 +6		
Miembro mecánico	2d6 +6		

VAMPIRO: los populares señores de las sombras, en cualquiera de sus versiones, desde el sofisticado caballero rumano, pasando por la bestia sanguinaria más o menos descerebrada, hasta el moderno concepto del vampiro “humanizado” y adaptado a la sociedad moderna que caza, normalmente sin matar.

Aguante	Vida	Maldad
35/40	30/40	30/35

Carisma	6	Potencia	7
Suerte	4	Precaución	6
Combate	5	Puntería	4
Conocimientos	6	Técnica	3
Agilidad	5	Resistencia	6
Orientación	7	Resistencia	6
Percepción	6	Voluntad	6

Hipnotizar	3	Cambio de Forma	2
Mordisco	3	Inhumanidad	3
Mentir	2	Enfermedad Mística	2

Nombre del Arma	Daño	Otros Datos
Dientes	2d6 +5	1d6 adicional en puntos de Resistencia, Enfermedad Mística
Pelea	2d6 +3	

CRIATURAS MENORES

No son más que un Líder venido a menos, que normalmente trabajará para o en colaboración con un Líder Enemigo en plena potencia.

Para crear una Criatura Menor, coge la ficha del tipo de Líder al que corresponde y adjudícale, de las dos cifras que hay para cada uno de los Datos Derivados del Líder (Aguante, Vida y Maldad) siempre la cifra menor. A esto hay que añadir que una Criatura Menor sólo posee uno de los Campos de Experiencia del Líder correspondiente. Eso puede producir Vampiros que no muerden ni se transforman pero te hipnotizan, Zombis menos hábiles para agarrarte o Psicokillers que en lugar de esconderse o perseguirte se lanzan al burdo hachazo directamente.

El motivo para no abusar de ellos es que, en manos de un árbitro inteligente y con la ayuda de otras Criaturas Menores o del mismo Líder, pueden hacer insalvable la aventura. Una Criatura Menor por aventura puede estar bien, dos es adecuado para jugadores expertos, tres para jugadores expertos y bien armados y cuatro

puede ser pasarse. En cualquier caso, te sugerimos que calibres tú mismo el alcance del potencial de tus jugadores. Hay gente muy hábil por el mundo.

SECUACES

Son los pobres servidores, a menudo maltratados o eliminados por su torpeza, pero siempre (o casi siempre) fieles. Se suelen ocupar de tareas menores y de los personajes en un primer lugar, hasta que el Líder, harto de encontrar cadáveres descabezados de Secuaces incompetentes, decide ocuparse él mismo o enviar a sus mejores hombres... quiero decir, Criaturas.

Dada su condición de carne de cañón, en lugar de daros una ficha tan completa como la de los Líderes o Menores, en la siguiente tabla encontraréis los datos necesarios para el combate con estos tipos, incluyendo la Cifra de Acción con la que ataca. Sin en algún momento necesitas un dato que no aparezca en ella, puedes improvisar o usar la mitad, redondeando hacia arriba de los del Líder.

Nombre	PER	AGL	Vida	Arma	Cifra de Acción	Daño
Jorobado que ayuda con los experimentos	2	2	16	Puños	6	1d6 +2
Niño cruel y sádico que sigue los dictados del amo	3	2	5	Cuchillo	4	1d6 +1
Perro / Lobo guardián al que olvidaron encadenar	5	5	15	Dientes	6	2d6 +1
Gato / Cuervo de compañía que te sacará los ojos	4	6	3	Garras/Pico	5	1d6
Serpiente como mascota exótica y obediente	3	3	4	Dientes	6	1d6 +2
Mujer Fatal al sutil y venenoso servicio del señor del mal	4	3	12	Cuchillo	5	1d6 +2
Consejero Ruin, que vendería a su amo y a los investigadores en el mismo paquete	6	2	8	Cuchillo	3	1d6 +2
Soldado / Guardia descerebrado y obediente	3	4	25	Subfusil Revolver Puños	8	2d6 +1 2d6 +4 1d6 +2
Torturador, encargado de sacarle la verdad a la gente.	3	4	18	Látigo	7	1d6 +1
Amante Fiel que espera al Líder junto al fuego las noches de invierno	4	3	10	Cuchillo	5	1d6 +2
Sirviente Loco que vagabundea por los dominios del amo, murmurando y matando	3	4	17	Hacha	6	2d6 +3

En la tabla anterior aparece el arma más típica, la que el Secuaz usará más habitualmente y por defecto. Pero un buen Anfitrión será más creativo que todo eso. Una serpiente puede llevar veneno en sus colmillos. Un Amante fiel preparará una emboscada para proteger a su amada y una Mujer Fatal no dudará en usar cloroformo o un potente veneno para neutralizar a los personajes. Incluso un descerebrado torturador sabe que su látigo no puede nada contra las armas de los personajes y usará una estrategia dilatoria, rindiéndose en principio y atacando a traición después. Otro ejemplo: el niño de ojos grandes y llorosos que se presenta como una víctima de los abusos de un Anciano Terrible. Unas veces estará diciendo la verdad, pero también puede que se estén cargando a la espalda a un niño vicioso y asesino que les apuñalará en cuanto tenga ocasión, para luego desvanecerse escaleras abajo riendo entre dientes.

El catálogo de Enemigos es limitado si se mira desde una perspectiva simplista de entro - pego - mato - recojo puntos de Superación. Pero si se usa como en el mundo del terror de cinemascoppe, donde hay poca originalidad respecto al tipo de Enemigo pero mucha respecto de cómo tratarlo (el Alien de James Cameron no era más que un Licántropo o un Demonio del espacio; los brutales y sobreactuados vampiros de Carpenter o Tarantino están a años luz de la sofisticación del Lestat de Ann Rice o el romántico y cargante Drácula de Coppola), el resultado sea que tendrás suficiente material para bastantes partidas, sin repetir Enemigo. Imagina una saga basada en un grupo de personajes que se llaman a sí mismos "Los Ases de Ash Bay". Podríamos resumir sus aventuras así:

Los Ases de Ash Bay son un grupo de amigos, uno de los cuales ha heredado un extraño libro. Usando el libro para seguir la pista de una extraña secta, llegan a casa de un Anciano Terrible que, escoltado por varios Zombis (Criaturas Menores) y su fiel ayudante (Mujer Fatal), pretende extender el caos por el pequeño pueblecito.

A raíz de la información descubierta en casa del Anciano, descubren la base de esta secta criminal en un Castillo Olvidado a dos días de viaje. Como andan escasos de recursos, co-

gen un Tren para ir donde viven una aventura que nada tiene que ver con la trama principal, atrapando a un Psicokiller solitario que mata a un pasajero cada vez que el tren cruza bajo un túnel.

Finalmente, los "Ases" llegan al Castillo Olvidado, donde una poderosa Anciana Terrible (Datos Derivados subidos al máximo) gobierna a un grupo de Zombis (Criaturas Menores) y tiene una corte de sirvientes: un Gato entrenado, dos Peones Locos y un Torturador que prepara a sus víctimas para el ritual que los transforma en Zombis.

En esta saga intervienen más bien pocos Enemigos y aún quedan suficientes para un par de campañas más. Esto en el supuesto de que quieras organizar campañas de este juego. Hemos contemplado la opción más completa, pero lo lógico es que uséis este juego para crear partidas rápidas y desechables, sin mayor aspiración que divertirnos recreando el mundo del Terror en el Cine.

"Márchense.
La casa no les
quiere aquí."



SECUNDARIOS

He aquí un tipo de personaje no jugador que no tiene por qué ser enemigo de los personajes jugadores en un principio, he incluso puede

ser de alguna ayuda. Cada uno de ellos es un estereotipo de los actores de reparto que aparecen en las películas de terror y que parecen predestinados a morir tan pronto como hayan prestado su pequeña ayuda a los protagonistas.

Dado que con la regla del Destino Funesto en marcha los propios personajes de los jugadores ya ejercen muchas veces este papel, los secun-

darios suelen ser una buena forma de apoyar a los jugadores en partidas en las que sólo hay uno o dos de ellos, ya sabes, cuando llega el verano y sólo os quedáis los tres de siempre para jugar los domingos.

Como ocurre con los secuaces, os ponemos una sencilla tabla resumiendo los tipos de pnjs con los que podéis contar.

Descripción	PER	AGL	Vida	Arma	Cifra de Acción	Daño
El policía / guardia civil / sheriff que pasaba por ahí	5	4	25	Revolver	8	2d6 +4
El técnico / jardinero / secretario / mayordomo u otro profesional cercano o de la propia casa preocupado por ellos	3	3	20	Hacha Palanqueta Cuchillo	5	1d6 +3 1d6 +2 1d6 +2
El experto en fenómenos extraños dispuesto a investigar	4	3	14	Puños	3	1d6 -1
La víctima secuestrada o atrapada en la casa que necesita ser salvada	3	2	10	Tiene demasiado miedo	2, si no queda más remedio	1d6 -1
El loco inofensivo que les lanza advertencias aparentemente sin sentido	2	2	12	Puños	3	1d6 -1
El periodista / amigo, guasón y entrometido que abre todas las puertas	4	4	16	Puños	4	1d6 +2

Por otro lado, puedes utilizar como Secundario una versión reducida de uno de los Arquetipos de personaje, de forma parecida a como crearías una Criatura Menor. Esto permite usar un rango más amplio de personajes no jugadores que en un momento dado pueden aparecer para ayudar, entorpecer o simplemente dar color. Para hacer esto, tan sólo debes crear un personaje basado en un arquetipo y repartir, en lugar de 30 puntos, sólo 20 entre sus Características.

“La familia siempre mata unida.”



Puerta trasera

ayudas de juego

A continuación os ofrecemos algunas ayudas para vuestras partidas, la más importante de las cuales es la hoja que podéis utilizar para representar a los personajes. También incluimos una hoja con la que llevar más cómodamente el registro de puntos de Destino Funesto.

Por favor, usad esas hojas que aparecen en las próximas páginas a vuestro libre albedrío, fotocopiadlas tanto como deseéis y pintarrajeadlas si eso os divierte.

HAUNTED HOUSE

Nombre del Personaje:

Sexo: M / F	Edad:	Color de piel:	Color de ojos:
Color de pelo:	Peso:	Altura:	Diestro / Zurdo
Ciudad natal:	Arquetipo:	Profesión:	

Puntos de Shock $(Vol + Con + Per) \times 2$:

52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27
26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 locura

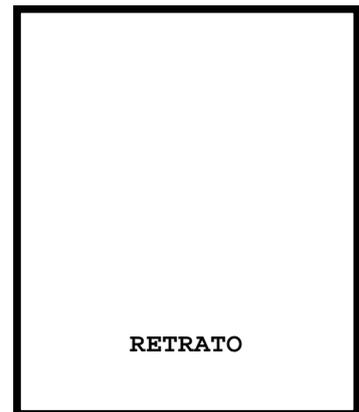
Puntos de Aguante $(Res + Agl + Pot) \times 2$:

52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27
26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 coma

Puntos de Vida $(Res + Pot + Vol) \times 2$:

52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27
26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 muerte

Carisma		Potencia	
Suerte		Precaución	
Combate		Puntería	
Conocimientos		Resistencia	
Agilidad		Técnica	
Orientación		Voluntad	
Percepción			



CAMPOS DE EXPERIENCIA

Nombre del Campo	Valor	Nombre del Campo	Valor

ARMAS

Nombre del Arma	Daño	Munición	Otros Datos

Puntos de Superación

HOJA DE EQUIPO

Vivienda y transporte		Objetos de misticismo		Armas	
Apartamento		Baraja de Tarot		Palo	
Piso		Bola de Cristal		Navaja	
Mansión		Péndulo de Hipnosis		Espada	
Bicicleta				Ballesta	
Motocicleta				Arco	
Coche				Revolver	
Furgoneta				Pistola	
				Escopeta	
Alimentos y sustancias		Equipo profesional		Subfusil	
Fruta		Ganzúas		Fusil	
Bocadillos		Herramientas		Granada	
Termo con comida		Mechero			
Sopa de sobre		Bloc de dibujo			
Chucherías		Lápices o bolígrafos			
Lata de conservas		Cámara de fotos		Medicamentos	
Embutido		Cámara de vídeo		Vendas	
Alcohol		Grabadora de mano		Antiséptico	
Tabaco		Tiza		Esparadrapo	
Drogas blandas		Guantes		Material de sutura	
Drogas duras				Analgésicos	
Dinero				Armaduras	
Calderilla				Cazadora de cuero	
Billetes sueltos				Chaleco antibalas	
Tarjeta de crédito				Chaleco militar	
Llave ()		Equipo de campaña		Casco	
Llave ()		Tienda de campaña			
Llave ()		Saco de dormir			
Llave ()		Linterna			
		Cuerda			
		Mechero			
Libros, textos		Hornillo portátil			
Libro de magia					
Agenda personal					
Cuaderno en blanco					

