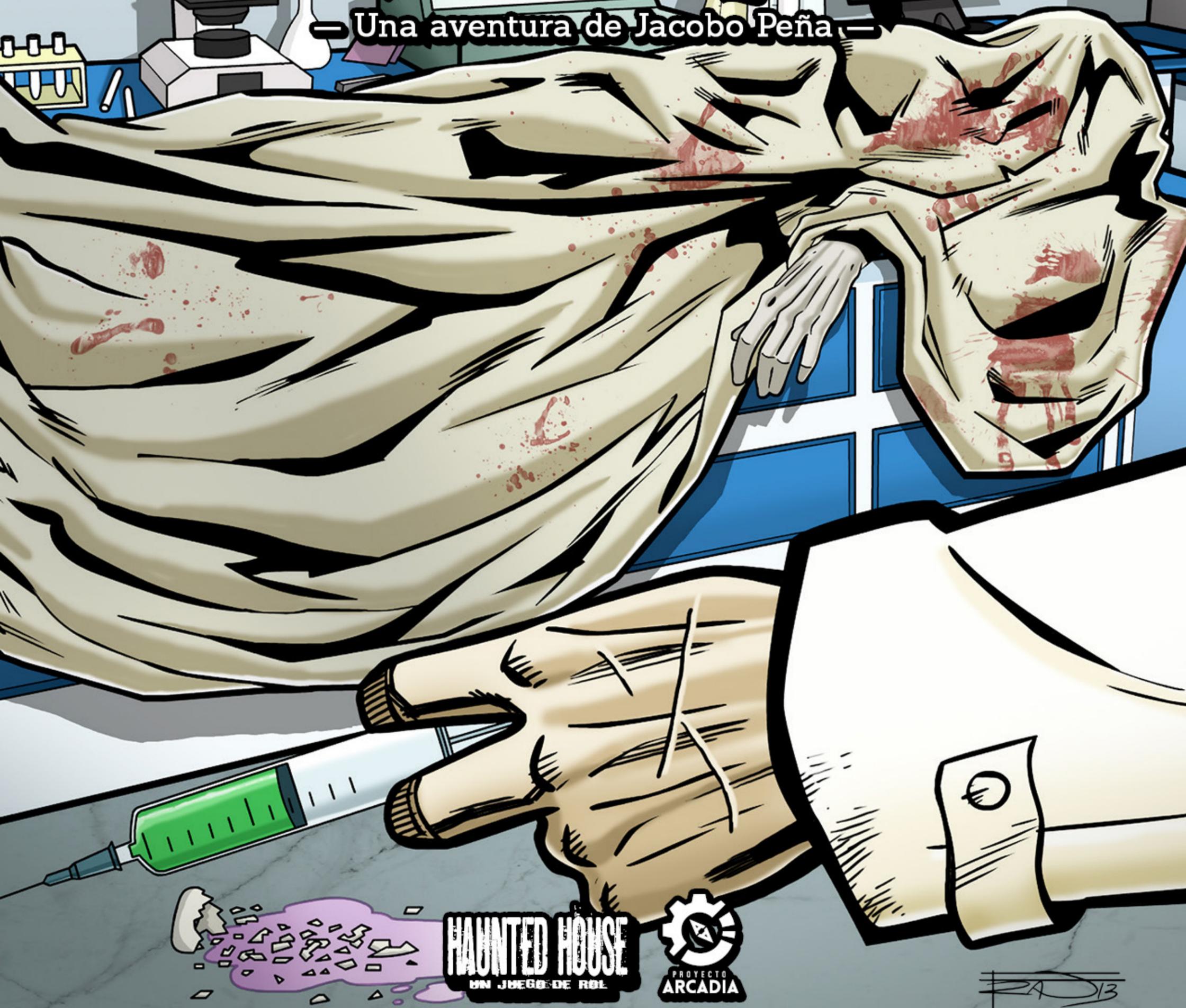


# PASOS EN EL ATICO

— Una aventura de Jacobo Peña —



**HAUNTED HOUSE**  
UN JUEGO DE ROL



RA 513



# PASOS EN EL ÁTICO

UNA AVENTURA PARA

**HAUNTED HOUSE**

---

Texto: Jacobo Peña Conversa

Imágenes: Manuel Fernández, Francisco Quílez y Jeff Preston

Diseño y Maquetación: Alberto de Torres

Música: Nickleus

Queremos agradecer a Sonia Montero, Josué Insua, Mario Grande, David Olivera, Raúl Costilla, Andrés Rodríguez, Debion, Mauro Hinojosa, Antonio "Galthor" López, Alberto de Torres y Javier Fernández Ortega la valiosa ayuda recibida.

---

El texto de esta obra se publica bajo licencia Creative Commons Reconocimiento - No comercial - Compartir igual. Se permite la libre distribución del texto de esta obra. No se permite el uso comercial de la misma ni de obras derivadas de ella. Las obras derivadas deberán citar al autor del presente texto y su distribución deberá hacerse con una licencia igual a la que regula la obra original. Esta licencia no se aplica a las ilustraciones de este libro, que pertenecen a sus respectivos autores.

---

Primera Edición, Octubre de 2013. Segunda Edición, Febrero de 2016

Editado por Proyecto Arcadia.



# ÍNDICE

ESCENA 1: HAZ QUE IMPORTE .....	4-6
ESCENA 2: EL TIEMPO NO LO CURA TODO .....	7-16
ESCENA 3: LOS QUE CAMINAN EN EL ÁTICO .....	17-27
ESCENA 4: SÓLO HUMANOS .....	28-31
ESCENA 5: PREFERIRÍA ESTAR EN CASA .....	32-47, 52-53
ESCENA 6: MIENTRAS, EN OTRO LUGAR Y OTRO MOMENTO .....	48-51
ESCENA 7: LOS EPÍLOGOS SON PUERTAS A UN MUNDO OSCURO .....	54-55



# ESCENA 1: HAZ QUE IMPORTE

Al inicio de los módulos de aventuras para juegos de rol solemos encontrar una explicación del papel que desempeñarán los jugadores en su lucha contra el mal y del tipo de Enemigo que, como Anfitrión/a, te tocará encarnar. Sin embargo, en esta aventura te ofrecemos justo lo contrario: los personajes jugadores se pondrán en la piel del mal mismo, mientras los anfitriones interpretarán a los héroes que desean acabar con él. Los jugadores se enfrentarán a los deseos antinaturales y la angustia de verse encerrados en la condición de personas no-muertas, obligados a actuar como aquellos a los que en otras aventuras habrían exterminado. En el caso del Anfitrión, guiarás a los personajes no jugadores con el sentido de justicia, venganza y heroísmo un tanto naif exhibido por los grupos de investigadores paranormales más habituales en los juegos de rol. Si eso te aburre, descuida, hay también un zombi francés psicópata por ahí suelto para ti.

A los que tengáis a mano un manual de Haunted House 3.0, os interesa saber que “Pasos en el ático” navega entre las aguas del género de terror psicológico y la fábula grotesca. Es cierto que la historia debería afectar la cordura y la moral de los personajes y que descubrir la verdad es importante tanto para la historia como para la supervivencia del grupo. Pero el humor negro y el concepto “el hombre es un lobo para el hombre” estarán muy presentes en la aventura, por no hablar de la alta probabilidad de que acaben todos... más muertos. En cuanto a las reglas del juego, las de Miedo sólo se aplican al personaje de Mary y a los investigadores paranormales. Las reglas de Destino se aplican a todos los personajes jugadores, aunque esta no es una casa vieja y destartalada y sólo hemos colocado un Accidente: no te pases. En cuanto al Juego de los Muertos, te recomendamos que en esta aventura esa regla no se aplique, para aumentar sensación de que los personajes están en un callejón sin



salida. Recuerda de todas formas que puedes jugar esta historia con Haunted House o con otro juego de rol, tu favorito. Perfecto. Nos encantan el eclecticismo, la falta de rigor, la decadencia de la civilización occidental y todo eso.

Siguiendo con los consejos para Anfitriones, "Pasos en el ático" debería durar una única sesión de juego. Como mucho, leyendo las sugerencias del último capítulo, podría ser el detonante de una campaña, pero en sí misma no es una historia que se juegue en mucho más de 3 horas, por lo que es perfecta para ofrecerse en unas jornadas. Entrega los pjs pregenerados a los jugadores, asegúrate de que todos conocen las reglas particulares de su condición inhumana y comienza a narrar.

Mientras jugáis, por favor, no dejes de tener estas dos cosas en mente:

1. Nadie, ni los personajes jugadores ni los no jugadores, quiere morir. Bien, ya están muertos, pero digo "morir" en el sentido de terminar la existencia, de no ir más allá, del vacío eterno, de finalizar su historia.

2. Sin embargo, muy pocos querrían vivir en las condiciones de los personajes jugadores, las de la muerte en vida. No es el tipo de no-vida fascinante, pop y sutil de los vampiros modernos barnizados de brillantina, sino apestosa, putrefacta, poco elegante.

Las posibles soluciones a este dilema no son obvias. No hay un libro de auto-ayuda escrito para esto y hasta el suicidio es una opción apetecible. ¿Abrazarán el caos los personajes y se dejarán llevar por el instinto devorador con regocijo? ¿Entrarán en una espiral de autocompasión y buscarán eternamente un remedio para recuperar la humanidad? Ni nosotros ni tú seremos capaces de adelantar el resultado. En una situación así, las soluciones drásticas pueden emerger con facilidad, en especial, nos dicen los psicólogos, si se toman en grupo. Atentos.

En cuanto al tono a buscar en la aventura, lo vais a construir juntos, pero acepta alguna sugerencia más:

"Pasos en el ático" es una historia en la que la ciencia es sólo una excusa, no debes intentar explicar qué ocurre desde ese punto de vista. ¿Algún biólogo entre los jugadores? Que se esté calladito o, mejor aún, que aporte las teorías más locas que se le ocurran.

El desarrollo de la historia ha de ser rápido, con poco tiempo para tomar decisiones, con los jugadores cometiendo errores y dejando a sus personajes caer en la depravación generada por el hambre de carne humana. Los combates deben salpicar todo de sangre y gritos, de ira y caos.

El punto de partida es la peor noche en la vida de dos locos peligrosos, Thomas



Keyton y Valère Sauvage, que más que arrastrar a los personajes jugadores a la historia, los han embestido directamente. Deja que los personajes desarrollen su odio hacia ellos. El odio es divertido, el odio mueve las cosas.

Si quieres usar música para ambientar, el country rock o el backwoods blues son un buen acompañamiento para los momentos tranquilos, cuando reflexionan sobre lo que les ha ocurrido o investigan. Según se acelere la historia o se inicie un combate, podrías pasar al punk rock. En las pruebas de juego hemos pinchado a gente como Johnny Cash, Robert Johnson, The Ramones, The Fuzztones, Johnny Thunders, Joan Jett, Blac Dog...

Haz que importen las decisiones de los personajes. Según lo acertadas que sean,

han de llevarles a distintos grados de tragedia, tanto a ellos como a los personajes no jugadores. Actúa con libertad para cambiar el resultado de las cosas, como el grado de virulencia del ataque de los investigadores, las acciones de Valère Sauvage, si los vecinos llaman o no a la policía, la cantidad de información que encuentran, etc. Siempre en base a lo acertado de las acciones de los jugadores y jugadoras.

Por supuesto, si no estás pensando en ejercer de Anfitrión de la aventura sino que has comprado este módulo sólo para leerlo, hemos intentado hacer su lectura divertida pensando en ello, pero nuestra recomendación es que agarres a cinco colegas y os metáis una buena dosis de terror pseudocientífico entre pecho y espalda.



# ESCENA 2: EL TIEMPO NO LO CURA TODO

Londres, Inglaterra, año 2005. Thomas Keyton quería curar el cáncer. En serio, por entonces esa era su intención. Por supuesto, no era el único candidato a lograrlo y habiendo subvenciones e importantes premios incluso para victorias parciales, la tarea se había convertido en una carrera con fuertes competidores, cada cual con una ruta distinta para intentarlo. En ciencia las opciones más trilladas son las más seguras, pero llaman menos la atención, así que algunos científicos buscan métodos nuevos y sorprendentes, con la idea de dar la campanada y mostrar un avance espectacular que a la vez los haga saltar a la fama.

Keyton era uno de estos investigadores independientes y arriesgados. Comenzó a investigar con ciertos virus cuyo ciclo reproductivo implicaba la destrucción de las células invadidas, buscando un mecanismo capaz de anular específicamente

células cancerosas. Pero la honestidad no es su punto fuerte; manipulando los datos de sus resultados logró financiación de varias entidades privadas, la mayoría industriales con dinero de sobra muy preocupados por los antecedentes de cáncer en sus respectivas familias.

Con ese dinero montó un pequeño laboratorio y reconozcamos que trabajó cada día y noche en el proyecto. Pasaron tres años y el soporte de los mecenas era cada vez menor. Nadie pagaba por recibir informes que decían “seguimos en ello”, “los resultados prometen pero...”. Keyton comenzó a reducir gastos mediante irregularidades fiscales, contratando becarios a los que no pagaba y rebajando los niveles de seguridad. Los primeros signos de una mente trastornada asomaron tímidos a su vida diaria: tics, nerviosismo, timidez extrema, impaciencia y aislamiento. A pesar de ello, la pasión enfermiza que le guiaba produ-



jo por fin avances en su trabajo. Esta es una historia de ficción y no es necesario explicar cómo mutó diversos virus hasta encontrar uno capaz de desactivar células concretas. Nos basta con saber que poco después de la infección las células se activaban de nuevo por sí mismas y Thomas no lograba pasar de ese límite.

Así llegamos al día en que aterrizó en su vida Donald Laidlaw, hace dos años. Estudiante de biología de último curso, fue contratado por Keyton como becario.

Además, era un fanático aficionado a la parapsicología, la criptozoología y otras alocadas disciplinas que había formado un grupo de debate con personas de similares intereses. Los otros miembros eran dos compañeros de universidad, un futuro periodista deseando cazar OVNIS, llamado Herbert Hartley y otro biólogo, Edward Smith. A ellos se unía un parapsicólogo solitario y autodidacta al que los jóvenes habían conocido en un congreso, Julian McGuire. Este último es quien les espoleaba a buscar y conjeturar sobre todo acon-



tecimiento extraño y les propuso actuar como un equipo de investigación paranormal. Así, allanaban edificios abandonados para grabar psicofonías, asistían a sesiones de espiritismo o cazaban luces misteriosas durante una excursión a Stonehenge. Cada reunión y “estudio de campo” daba resultados frustrantes, sin fenómenos que llamar paranormales, pero los veían como un entrenamiento para cuando surgiera la oportunidad de enfrentar algo real. A la vez, los tres estudiantes sentían que esto no era más que un juego, un pasatiempo de clase media, agradable pero a largo plazo estéril. Nadie mencionó estas dudas.

Ironías de la vida, fueron los recortes en seguridad del laboratorio los que dieron el mayor fruto al trabajo de Thomas, aunque el más amargo. Donald sufrió un accidente, contaminándose con una dosis importante de la última versión del producto que estaban manejando. Con los primeros síntomas, apenas unos segundos después, cayó al suelo de rodillas, llorando, paralizado por el pánico. La muerte llegó rápido, tras un prólogo de fuertes espasmos. Sin antídoto que aplicar y sin tiempo para llamar a emergencias, falleció en brazos de su mentor, dando bocanadas en busca del aire. Tras intentar reanimar a su empleado e imaginando el fin de su carrera, Thomas se dirigió al teléfono, dispuesto a llamar a los servicios de emergencias.

Entonces, Donald despertó, al principio desorientado pero en aparente buen estado. “Tengo mucha hambre” decía. Su jefe colgó el teléfono sin haber marcado y corrió a tomar las constantes vitales del chico. La temperatura corporal bajaba. Las pupilas apenas eran reactivas. No se detectaba el pulso. ¡No había respiración! “Mucha, mucha hambre, doctor”. La intensidad de la tragedia se disparó, plasmada en la cada vez más irrefrenable ansia de su becario. “¡Deme de comer! ¡Deme de comer! ¡Su olor! ¡Huele usted a comida, su cuerpo vivo, puedo escuchar su corazón, oler su carne repleta de sangre!”

Sin esperar convencerle de nada y mientras su ayudante se levantaba con la proverbial torpeza de los no-muertos, el científico empezó a correr. El ego y el miedo acordaron juntos un plan en su cabeza. Tenía tras de sus pasos un horror caníbal pero también un descubrimiento científico de gran magnitud; había que mantener la calma. Se hizo seguir por la criatura, que le daba caza chasqueado los molares, hasta la entrada de un trastero del edificio, sin ventanas, con una puerta recia cuya llave tenía Keyton en el bolsillo junto a otras. Allí se detuvo y cuando el becario acudió buscando su yugular, logró empujarlo al interior y cerrar la puerta. Mientras sujetaba el pomo y cerraba con llave, escuchaba a Donald suplicar desde el otro lado. Su parte humana había tomado el control por



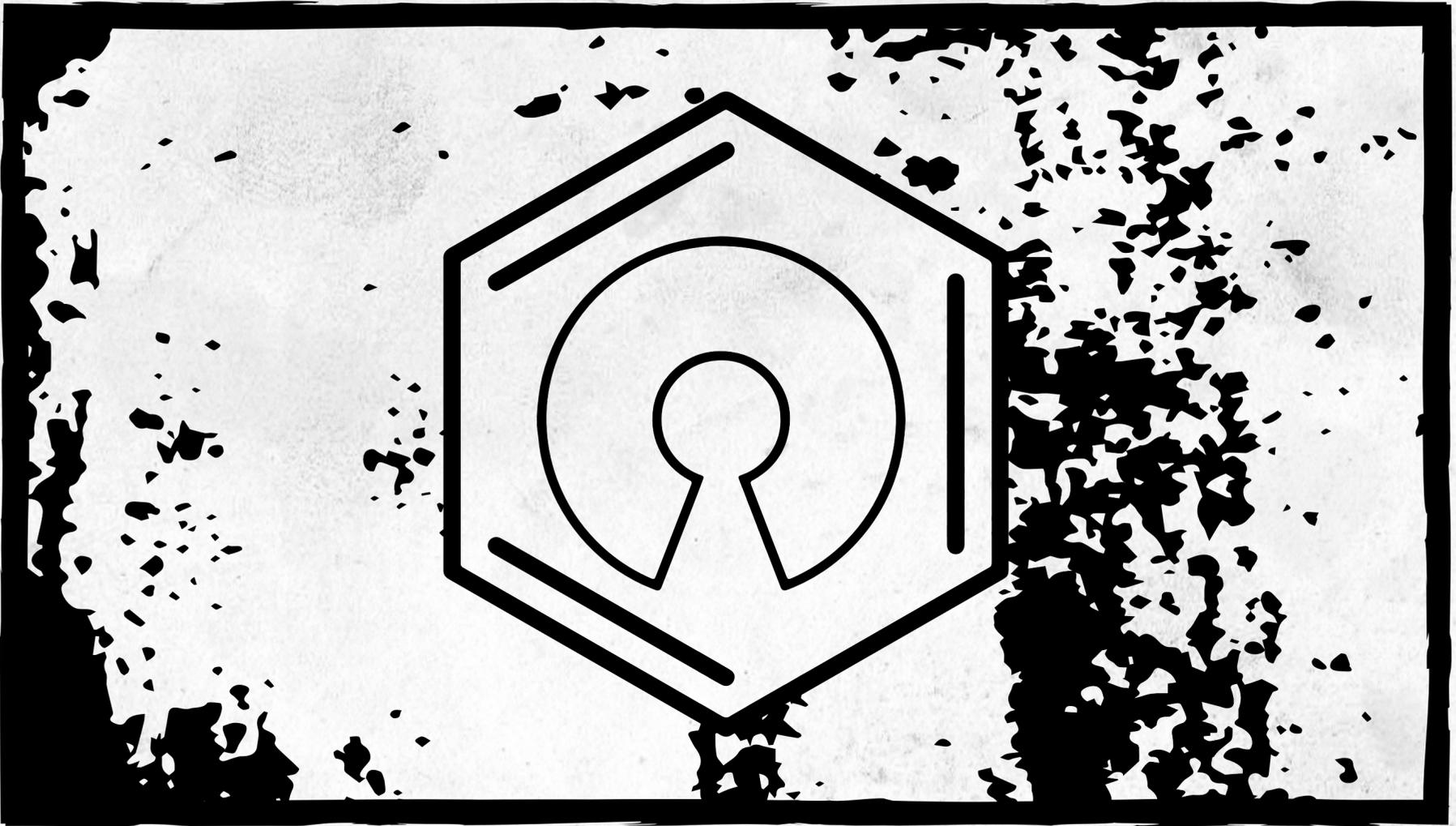
un momento pero las palabras acabaron ahogadas por el hambre de carne. Sólo llegaban gruñidos del otro lado. Para Thomas este fue el final de un sendero que desde hacía meses iba y venía de la cordura, adentrándose en otro en el que deliraba con la posibilidad no ya de curar el cáncer, sino la misma muerte.

Tan centrado estaba en sus planes de futuro, organizando la clasificación de las muestras y trazando un plan para inmovilizar al "sujeto experimental", que no se dio cuenta del paso del tiempo. Como cada noche, los amigos de Donald fueron a buscarle a la salida del trabajo para acudir a la tradicional reunión esotérica en alguna taberna de Westminster. Imaginad la situación: bien pasado el horario normal de salida, los compañeros de Thomas se cansan de esperar. Lllaman a la puerta del laboratorio. Acude Thomas a abrir bastante nervioso, dando respuestas vagas: "Está muy ocupado, me ha dicho que hoy no va a salir con vosotros". Eso sólo espolea a un grupo de investigadores con ligera paranoia conspirativa: insisten, nada sutiles. Keyton decide cambiar a un tono más cordial: "Vuestro amigo está en su despacho, trabajando sin parar. Lleva ahí un buen rato. Tenéis razón, le conviene salir, hablad con él a ver si le convencéis". Les acompaña hasta la puerta del trastero, invitándoles a entrar. Al abrir, viendo a Donald en el suelo, en cuclillas, agarrándose la cabeza

con las manos, Herbet y Edward se acercan a comprobar si está bien, pero Julian, viejo zorro, se vuelve, sólo para recibir un empujón de Thomas, quien además cierra la puerta dejando a los tres encerrados con su "difunto" amigo. "¡No le toquéis!" advierte Julian. Pero Donald ya se empieza a levantar, esgrimiendo una sonrisa tensa y dislocada. Buscando carne y sangre, se lanza sobre ellos. Logran moverse lo bastante rápido para sujetarle de ambos brazos y tirarle al suelo, evitando las dentelladas rabiosas. Notan el frío en su compañero, comprueban el pulso, ven que el hambre no se detiene, es imposible razonar con él. Están mejor preparados para esto que el ciudadano medio, así que tras un rezo breve, tímido, incompleto, usan algunas herramientas presentes en el trastero y le separan a la cabeza de los hombros. En pleno bajón del pánico tardan algo más en desmontar la puerta y salir. Huyen, no sin antes prender fuego al edificio y a aquellos restos documentales y biológicos que no se ha llevado Thomas.

Horas después concluirían que, a los ojos de unas autoridades escépticas, ellos eran los criminales; nadie iba a creer en zombis y Keyton podría aducir que le asaltaron y quemaron el edificio, provocando la muerte de su ayudante. Además, este momento los había transformado, a cada cual de una manera distinta, haciendo imposible que fueran personas normales en adelante. No,





debían vengarse ellos mismos, poner fin a los experimentos de Thomas Keyton, el villano de su historia, el estereotipo del científico desquiciado para el cual sus lecturas y reuniones los habían estado preparando. Decididos a ello, empezaron a buscarle.

Keyton había huido cargando con los documentos más importantes de su trabajo, cambiando primero de país y después de nombre, instalándose al cabo de un mes en Edimburgo. Usó el dinero que le quedaba para conseguir una nueva identidad y papeles de médico y bajo el nombre de Terry Colton repitió la jugada, esta vez con millonarios escoceses, para montar una nueva empresa, más sencilla, a la que por puro ego llamó Keylabs, instalándose

en un polígono de Seafield Road East, no muy lejos de Portobello. Decidido a avanzar como fuera, contrató los servicios de un turbio delincuente de origen francés, Valère Sauvage, a quien proporcionaba medicamentos y materia prima para adulterar y sintetizar drogas. A cambio, Sauvage le daba acceso al mercado negro de órganos humanos con los que poder experimentar con su descubrimiento y trabajar en las primeras pruebas para un antídoto profiláctico que evitase la infección en humanos vivos. Para progresar más rápido, buscó un becario que hiciera trabajo de base, revisando informes, controlando experimentos en teoría dirigidos a la regeneración de tejidos, solicitando subvenciones y recopilando datos de otras investigacio-



nes, mientras él hacía el trabajo avanzado, centrado en la resucitación, tras el horario de cierre. Así acabó llegando hasta Mary, contratada hace casi un año, y hasta la noche que narramos en esta aventura,

un julio de 2010, la peor noche en la vida de Thomas Keyton. Una noche cuyo guión serviría para una tele serie de humor negro de no ser porque destrozará la vida de varias personas.

*Thomas no está de buen humor; acaba de recibir dos llamadas de teléfono casi seguidas que anuncian un desastre del tamaño de toda la obra de Robert Louis Stevenson. Primero su socio Sauvage le ha llamado para decirle que cierto escritor de novelas de terror ha estado metiendo sus hocicos en el tema del mercadeo de órganos humanos y ha localizado a Sauvage. El chico sólo quiere documentarse para un libro, tiene buena voluntad, pero lo cierto es que Sauvage anda escaso de ella. Cuando el literato ha aparecido en el callejón donde se han citado, el francés le ha pegado un tiro en el hígado y lo ha metido en el maletero del coche. Lo está llevando para allá. "Así tendrás un cuerpo entero con que practicar, ¿oui? Jajaja".*

*Mientras Thomas espera y se desespera intentando decidir qué hacer con el cadáver, vuelve a sonar el teléfono. La persona al otro lado se presenta como el detective de policía William Church. Sin dar demasiadas explicaciones, dice que desea reunirse con "el señor Colton" para hablar de una denuncia por malos olores y vertido de residuos procedentes de su laboratorio. Keyton se huele que es otro el tema, incluso relacionado con el escritor muerto. Se cita con el policía para dos horas después.*

*Minutos más tarde hace su aparición Sauvage. Cuando Keyton le cuenta lo que ocurre, el francés monta en cólera por el riesgo que está corriendo y le espeta que, le guste o no, es necesario limpiar todo y eliminar cabos sueltos. Primero, ir a por su ayudante Mary y encargarse de ella. Mientras, Keyton deberá esperarle aquí, recogiendo los papeles importantes o que le delaten. A su vuelta, esperarán para liquidar al policía y después ayudará al científico a salir del país. Keyton se da cuenta de que su compinche miente y se imagina lo que hará Valère: le va a matar porque él es el principal cabo suelto y el único que le puede delatar. Simulando obedecer, llama a Mary para citarse con ella a la puerta de su casa, sube al laboratorio y prepara una jeringuilla con el virus.*

*Mientras, Valère conduce hasta casa de Mary, aparca cerca y espera. Aunque extrañada, Mary ha accedido a la cita, se ha puesto un chándal y sale a la calle sin despertar a su marido, a quien ayudan a dormir las benzodiacepinas. Cuando la joven aparece, el francés coge una llave inglesa, se le acerca por un lado y la golpea en la cabeza. Cae fulminada y la da por*



muerta. La mete en el maletero y entra en la casa con las llaves de ella en busca de dinero o joyas que ayuden a financiar la huida. Entonces descubre al marido de Mary roncando y sin estar seguro de cuánto sabrá del asunto, decide eliminar otro posible riesgo. Lo estrangula y lo acarrea también al coche. Su plan es preparar los cuerpos con calma en el laboratorio, incluyendo el del científico, y simular un accidente, un incendio o un asalto, ya lo pensará.

En un estado de inercia criminal desatada, Valère conduce a toda velocidad de vuelta al laboratorio. La noche aún debe empeorar un poco porque, en esa carrera de muertos, en una calle solitaria y poco iluminada, Thomas embiste a un peatón borracho. Incapaz de hacer otra cosa que dejarse llevar por la mecánica de repetir comportamientos, se asegura de no haber sido visto y carga un tercer cuerpo en el automóvil.

En cuanto Sauvage llega al edificio con el maletero hecho una funeraria, aparca dentro y sube al laboratorio a ver si Colton/Keyton ha cumplido sus instrucciones. El científico, que lleva un rato esperando, le ataca con la jeringuilla por delante. Sauvage es fuerte y rápido como un tigre: aunque no logra evitar el pinchazo, sí alcanza a pelear por su vida incluso entre espasmos. Pero toda agonía tiene su final y apenas deja de moverse, Thomas le clava en el ojo un bolígrafo tan fuerte como puede, taladrando el cerebro. De inmediato escucha el coche del agente Church aparcar delante del edificio. A la desesperada, registra al francés y encuentra una pistola. Corre a abrir la puerta y apenas el policía entra en el local, le descerraja un disparo en la cabeza. Van seis muertos, pero ahora la cosa está más o menos bajo control.

Tras registrarlos y dejar sus cosas en una caja, comienza a subir los cuerpos al ático, el lugar donde más factible es ocultarlos de cualquier visita de compañeros o amigos de estas víctimas. Es una tarea penosa y cuando la finaliza se da cuenta de que Mary está viva. Entonces se le ocurre un nuevo experimento: ¿qué ocurrirá si se satisface el hambre inhumana de los muertos vivientes? ¿Se los podría mantener estables, tranquilos, una vez alimentados? ¿Durante cuánto tiempo, lo suficiente para probar con ellos el antídoto y descubrir si este los revive? Decide dejar los cuerpos desatados e inyectar el virus a todos menos a Mary, a la que administra el antídoto profiláctico para comprobar si evita que se transforme una vez los demás la ataquen. Pasados unos minutos, el virus no parece afectar a los cadáveres. “Vaya, hasta ahora sólo lo había usado con personas vivas o con órganos aislados”, piensa el científico. Decide dejar pasar algo más de tiempo mientras marcha escaleras abajo para subir también el cadáver del francés. Llega hasta el rincón donde le dejó y allí sólo queda la mancha de sangre. ¿Dónde está el cuerpo? Suena una risa siniestra tras de Keyton. El científico vuelve su arma y dispara, pero ya es tarde.

Un horrible grito resuena por todo el edificio, justo en el momento en que Mary despierta.



## Thomas Keyton

THOMAS KEYTON (Terry Colton)

Científico loco.

1973 Londres, Inglaterra

2010 Edimburgo, Escocia.

Doctor en Biología. CEO en Keylabs

No hay necesidad de conocer los datos numéricos de Thomas, ya que comienza la historia muerto y despedazado, sin que sea posible “recuperarle” para la causa de los muertos vivientes. Así que sólo diremos que empezó siendo un hombre soñador, idealista, pero poseedor de una ética poco firme.

Caminó toda su vida sobre los baches de un neuroticismo cada vez más acelerado, según recibía reveses o se veía obligado a acciones más inhumanas. Cuando murió, su cordura se había quebrado. Quizá se hubiera podido recuperar a este hombre para la causa de la ciencia, pero ya es tarde.



## Valère Sauvage

¿De dónde ha salido este turbio personaje? Sin duda del mismo callejón donde se fraguan las peores ideas e intenciones, los sueños oscuros y los légamos del capitalismo de cordita, de la noble tradi-



ción de la Milieu corso-marseillais. Sin un pasado que haya revelado a nadie, sin una conciencia o unos antecedentes criminales en Escocia que le retengan, sus actos van guiados por la autosatisfacción y por el deseo de dominar y destruir a los demás, las únicas fuerzas que mantienen en un precario control al hambre que le consume ahora mismo. Un control precario, pues cualquiera que no se rinda temeroso a su mera presencia, cualquiera que le ataque o se le resista, desatará el ansia del muerto viviente. No olvidemos además que entre los personajes jugadores hay todavía un ser humano vivo, un manjar al que es difícil resistirse... Tras su muerte y resurrección, Valère espera la llegada de otras víctimas, escondido en las sombras, dispuesto a probar su nuevo poder y quizá satisfacer este extraño hambre, antes de perderse en la ciudad como tiene planeado. En el breve segundo combate con Keyton, el biólogo logró disparar una vez antes de morir estrangulado, causándole una fea herida en la boca. Además, está el asunto del ojo reventado con el bolígrafo. Lo primero que hará es buscar a algún tanatopráctico sin escrúpulos, alguno conoce, que le cosa y le dé un aspecto más decente.

## VALÈRE SAUVAGE

Zombi.

1978 Marsella, Francia

2010 Edimburgo, Escocia.

Estudios secundarios.

Traficante de órganos.

### DATOS DERIVADOS

Aguante: 35

Vida: 30

Maldad: 25

### CARACTERÍSTICAS

Agilidad 3

Carisma 2

Conocimientos 2

Combate 5

Percepción 3

Potencia 6

Precaución 4

Suerte 3

Técnica 3

Voluntad 3

### CAMPOS DE EXPERIENCIA

Armas a distancia 2

Enfermedad mística 2

Inhumanidad 4

Mordisco 3

Sujetar 3

Pelea 2

### ATAQUES

Mordisco 2d6+2 (y enfermedad mística)

Revólver (5 balas) 2d6+6



# ESCENA 3:

## LOS QUE CAMINAN EN EL ÁTICO

Para comenzar la aventura, lee o parafrasea el siguiente texto a tu mesa de juego:

*Poco a poco habéis ido superando el espanto, el terrible trauma. Un momento antes en vuestra memoria estabais viviendo una vida normal, con sus tragedias, sus emociones y sus peligros, pero normal. Entonces, cada cual a su manera, habéis muerto. Quizá no os disteis cuenta en el mismo momento del fallecimiento, pero ahora está muy claro: no respiráis, vuestro corazón no late, las heridas de algunos de vosotros no dejan espacio para la intervención de la medicina. Sin embargo, os movéis, podéis hablar, seguís pensando, amando y sintiendo miedo. Así de real, así de increíble. Habéis visto series de televisión o películas sobre el tema y alguno hasta se reía con ellas, viendo a los actores obligados a simular la torpeza descebrada de los muertos vivientes. Ya no os reís, claro.*

*Al despertar os habéis encontrado juntos, encerrados en el mismo cuartucho, un ático de apenas diez metros cuadrados, con una única puerta y una única ventana; ventanuco, más bien, demasiado pequeño para dejar pasar un cuerpo. No hay muebles en la habitación y sólo lleváis encima vuestra ropa, la misma con la que os encontrabais cuando perdisteis la vida. Vuestra documentación, dinero, teléfonos móviles, armas o herramientas que llevaseis encima, todo os ha sido sustraído.*

*La mayoría de los presentes son desconocidos a los que veis por primera vez. Vuestro estado post mortem es variado pero todos sentís el mismo frío infinito, el mismo vacío interior y una ligera comezón de hambre similar a la sentida cuando te despiertas pasada la medianoche. Por cierto, no habéis dejado un bonito cadáver. La mujer vestida con un chándal tiene el cráneo y el pelo ensangrentados allí donde le rompieron la cabeza. Al que parece su*



*novio o marido, vestido aún con pijama, le recorren marcas violáceas por el cuello y habla con la dificultad del estrangulado. El joven del disparo en el hígado, cuya cara os suena un poco a todos, está tan pálido como oscurecida su ropa con la sangre que ha ido perdiendo. El cincuentón al que parecieran haber atropellado se mueve haciendo sonar los huesos allí donde han sido quebrados y rozan entre sí los pedazos. El hombre del rostro destrozado por el plomo de un bocajarro deja ver parte del cerebro a través del agujero y un ojo cuelga del nervio óptico haciéndole parecer una máscara de Halloween.*

*Cuando lográis calmaros empiezan las preguntas. ¿Dónde estáis? ¿Quiénes sois? ¿Cómo habéis llegado a esta situación? ¿Quién os ha hecho esto y por qué? ¿Qué os va a pasar ahora? Mientras respondéis lo poco que sabéis u os atrevéis a conjeturar, trazáis en susurros un primer plan.*

En este momento, el/la Anfitrión/a procederá a entregar las hojas de personaje y les dará unos minutos para familiarizarse con ellas. Hecho esto debería dedicar también un momento a explicar a los jugadores cómo funcionan sus campos de experiencia “Enfermedad mística” e “Inhumanidad”, para que les puedan sacar provecho durante la aventura.

# John Landon

## JOHN LANDON

Arquetipo Experto: Técnico bonachón

Profesión: músico de jazz

### DATOS DERIVADOS

Aguante 28

Vida 15

Maldad 20

### CARACTERÍSTICAS

Agilidad 2

Carisma 2

Combate 2

Conocimientos 3

Percepción 4

Potencia 4

Precaución 3

Suerte 2

Técnica 3

Voluntad 5

### CAMPOS DE EXPERIENCIA

Abrir cerraduras 2

Armas blancas 1

Arquitectura 1

Conducir 1

Crear 3

Enfermedad mística 1

Inhumanidad 3

Mordisco 1

Sujetar 2



Para John la música lo ha sido todo: su pareja más estable, su psicólogo más eficaz, su amigo a las duras y las maduras. Cada mañana despertaba del sueño de ser un músico importante, desde que ganó algunos concursos locales siendo joven y se convirtió en un saxofonista de jazz prometedor. Pero luego perdió la chispa y anduvo de un trabajo de mierda a otro, intercalando conciertos en locales de cuarta clase. Su carácter hosco y voluble le impedía terminar de encajar en ninguna de las bandas donde tocó. Y entonces, cuando ya enfilaba la última parte de su vida aún con restos de ilusiones, todavía con la idea de acabar siendo reconocido por ese crítico que aterriza por casualidad en el bar donde tocas la noche que estás más inspirado, le llegó el diagnóstico. Los malditos cigarrillos. Cáncer de pulmón, incurable. Cuestión de meses, menos aún hasta que sea incapaz de tocar.

Esta noche ha salido de marcha. Se quería emborrachar hasta perder la dignidad y vaya si lo logró; disfrutó como si fuera a ser la última noche de juerga de su vida, rebotando de pub en pub según le iban expulsando hasta que, dando tumbos, cruzó Seafiel Road por donde no debía. Le dio tiempo a ver los faros de un descapotable amarillo lanzándose sobre él. Y ahora está aquí. ¿dónde? ¿Quién es esta gente? ¿Y por qué no está muerto? De hecho, se siente muy bien. Ni siquiera le duelen ya los pulmones.





# Mary Dawson-Curtis

## MARY DAWSON-CURTIS

Arquetipo Estudiante: guapa y lista

Profesión: bióloga

### DATOS DERIVADOS

Aguante 12

Vida 8

Shock 20

### CARACTERÍSTICAS

Agilidad 2

Carisma 4

Combate 2

Conocimientos 6

Percepción 4

Potencia 2

Precaución 4

Suerte 3

Técnica 4

Voluntad 4

### CAMPOS DE EXPERIENCIA

Buscar documentos 3

Carrera 2

Conducir 1

Escondarse 1

Medicina 3

Nuevas tecnologías 2

Tecnología 1

Registrar 2

La vida de Mary ha discurrido acorde con su timidez y su inteligencia. Antes de terminar la carrera se casó con Charles, un exitoso visitador médico.

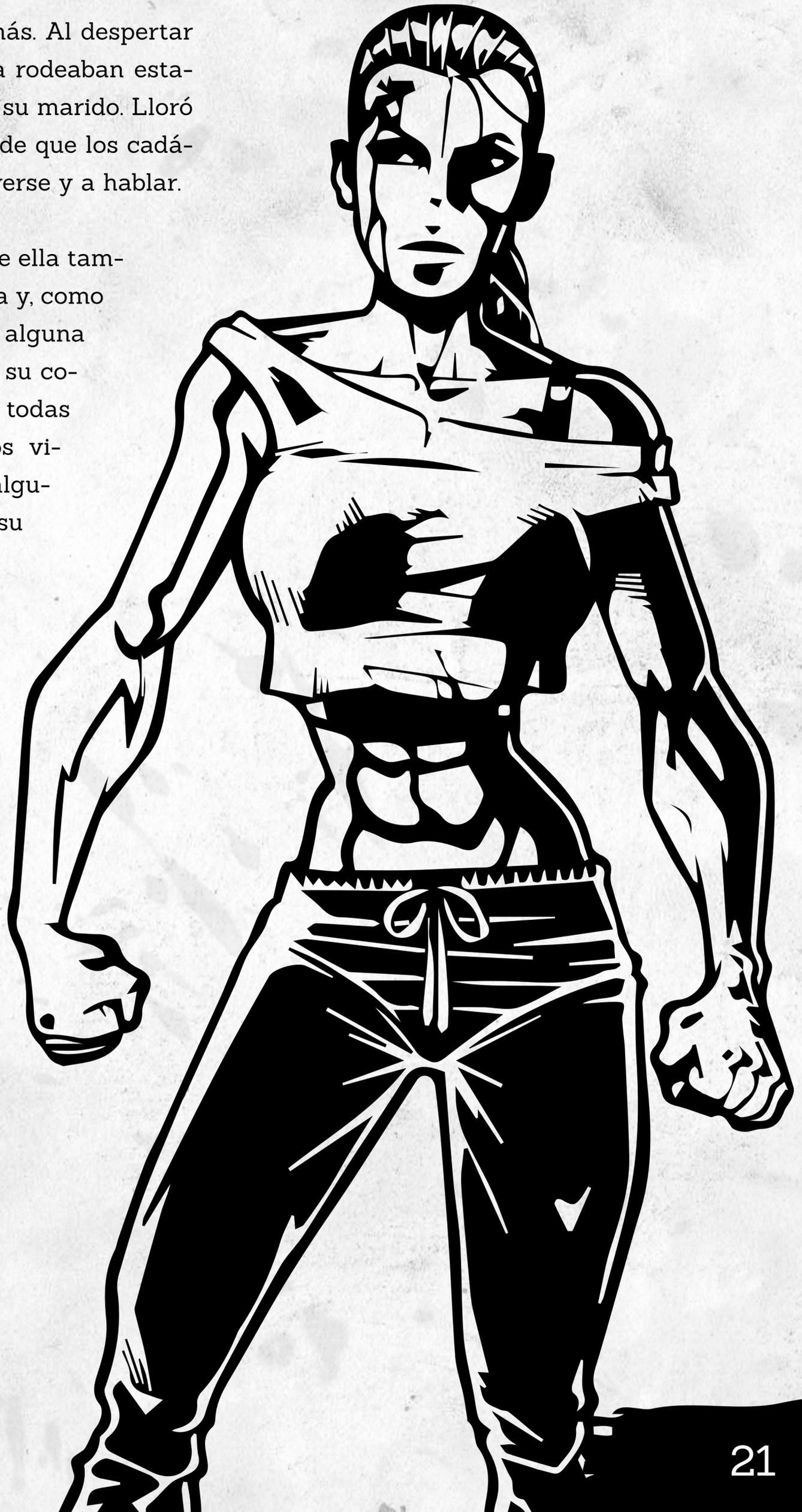
Aunque su sueldo basta para ambos, Mary intenta aportar con su trabajo de becaria en un pequeño laboratorio llamado "Keylabs", a las órdenes del doctor Terry Colton, un hombre extraño y huidizo. Keylabs no es más que un almacén reformado de un polígono, donde se investiga el ciclo reproductivo de virus mutados, buscando que desactiven células cancerosas. Ella hace la parte más banal del trabajo, controlando experimentos sencillos y recopilando datos. La otra única persona que trabaja allí es el propio Colton, quien Mary cree que está ampliando el esfuerzo investigador por su cuenta, fuera de horario de "oficina" sin compartir con ella lo que hace.

Esta noche, una hora después de acostarse, su jefe la llamó al móvil: quería verla en un rato a la puerta de su casa para anunciarle algo urgente. Imaginando que Colton habría hecho un avance importante mientras trabajaba de noche, accedió. A la hora convenida y sin que Charles, que duerme con somníferos, se enterase de nada, Mary salió al porche de su casa en el barrio de Portobello. Entonces, una sombra emergió del jardín y se le echó encima. Sintió un brutal dolor en la cabe-



za y no recuerda nada más. Al despertar comprobó que quienes la rodeaban estaban muertos, incluyendo su marido. Lloró apenas un minuto antes de que los cadáveres comenzaran a moverse y a hablar.

Al principio asumió que ella también había sido asesinada y, como ellos, había resucitado de alguna manera. Pero no; respira, su corazón late, está viva. Con todas las películas de muertos vivientes que haya visto alguna vez repitiéndose en su cabeza, decide ocultar su estado vital a todos, incluso a su marido, de momento.





# Charles Dawson

## CHARLES DAWSON

Arquetipo Experto: Pícaro.  
Profesión: visitador médico

### DATOS DERIVADOS

Aguante 25  
Vida 20  
Maldad 20

### CARACTERÍSTICAS

Agilidad 3  
Carisma 3  
Combate 3  
Conocimientos 3  
Percepción 3  
Potencia 3  
Precaución 3  
Suerte 3  
Técnica 2  
Voluntad 4

### CAMPOS DE EXPERIENCIA

Enfermedad mística 1  
Escondarse 2  
Inhumanidad 3  
Medicina 1  
Mentir 3  
Mordisco 1  
Registrar 2  
Sujetar 2

Charles es un chico guapo, listo, con garra e iniciativa. Eso es lo que le ha salvado el culo toda la vida y jugado un papel importante en la obtención del título de biólogo, entre los exámenes copiados y el regateo de decimales en la revisión. Un título que le ha servido poco más que para hacerse visitador médico, uno de los mejores. Con las comisiones de venta mantiene una buena casa en el barrio de Portobello. No desprecia la ayuda de la beca de investigación de su esposa Mary, a la que conoció durante la carrera. Mary es un cerebritito muy mono que quizá algún día logre tener éxito como científica, aunque es más probable que su jefe, un tal Colton, se aproveche del esfuerzo de ella. La hace trabajar duro por una paga mísera en un polígono, por suerte cercano. Qué se le va a hacer, Mary escasea de lo que a Charles le sobra: labia para hacerse entender y para engañar a quien se tercie. Por lo demás, la vida de Charles es predecible y falta de otra ambición que no sean las ventas, el dinero, mostrar a su mujer florero y disfruta de esas fiestas con compañeros de trabajo, tan animadas como la música ambiental de un ascensor.

Esta noche se ha acostado tranquilamente junto a su esposa, se ha tomado sus somníferos para poder dormir a pesar del estrés que genera su trabajo



y se ha dispuesto a disfrutar de un descanso merecido sobre un colchón de última generación. Adiós, Charles. Que sueñes con los angelitos. Cuando despierte estará muerto en vida; aunque hay quien opina que de todas formas ya lo estaba.





# Patrick Barrow

## PATRICK BARROW

Arquetipo Experto: Intelectual despistado

Profesión: escritor

### DATOS DERIVADOS

Aguante 30

Vida 15

Maldad 15

### CARACTERÍSTICAS

Agilidad 2

Carisma 2

Combate 2

Conocimientos 5

Percepción 4

Potencia 2

Precaución 3

Suerte 4

Técnica 2

Voluntad 4

### CAMPOS DE EXPERIENCIA

Buscar documentos 3

Enfermedad mística 1

Inhumanidad 3

Misticismo 2

Mordisco 1

Nuevas tecnologías 2

Registrar 1

Sujetar 2

Patrick vive con su madre. A pesar de su edad, veintiséis años, es virgen. No es atractivo, no tiene una conversación interesante más allá de crímenes, misterio, misticismo, sangre y vísceras.

Pero sus tres novelas ("La trilogía del Londres Oscuro") han tenido unas ventas meteóricas y han sido traducidos a español, italiano, alemán, portugués y noruego, sólo se resisten los malditos franceses. Hay quien le llama el nuevo Conan Doyle, aunque sólo dentro de los círculos de aficionados y críticos del género. Su punto fuerte es la investigación de referencias, documentación e historias interesantes para sus libros.

Desde hace poco ha estado siguiendo el rastro de una trama de tráfico de órganos para su nuevo libro, que tratará de vudú, políticos inmortales y zombis y sus fuentes le han llevado hasta un contacto, un delincuente llamado Valère Sauvage que ha prometido contarle algo jugoso.

Patrick se ha dirigido hasta el callejón de la cita con optimismo y confianza; esta novela va a ser la mejor que haya escrito. Allí, ha tenido la oportunidad de verle la cara a Sauvage durante un segundo, antes de que el traficante le descerrajase un tiro a bocajarro en las tripas. Sangre muy negra, probable-



mente del hígado. Patrick sabe lo bastante de anatomía criminal para intuir que va a morir. Mientras siente cómo Sauvage le arrastra por el suelo hacia quién sabe dónde, todo se vuelve negro, oscuro y frío... Un tiempo después, Patrick despierta rodeado de muertos, como él.





# William Church

## WILLIAM CHURCH

Arquetipo Oficial: Pies planos

Profesión: sargento de policía

### DATOS DERIVADOS

Aguante 25

Vida 20

Maldad 20

### CARACTERÍSTICAS

Agilidad 3

Carisma 1

Combate 5

Conocimientos 3

Percepción 4

Potencia 5

Precaución 4

Suerte 3

Técnica 3

Voluntad 4

### CAMPOS DE EXPERIENCIA

Armas a distancia 2

Correr 1

Cuerpo a cuerpo 2

Enfermedad mística 1

Inhumanidad 3

Mordisco 1

Romper 3

Sujetar 2

William no es un mal hombre, sólo demasiado impulsivo, incapaz de ignorar el reto de las cartas y las apuestas.

Aparte de dejarle corto de fondos y divorciado, su vicio le ha granjeado mala reputación en el Servicio de Policía de Escocia, donde ha acabado lejos de la calle, haciendo trabajo de oficina, revisando casos menores relacionados con delitos de Salud Pública. Pero hace poco ha encontrado un filón, algo que le puede catapultar de vuelta a las calles.

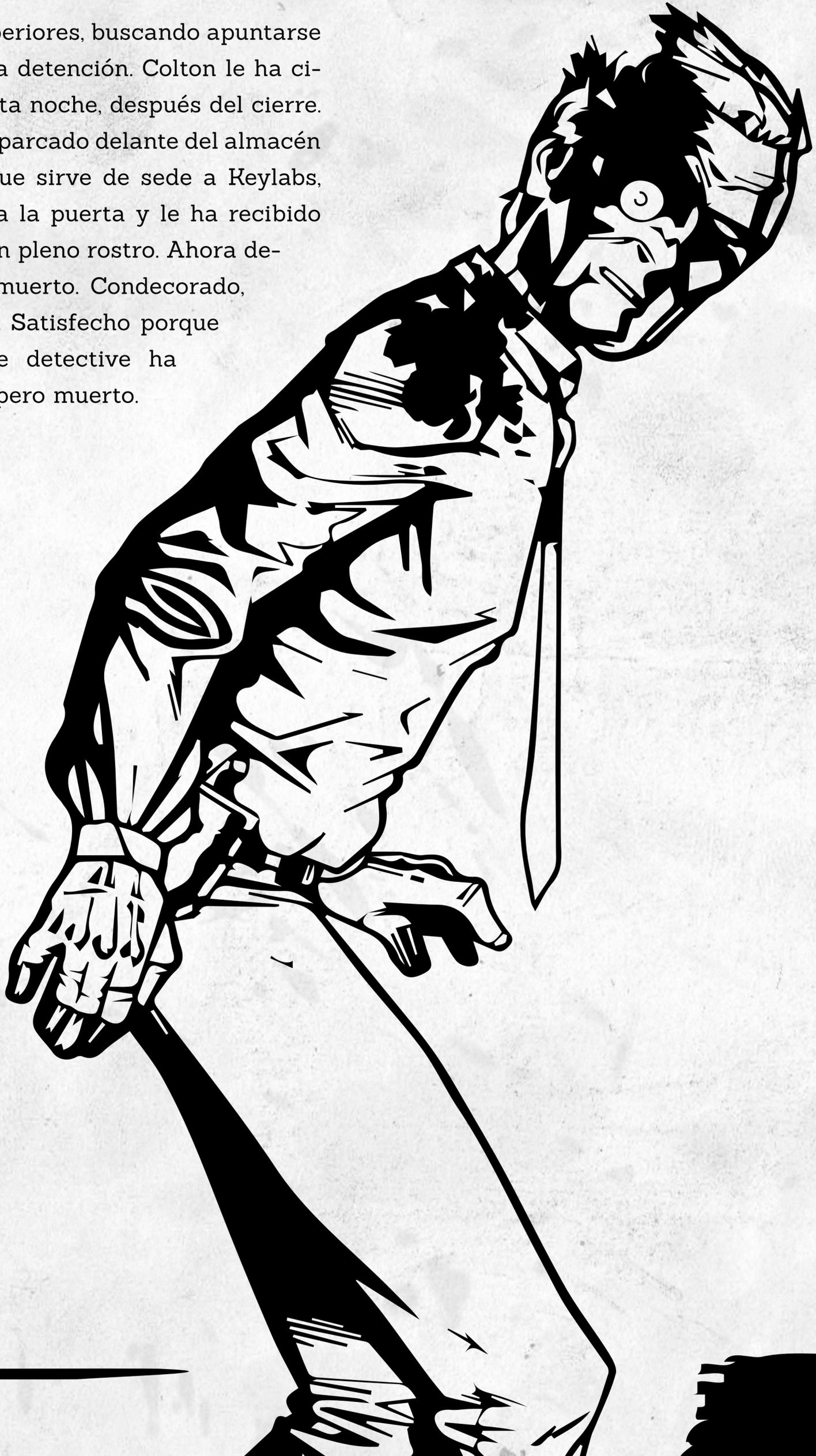
Revisando informes sobre empresas con permiso para el manejo de residuos peligrosos, ha encontrado a "Keylabs" un pequeño laboratorio que parece tener como proveedor a un inmigrante francés llamado Valère Sauvage, sin antecedentes pero sospechoso de contrabando.

Tras preguntar a sus antiguos informantes, William concluye que el director del laboratorio, un londinense llamado Terry Colton, ha estado comprando material en el mercado negro de órganos. Además, hay pocos datos sobre Colton, tan pocos que William sospecha que puede ser un nombre falso.

Apostando de nuevo, concierta una cita con Colton usando una excusa y sin avi-



sar a sus superiores, buscando apuntarse el tanto de la detención. Colton le ha citado para esta noche, después del cierre. William ha aparcado delante del almacén reformado que sirve de sede a Keylabs, ha llamado a la puerta y le ha recibido un disparo en pleno rostro. Ahora debería estar muerto. Condecorado, pero muerto. Satisfecho porque su olfato de detective ha funcionado, pero muerto. En cambio...



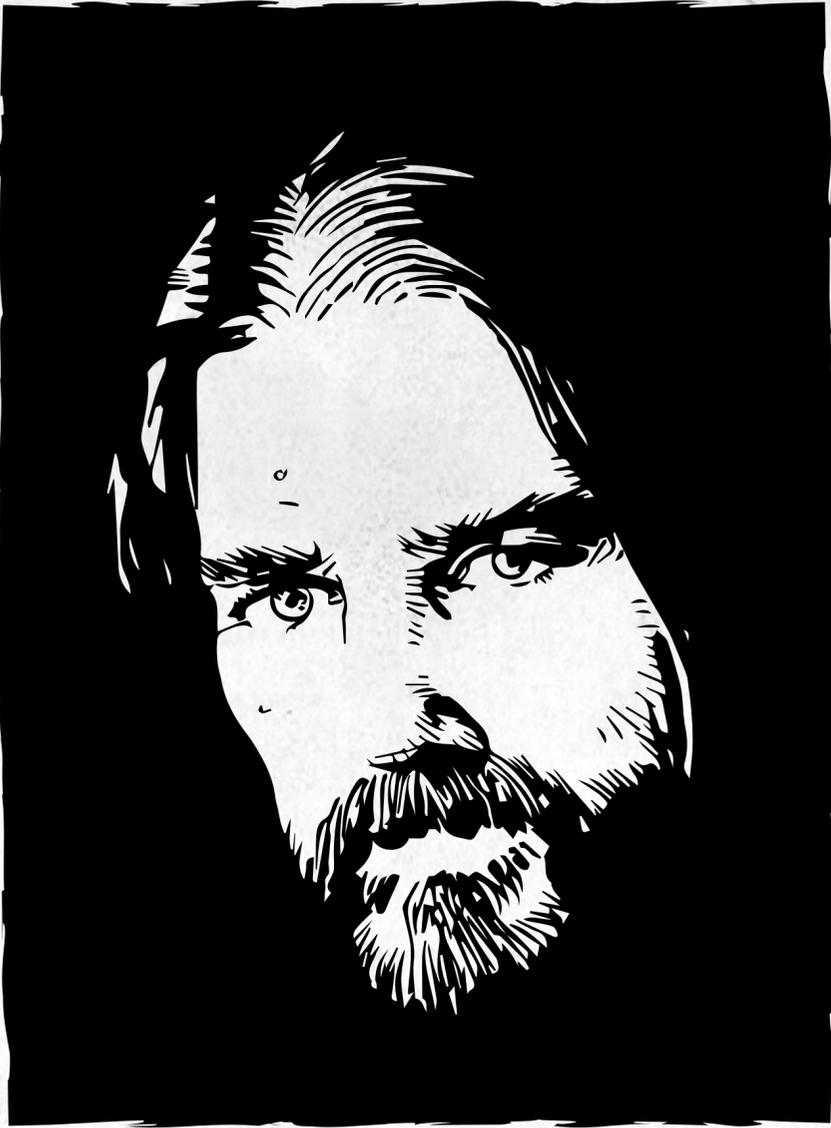
# ESCENA 4: SÓLO HUMANOS

Aquí tenemos el que en otras aventuras sería el típico grupo de personajes jugadores: investigadores de lo oculto metidos en faena para vengar la muerte de un amigo. Este grupo en concreto ha seguido la pista de Thomas Keyton hacia el norte desde Londres, abandonando sus estudios por una temporada y armándose por el camino, a la manera de lo que en su cabeza serían cazadores de muertos vivientes. Están convencidos de que el plan de Keyton no es otro que crear más criaturas no-muertas.

La ruta seguida por Thomas hasta Edimburgo ha sido errática pero las pistas eran bastante claras. Si han tardado en dar con él ha sido porque ni ellos son expertos en la caza del hombre ni Keyton sigue una línea recta de razonamiento en su huida. Una vez en Edimburgo y sin encontrar indicio que señalase otro destino, empezaron a buscar en el

mundo de la investigación científica y les llegó información acerca de donaciones hechas por mecenas individuales a un biólogo que investiga una cura para el cáncer. Escarbando, encontraron la pista definitiva, la guinda en el pastel del ego de Keyton: había cambiado su propio nombre pero a su nuevo negocio lo había llamado Keylabs.

Así que se han preparado para el momento de ajustar cuentas y en esta noche en que el destino se ha sentado sobre la cabeza de Thomas, precisamente esta noche ellos llegan hasta el polígono y el edificio donde reside la fuente del mal que buscan.



## Julian McGuire

Julian ha descubierto que al menos parte de lo que estudió en revistas esotéricas y manuales de autores desprestigiados, suscitando la risa de familiares y amigos, es real. Aun sintiendo que es su deber es vengar la muerte de su discípulo, no puede dejar de pensar en lo difícil que le fue acabar con todo rastro de las pruebas almacenadas en el antiguo laboratorio. Pero no pudo oponerse al estado de frenesí en

### JULIAN MCGUIRE

Secundario

1970 Londres, Inglaterra.

Estudios secundarios.

Líder investigador paranormal.

#### DATOS DERIVADOS

Vida: 14

#### CARACTERÍSTICAS

Percepción 5

Agilidad 3

#### ATAQUES

Pistola +5, daño 2d6+6

que estaban los otros compañeros en ese momento. Esta noche el plan es eliminar a cualquier zombi que pudieran encontrar, quizá también a Keyton y luego todo documento referente a la investigación. No sabe si esta vez será capaz de contener su espíritu investigador, sobre todo si los muertos de repente parecen personas capaces de razonar..



## Edward Smith

Donald era un gran amigo, el mejor. Edward fue además quien le dio el golpe de gracia, cortando la cabeza mientras los otros dos compañeros lo sujetaban de los brazos. En este momento la ciencia ha dejado de interesarle, al menos hasta que logre devolver el golpe a Keyton. Aunque Julian sigue siendo el líder teórico del grupo, es

### EDWARD SMITH

Secundario

1989 Cardiff, Gales.

Estudiante de Biología.

Vengador.

#### DATOS DERIVADOS

Vida: 13

#### CARACTERÍSTICAS

Percepción 3

Agilidad 4

#### ATAQUES

Rifle +6, daño 2d6+9

Katana+4, daño 1d6+3

Edward quien tira de los otros dos en este momento y quien guía hacia el objetivo del grupo, para él irrenunciable: la venganza. No está aquí para dialogar ni para descubrir secretos científicos, aunque hasta ahora haya procurado dar una impresión serena ante Julian y Herbet para evitar ser tildado de chalado.





## Herbert Hartley

Para Herbet esta es la aventura más excitante de su vida y de la de cualquiera. Sí, su amigo Donald ha muerto, pero tampoco eran íntimos. Maldita sea, él es periodista y esta es la historia del siglo; una cosa son fotos borrosas o sobre-expuestas de “fantasmas” o testimonios de unos paletos que dicen haber visto luces con forma de platillo sobrevolando la finca de Sean

### HERBERT HARTLEY

Secundario

1987 Londres, Inglaterra.

Licenciado en Periodismo.

Investigador amarillista.

#### DATOS DERIVADOS

Vida: 16

#### CARACTERÍSTICAS

Percepción 4

Agilidad 4

#### ATAQUES

Hacha +4, daño 1d6+3

Connery y otra tener a un puñetero zombi de verdad filmado con la cámara del móvil mientras un compañero le revienta la cabeza de un disparo. Oh, y acercarse de inmediato para ver cómo aún se mueve. “¿Gore? Yo os daré gore y a todo color. Vosotros dadme mi Pulitzer”.



# ESCENA 5: PREFERIRÍA ESTAR EN CASA

## ZONA 0. LA PLANTA SUPERIOR.

Esta planta del edificio es una serie de salas vacías, frías a pesar de que la temperatura exterior es la de una noche templada de verano. Ninguna puerta excepto la de la sala que ocupan los personajes está cerrada. En el techo asoman manchas de humedad de las goteras no reparadas del pasado invierno. Todas las ventanas del edificio están enrejadas, herencia de tiempos peores en los que hubo una oleada de robos en este polígono. Por ellas entra la pálida y amarilla luz indirecta de las farolas que iluminan las calles del polígono industrial, con hileras de naves industriales, edificios para almacenar y vender, tiendas de muebles... Si Mary asoma la cabeza y ve los tejados y plantas superiores de los edificios circundantes reconocerá la zona y supondrá que están en la planta sin uso del edificio de Keylabs, a la que ella nunca había subido. En el momento en que llegue a esa conclusión o una vez

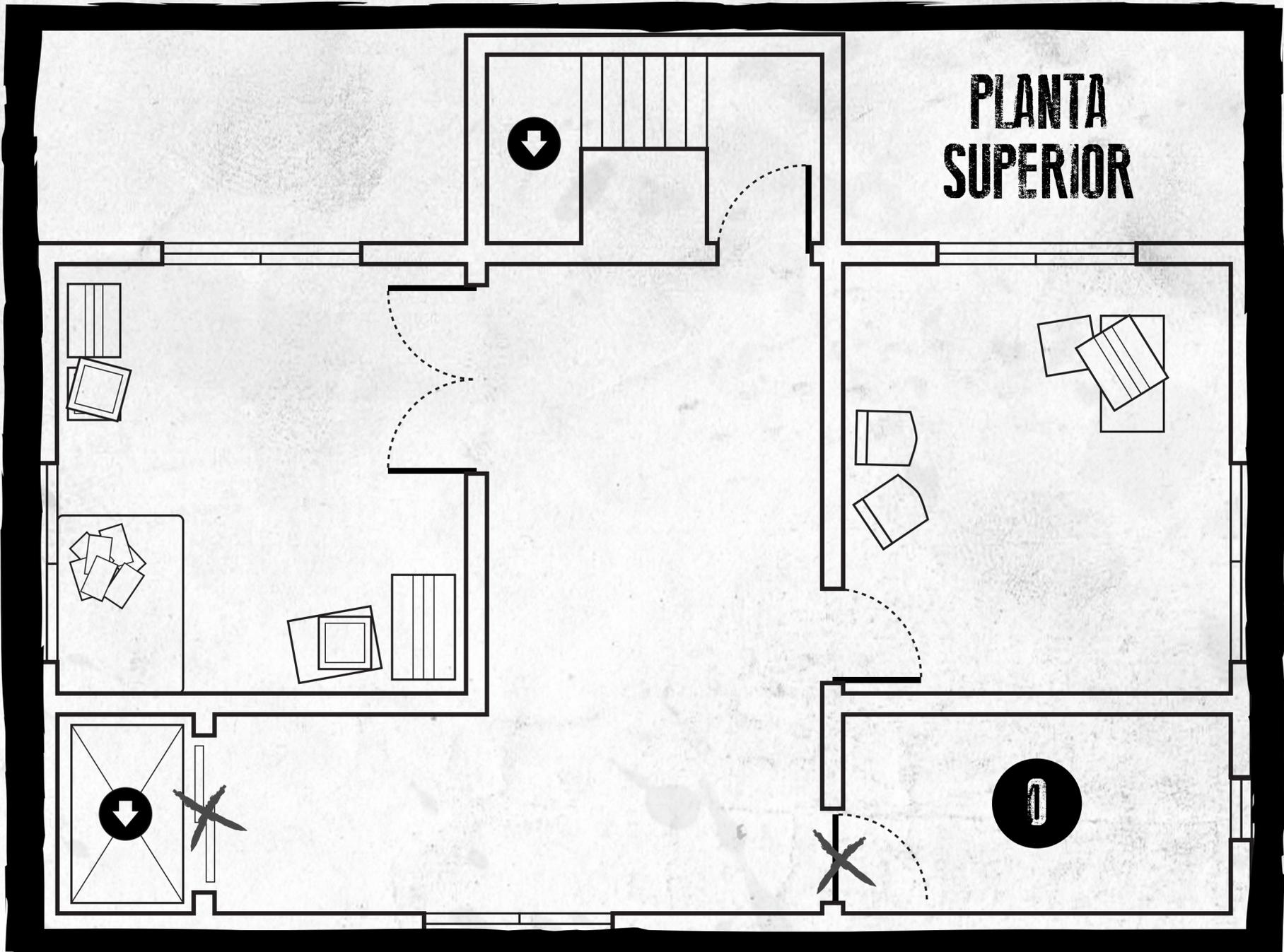
bajen a la planta inmediatamente inferior, puedes darle a Mary la copia para jugadores del mapa del edificio.

El ascensor del edificio llega hasta esta planta, pero la puerta de acceso al mismo está bloqueada, aunque los botones de llamada funcionan. Si los jugadores preguntan por los teléfonos, en efecto hay cables de línea telefónica y un aparato en el despacho de Keyton, pero no hay señal: no pagaba la factura y se limitaba a usar el móvil. Mary puede confirmar que nunca le permitió llamar y William que el único teléfono de contacto que encontró de la empresa era el teléfono móvil de Colton.

### COSAS QUE HACER AQUÍ:

Técnica + Abrir cerraduras: sin los materiales adecuados es muy complicado abrir la puerta de esta sala donde les han cerrado en llave. Si logran convencerse de





que tienen algo utilizable como ganzúa, que tiren contra Dificultad 13; de lo contrario, no es posible forzar la cerradura, tan sólo abrirla con Potencia + Romper a Dificultad 12. Abrir la puerta del ascensor, por otro lado, conlleva una tirada a Dificultad 14 incluso si inventan una forma de hacerlo.

Percepción + Arquitectura: una tirada de Dificultad 12 al asomarse por la ventana les basta para saber que no es una vivienda, sino una oficina o una nave industrial. Calculan dos pisos por debajo de ellos.

Percepción + Medicina: Dificultad 11 es suficiente para confirmar que, en efecto, están muertos. Pero a Mary le conviene evitar estas comprobaciones o hacerlas ella misma si no quiere descubrir de inmediato su condición vital. A la hora de narrar, anfitrión, échale una mano a Mary y describe sus actos o percepciones como si diese por supuesto que está muerta. Haz comentarios como “fallas la tirada; quizá te cuesta pensar con claridad porque te mataron con un golpe en la cabeza...”



Conocimientos + Misticismo: Dificultad 12. Bueno, todos hemos oído hablar de zombis, ¿verdad? En teoría pueden morir, pero es muy difícil y a tenor de lo que vemos en William, no debe bastar con un tiro en la cabeza. Según lo que parece y puedan haber leído, debe ser necesario hacer una cierta cantidad de daño masivo. También suponen que su condición es de alguna manera contagiosa y que les podría provocar el deseo de ingerir carne humana. Pero son todo suposiciones basadas en fuentes poco serias, como revistas esotéricas, libros de terror, películas...

Percepción + Registrar: Dificultad 13 es lo necesario para escuchar a lo lejos, en algún punto del edificio por debajo de ellos, un sonido difícil de identificar. Gruñidos de esfuerzo mezclados con un sonido húmedo, orgánico, como el de un pavo crudo que alguien partiera en dos con las manos. Pero dura sólo un instante y no se repite.

Por mucho que registren, no encontrarán nada más de interés, aparte de las escaleras para descender al primer piso.

### ZONA 1. EL PASILLO.

Al final de las escaleras hay un pasillo que va distribuyendo las entradas a los diferentes espacios de la oficina, además de al ventanal desde el que se puede ver el in-

terior del laboratorio. Hay interruptores en algunos puntos del pasillo, no más de tres y donde creas conveniente, que encienden las luces del pasillo. El interruptor de la luz de las salas está en el interior de cada una, junto a la puerta. El ascensor está fuera de servicio en este momento. Así estaba al alquilar el edificio y a Keyton no le salía a cuenta tenerlo en funcionamiento y hacerle las revisiones pertinentes para una sola planta, ni siquiera para subir el poco equipo que se trasladaba de tanto en tanto desde o hacia el almacén. Pero es posible hacerlo funcionar correctamente si se le proporciona energía eléctrica con el cuadro de mandos de la planta baja.

### COSAS QUE HACER AQUÍ:

Percepción + Registrar: quizá sea posible escuchar algún ruido proveniente de la planta inferior, unos pasos, el golpe de un bulto al dejarse caer al suelo, el gruñido de Sauvage al encargarse de alguno de los "exterminadores"... Decide la Dificultad en base a lo que sea posible oír, pero aporta sólo indicios, sonidos difíciles de identificar bien.

Técnica + Abrir Cerraduras o Potencia + Romper: las puertas de las zonas 5 y 6 están cerradas y sólo hay copia de las llaves en la ropa de Keyton. Abrir Cerraduras para cada una tiene una Dificultad de 12 y Romper de 11.



Percepción + Tecnología: la falta de uso del ascensor lo convierte en una trampa. No peligrosa por sí misma pero puedes como Anfitrión mantener encerrados a uno o más personajes mientras el Enemigo va a por ellos. De hecho, al usar el ascensor se atascará en efecto en 1-3 en 1d6, o siempre si sube un personaje con el Destino Funesto al máximo.

Técnica + Tecnología: a Dificultad 11 permite acceder al hueco del ascensor con herramientas adecuadas. Se necesita una tirada a Dificultad 13 para darse cuenta de que está mal regulado el sensor de peso y corre peligro de quedarse atascado entre plantas. Una tercera tirada a Dificultad 14 permite reparar el problema de calibrado.

## ZONA 2. SALA DE REUNIONES.

Preside esta sala una mesa rectangular rodeada de cinco sillas sencillas, sin brazos. Algunos cuadros de tema banal (bodegón, bosquecillo, granja, etc.) adornan las paredes. Thomas la encontró así montada al alquilar el edificio, pero sólo la ha usado dos veces, para realizar las entrevistas a becarios. La limpia cada cierto tiempo pero una ligera capa de polvo denota lo poco que se usa, cosa que podrá corroborar el árbitro a Mary. Sólo uno de los cuadros fue colocado por Thomas, una marina representando el puerto fluvial de Londres. Mary y Charles saben que Tho-

mas era inglés y puede que distingan el mismo acento en los "exterminadores".

### COSAS QUE HACER AQUÍ:

Realmente, esta sala no tiene pistas que aportar mediante una tirada de dados.

## ZONA 3. LABORATORIO.

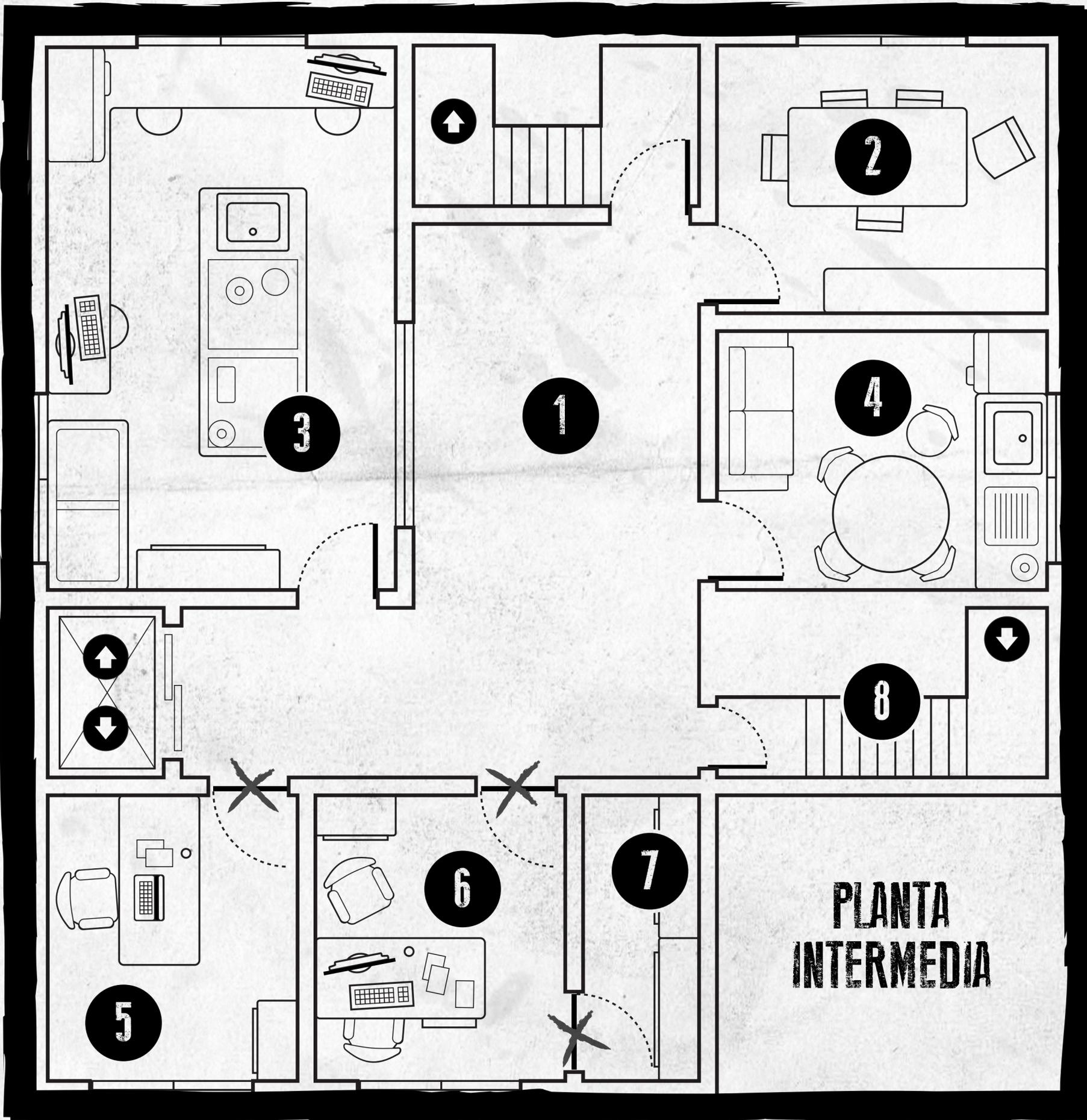
Es en esta zona donde Mary y Thomas hacen el trabajo de investigación, aunque Keyton extiende sus tareas a después de la hora del cierre, inmerso en cuestiones más avanzadas. En este momento el lugar se encuentra tal y como lo dejó Keyton mientras trabajaba cuando recibió las críticas llamadas al principio de la noche. Hay señales de lucha, con probetas y material de laboratorio tirado por aquí y por allá, la pantalla de un ordenador rota... Hay varios puestos de trabajo distribuidos en línea en el centro de la sala y sobre ellos descansa ahora mismo el cadáver de Thomas Colton, con marcas violáceas en el cuello muy similares a las de Charles Dawson, aunque más profundas y con los huesos de las vértebras hechos añicos. De las paredes cuelgan varios armarios y estanterías en el lado opuesto a la puerta por la que se entra aquí. Algunos aparatos destinados a análisis y manipulación de muestras reposan sobre una balda y en una esquina hay un arcón refrigerador.



COSAS QUE HACER AQUÍ:

Percepción + Medicina: Dificultad 11.  
Colton ha sido asesinado estrangulado a

mano, pero por alguien con una fuerza espectacular, inhumana. Su muerte no fue rápida y se defendió de su atacante. Con otra tirada se ve que en el suelo hay una



jeringuilla vacía y con la aguja doblada por cuya posición uno diría estaba en la mano de Colton al morir este.

Percepción + Arquitectura o Técnica + Medicina: Dificultad 12. El peso de este laboratorio no es el adecuado para el tipo de suelo que tiene este edificio, salvo que esté reforzado por debajo. Está claro que el gasto se ha reducido al mínimo a costa de la seguridad.

Suerte + Registrar: el personaje que supere una tirada a Dificultad 14 descubrirá que un panel de uno de los muebles de trabajo ha sido desatornillado a menudo. Si lo desatornillan ellos o usan el campo de experiencia Romper (Dif. 10) descubrirán una nevera pequeña oculta allí. Dentro hay una veintena de probetas con muestras de sangre, etiquetadas con los códigos numéricos de los experimentos realizados, de los que proceden estas muestras. También etiquetados con una numeración distinta hay seis frascos pequeños de los usados para medicación inyectable, con tapón de goma, rellenos de líquidos verdosos con distintos grados de claridad, de los cuales, los dos más pálidos están a medio vaciar, dando a entender, al compararlos con los otros, que en cada uno cabrían dos dosis. En ese caso tendríamos un total de 10 dosis con distintos grados de eficacia. En la balda inferior de la nevera hay cuatro jeringuillas estériles listas para usarse.

Conocimientos + Medicina: a Dificultad 12, la numeración de las etiquetas sugiere que hay tres tipos de versiones del mismo producto, dos frascos de cada versión y el tipo de frasco sugiere que son inyectables. Otra tirada a Dificultad 10 les permite suponer que son varias versiones de un mismo producto, con distintos resultados experimentales. La numeración no refleja fecha, pero sí el orden, de tal manera que saben que la serie de la que se han vaciado a medias dos frascos es la más moderna. También se establece cuál de las otras dos series es la más antigua.

El resultado de usar los antídotos: estos seis frascos son pruebas de la vacuna profiláctica ensayada por Keyton, pero su eficacia aún es limitada. Las pruebas 1 y 2 (en orden de antigüedad) proporcionan un -1 a la tirada de Enfermedad Mística del zombi en aquellas personas vivas que se la inyecten antes de ser mordidos o inmediatamente después (antes de 30 segundos). La prueba 3, de la que sólo quedan dos dosis, proporciona un -3 a esa misma tirada. ¿Qué ocurre si se usan las vacunas en un zombi? Con la prueba más antigua, la 1, no ocurre nada. Las dosis de la prueba 2 dañan el sistema nervioso del zombi, sin revertir su estado, haciendo que disminuya 1 punto de todas sus características. La prueba 3 revierte el estado de zombificación y revive al sujeto, pero no repara los daños recibidos por el cuerpo.



Esto significa que administrada a William le provocaría la muerte inmediata; administrada a John o Patrick les produciría la muerte en pocos minutos (sus heridas no son compatibles con la supervivencia). En cuanto a Charles, que fue asfixiado, quedará con 0 puntos de vida y tendrá que hacer una tirada de supervivencia, como se especifica en la página 39 del manual de Haunted House 3.0. Inyectarla a Mary sólo produce los efectos profilácticos, antes mencionados, claro.

### ZONA 4. SALA DE DESCANSO.

Una mesa con cuatro sillas, un sillón, un fregadero, un mostrador con una cafetera, algo de vajilla y una nevera pequeña llena de agua y refrescos proporcionan lo necesario para los momentos de descanso en el trabajo. Keyton había establecido hacerlos por separado, por lo que Mary pasaba el desayuno y el almuerzo aquí sola.

Cosas que hacer aquí: de nuevo, no hay nada que descubrir, más allá de un par de cuchillos de carne que pueden hacer las veces de arma metálica de filo pequeña, pero si llega el momento del combate se darán cuenta de que su potente capacidad de mordisco es una alternativa mejor.

### ZONA 5. DESPACHO DE MARY.

Se trata de un espacio sencillo de tra-

bajo, con un escritorio, algunos documentos ordenados, un ordenador portátil y un archivador pequeño. Mary puede explicar que su trabajo se centra en el laboratorio y el despacho lo usa esencialmente para guardar sus cosas, copias de los informes que realiza, etc. Además, cada mes tiene que entregarle todos los documentos realizados a Keyton para que los guarde en el archivo. Es muy celoso de todo el trabajo realizado, de manera que ahora mismo aquí sólo hay documentos de las últimas dos semanas, además de copias de todo el trabajo hecho en el ordenador portátil.

Cosas que hacer aquí: no se requieren tiradas para obtener la información de este despacho si está Mary, quien la puede proporcionar sin más. De lo contrario...

Conocimientos + Medicina: Mary es ordenada y la documentación aparecerá de inmediato en los pocos documentos sobre la mesa, pero entenderla va a requerir una tirada a Dificultad 12. En resumen, los últimos trabajos de Mary iban orientados a probar la eficacia de distintos sueros en células cancerosas. Las conclusiones son que los últimos sueros probados no las destruyen pero parecen estabilizarlas, reducir su duplicación.

Percepción + Nuevas tecnologías: en este caso se trata de encontrar, con una Dificultad de 11, la documentación anterior a



las últimas dos semanas en el ordenador, requiriéndose una tirada como la anterior para analizarlos y entenderlos. El seguimiento de los trabajos realizados hasta la fecha muestran datos interesantes. En un inicio los trabajos están en efecto destinados a mutar virus y examinar su acción sobre células, buscando mecánicas biológicas para destruir células cancerosas. Sin embargo, los trabajos derivan de forma progresiva en la elaboración de sueros que afecten a las células cancerosas. Los primeros están pensados para desactivarlas pero después parecen dirigidos al mantenimiento de esas células cancerosas funcionando en el órgano sin replicarse de forma irregular. Otro detalle interesante es que las células tumorales que se examinan son, en un porcentaje muy alto, de origen neurológico.

#### **ZONA 6. DESPACHO DE KEYTON.**

Este despacho huele al apestoso perfume de un ambientador que imita pobremente el limón. La mesa de trabajo delata que alguien ha estado trabajando aquí recientemente, tomando notas y repasando documentos. El ordenador está encendido, proyectando un protector de pantalla por el que circulan amaneceres, puestas de sol y vulgaridades semejantes. Está protegido por clave. Sobre la mesa hay documentos con el membrete y el logotipo rojo de KeyLabs. Hay resultados de análisis, factu-

ras, informes redactados por Mary... También hay un pendrive, varios CDs regrabables, un teléfono móvil, lápices, bolígrafo, clips... Una puerta cerrada con llave daría acceso a la sala de archivo.

#### COSAS QUE HACER AQUÍ:

Conocimientos + Medicina: superar esta tirada con una Dificultad de 12 permite un repaso a los documentos técnicos que hay sobre la mesa. Son oficiales y si bien Mary no los ha redactado, sabe de qué tratan. Esto no ahorra la tirada, ya que la información aportada en ellos va más allá de lo que Mary ha investigado. Se reflejan en efecto los experimentos realizados con virus para buscar una mutación vírica que atacase células tumorales pero en las reflexiones realizadas por Colton/Keyton en estos documentos no se aprecia interés en este asunto. Los resultados de los experimentos parecen estar siendo usados por el científico en otro tipo de proyecto que aparece mencionado, que se dirige en efecto a la desactivación de células, pero no específicamente a tumorales y va más allá. Pareciera haber una investigación paralela en alguna parte, pero la información aportada aquí es insuficiente para saber de qué se trata.

Percepción + Buscar documentos: con una Dificultad de 12 es posible encontrar trasapelada entre los documentos una



PREFERIRÍA ESTAR EN CASA



E. 5





tarjeta de visita: "Valère Sauvage. Suministros de laboratorio." Un número de teléfono móvil acompaña al sencillo texto de la tarjeta. Si llaman, el teléfono de Valère sonará abajo y quizá los pjs puedan oírlo, pero sonará una sola vez antes de que Sauvage lo apague. Desde ese momento, si vuelven a llamar saltará el mensaje automático de que está desconectado.

Suerte + Nuevas tecnologías: el móvil de empresa de Colton/Keyton ahora mismo está bajo de batería pero no bloqueado con clave, de manera que se puede acceder a él y rebuscar entre los teléfonos y datos de la agenda. Con sucesivas tiradas de Dificultad 11 se encuentran el teléfono de Sauvage en la agenda y la relación de llamadas de esta noche (entrante de Sauvage, entrante de Church, saliente a Mary). En el último año ha hecho muy pocas llamadas, la mayoría a Sauvage o Mary o a teléfonos de comida rápida, pero si se ponen a probar nombres al azar podrían contactar con alguno de los mecenas escoceses de Colton, sin duda enfadado por el secretismo de este y a punto de disponerse a cancelar los fondos para la investigación.

Técnica + Nuevas tecnologías: el portátil sobre la mesa está lleno de información, pero protegido por una clave. Se requiere una tirada a Dificultad 12 para acceder al contenido ahora mismo.

Conocimientos + Nuevas tecnologías: una búsqueda ordenada y adecuada en el ordenador (a Dificultad 13) aportará algunos archivos interesantes, copia de documentos guardados en la sala de al lado. Más explícitos que los impresos sobre la mesa, estos muestran la investigación paralela de Keyton, centrada en un suero que parece capaz de detener las funciones vitales de una persona, pero sólo durante un tiempo, reactivándolas después. Esto es en términos generales, pero los resultados de las pruebas realizadas con animales no aparecen, se hace referencia a documentos externos. Parece que Keyton usa el ordenador como herramienta de trabajo pero guarda la información más importante de otra manera.

Percepción + Medicina: al abrir el lápiz de memoria se pueden encontrar dentro documentos de trabajo más recientes, con una tirada a Dificultad 11. Estos hacen referencia en concreto a experimentos realizados por Keyton que Mary no reconoce (realizados tras el horario de cierre). En ellos se tratan órganos humanos (hasta ahora Mary sólo ha trabajado con muestras de tejido de ratas y conejos) con una versión distinta del virus y el resultado es que el tejido muere rápidamente y se reactiva de nuevo tras un tiempo, pero su funcionamiento no es el mismo que el previo. De hecho, parece que el tejido está animado pero muestra falta de otros signos de vida.



Técnica + Cerrajería: una tirada a Dificultad 11 permitiría abrir la puerta que da a la sala de los archivos.

### ZONA 7. ARCHIVO.

La investigación científica genera mucha información y papeleo y Keyton era un obseso de la copia física, tanto por no estar acostumbrado a leer en la pantalla del ordenador como por pensar en el papel como un material más fácil de destruir por completo en caso de tener que huir de nuevo. En estos archivadores se acumula el trabajo de los pasados años. Su obsesión por acumular datos es evidente abriendo varios archivadores: todas las facturas de la luz desde hace años, impuestos, tiques de parking, de metro y autobús, facturas de restaurantes, de todo el material comprado para el laboratorio, resguardos del alquiler y, por supuesto, informes de todo el trabajo realizado, resultados de todas las analíticas y observaciones, diarios de trabajo, tanto del propio como del trabajo tapadera de su becaria. Revisar todo esto es un trabajo arduo que puede llevarles más tiempo del que tardarán en llegar hasta ellos los enemigos, por lo que puede dejarse para el momento de calma antes de la decisión final.

#### COSAS QUE HACER AQUÍ:

Suerte + Registrar: se requiere superar una Dificultad de 12 para encontrar al-

gunos documentos que hacen mención a la existencia de tres pruebas de antídoto profiláctico que administrado en seres humanos debería proteger de la infección y que quién sabe si, aplicado a “sujetos experimentales”, podría revertir su estado.

Percepción + Buscar documentos: una tirada a Dificultad 13 sirve para encontrar un informe más concreto y completo sobre los antídotos. Ahí se sugiere que la eficacia de la “versión 1” se considera casi nula, mientras que las versiones 2 y 3 tendrían “alguna eficacia”. También hay datos suficientes para poder realizar versiones del antídoto con el material adecuado, cosa que lleva varias horas y necesita de material adecuado, no habiendo suficiente ahora mismo en el laboratorio.

Conocimientos + Medicina: si el Anfitrión considera que han encontrado suficiente información, los documentos de esta sala junto con una tirada de Dificultad 12 harían deducir que ha existido al menos un “sujeto experimental” humano, adulto y vivo, en algún momento. Además, que la “condición experimental” dota a estos sujetos de cierta invulnerabilidad a todo tipo de daño, superior a la de cualquier humano normal.

### ZONA 8. ESCALERAS DE BAJADA.

¿Por qué describir unas sencillas escaleras de bajada? Míralas con cuidado. Son el



punto de acceso más probable al piso inferior y si los personajes son tan incautos como para entrar sin detenerse a observar primero, puedes regodearte. Si bajan por ellas de forma descuidada será difícil que no se les escuche llegar y cualquier enemigo oculto en el sótano, es decir, Sauvage, les podrá observar llegar sin ser visto, arropado por las sombras que sólo se pueden deshacer a medias encendiendo las luces con el interruptor que hay a los pies de la escalera.

### COSAS QUE HACER AQUÍ:

Percepción + Registrar: dependiendo del momento en que lleguen aquí los personajes, la descripción del resultado de esta tirada puede ser distinto, pero el caso es advertirles de la posible presencia de alguien más en el garaje: ven una sombra cruzar tras unas cajas, huellas de zapato ensangrentado, ruido de pasos escabulléndose... Para lograrlo cada personaje ha de hacer una tirada enfrentada contra la tirada de Valère de 2d6+6 (Valère tiene sólo Precaución 4, pero la oscuridad y el que él sea quien espera la llegada de los pjs le da algo más de ventaja).

### **ZONA 9. ALMACÉN Y GARAJE.**

A los pies de las escaleras, junto a la puerta de entrada, hay un interruptor para iluminar este amplio garaje donde aguar-

da escondido el francés con su sonrisa de tigre hambriento. Las luces no son lo bastante potentes para iluminar bien todos los rincones del espacio, lleno además de cajas de suministros, tanto abiertas como cerradas, y de los dos vehículos. Además, Keyton/Colton no quiso gastar dinero en cambiar el sistema de encendido y como los de muchos garajes, se apaga transcurridos unos minutos. ¿Cuántos minutos? Hombre, por favor, que no somos nuevos: los necesarios para dejar a oscuras la escena en el peor momento para los personajes.

Esta escena ha de ser sobre todo ambiental, centrada en la lucha contra Valère Sauvage, si es que no se ha cansado de esperar y ha ido a por ellos. Si hubiera pasado muy poco tiempo, aún podría estar aquí Edward custodiando la puerta, pero es casi seguro que a estas alturas ya se puso a explorar el garaje y fue cazado por el asesino galo. En este caso, a pocos metros del pie de las escaleras pero oculto tras unas cajas salvo que los personajes avancen un poco, encontrarán el cuerpo del joven investigador, yaciendo en un charco de su propia sangre. Le faltan por completo la piel y la carne cara además de tener un brazo desencajado del hombro, colgando suelto del tendón y la garganta desgarrada. Recuerda que dependiendo de las acciones de sus compañeros, alguno de ellos podría estar también aquí, muerto.

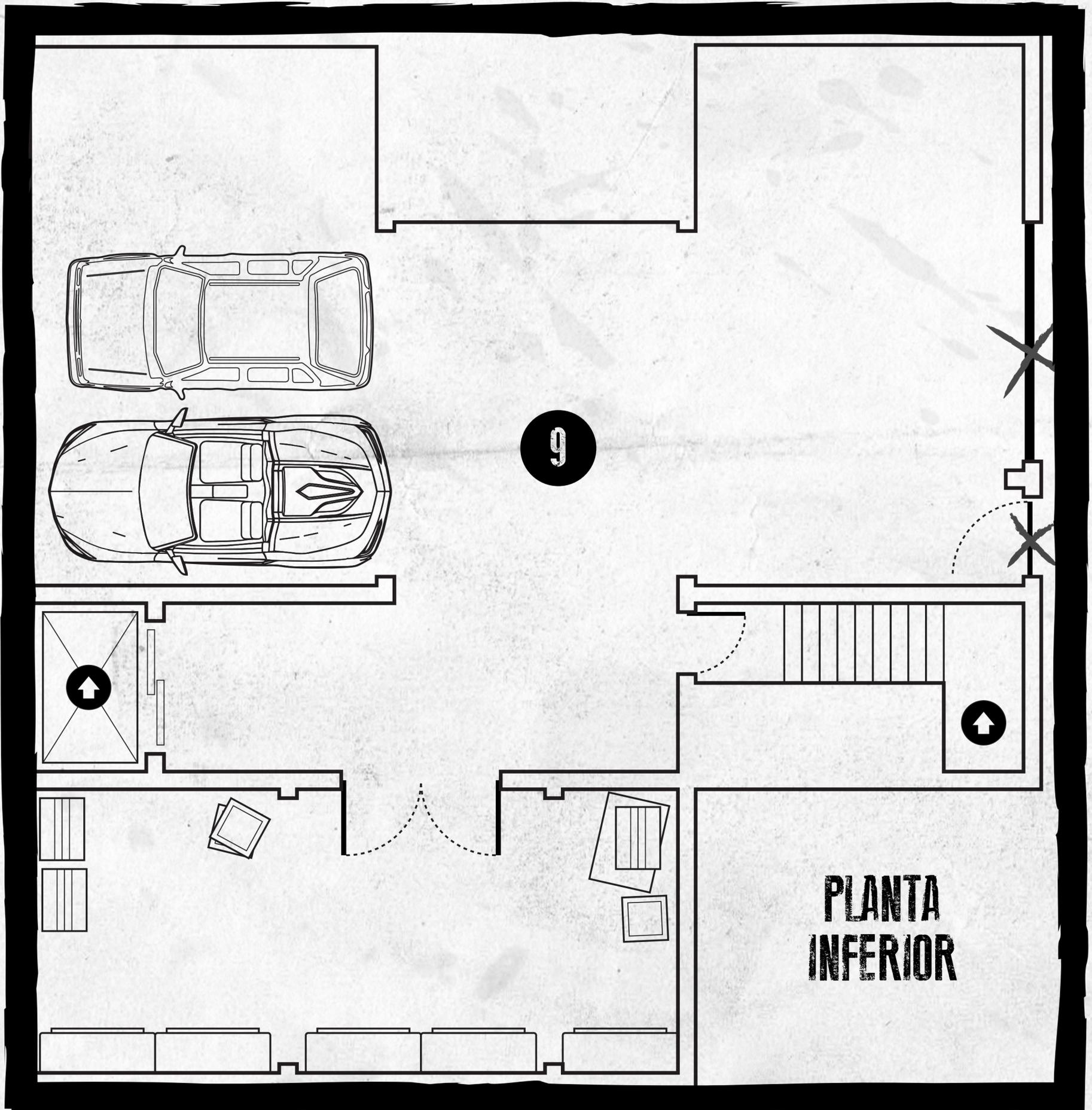






Los coches aparcados en el garaje son muy distintos. Uno de ellos es un utilitario de fabricación británica, estilo Corsa, bastante vulgar, mientras que el otro es un ostentoso deportivo francés. El primero lo compró

de segunda mano Keyton y el segundo es de Valère. El primero tiene en el maletero señales más que de sobra de haber transportado los cadáveres, entre sangre, restos de tejidos... Lo único de interés en el de



Valère es su agenda, que permitiría a cualquier buen policía desarticular una red de tráfico ilegal de órganos humanos. El vehículo del confiado delincuente francés tiene la puerta abierta y las llaves puestas, pero las entradas al garaje, tanto la puerta como el portón para vehículos, están cerradas y Keyton les ha puesto una clave numérica de seguridad para abrirlas, que Mary no conoce. La clave es "4321". Para que luego hablen de la genialidad de la locura.

#### COSAS QUE HACER AQUÍ:

Percepción + Registrar: Dificultad 11. La documentación permite identificar el cuer-

po como el del inglés Edward Smith, pero entre tiques de gasolineras y otros datos que demuestran que ha estado viajando mucho, se halla una foto de él con Julian, Herbert y Donald frente a una taberna de Londres.

Conocimientos + Medicina: basta con sacar una Dificultad de 10 para saber que Ed ha sido asesinado hace menos de una hora. Quizá sólo unos minutos.

Técnica + Cerrajería: una tirada a Dificultad 12 es suficiente para hacerle un puente al Corsa o abrir sus cerraduras, incluyendo la del maletero.





# ESCENA 6: MIENTRAS, EN OTRO LUGAR EN OTRO MOMENTO...

Los personajes no son los únicos que hacen cosas en este escenario. Tanto los tres vengadores como Valère Sauvage tienen su propia agenda. Por supuesto, reaccionarán a lo que los personajes hagan y una vez haya contacto entre ellos es posible que todo este bonito cronograma se vaya a hacer gárgaras, pero comienza por basarte en él y luego úsalo como guía de las intenciones y acciones de los personajes no jugadores.

Además, estas acciones son una forma de animar a que la partida dure las dos horas para las que está pensada; los hitos temporales que damos se refieren a tiempo de juego, dándose tales acciones

cuando hayan pasado los minutos indicados en tiempo real, desde el comienzo de la acción (una vez terminado el reparto y lectura de personajes y descrita la situación inicial, con todos los personajes encerrados en el ático).

*TRAS 10 MINUTOS:* tirar Percepción + Registrar a Dificultad 12 les permitirá escuchar el sonido del coche de los investigadores paranormales llegando y aparcando delante del edificio. Permanecerán un rato a la espera en el interior del coche, reparando las armas y vigilando la entrada.

*TRAS 20 MINUTOS:* una nueva tirada de Percepción + Registrar, esta vez a Di-



ficultad 11, será necesaria para escuchar varios portazos casi simultáneos, identificables como los de varias puertas de un coche al cerrarse. Esto podría indicar a los jugadores que varias personas se han bajado del vehículo.

*TRAS 25 MINUTOS:* RAAANG! ¡Un timbre! Suena por todo el edificio y no es de un teléfono, sino de la puerta de entrada. RAAANG! RAAANG! Insisten durante unos minutos antes de dejar de pulsar. El interfono que permite responder a la puerta y abrirla está abajo, junto a ella. Inmediatamente después de parar los timbrazos, se escucharán varios golpes fuertes en la puerta, pero estos se detendrán enseguida.

*TRAS 40 MINUTOS:* los investigadores han estado rodeando la casa, buscando otras entradas y por fin se deciden a forzar la puerta delantera, tras pensar (y están en lo cierto) que no hay alarmas conectadas. Si los jugadores pasan una tirada de Percepción + Registrar, anuncia "Oh, oh. La puerta de la calle. Alguien la ha abierto. Alguien ha entrado en la casa". Si no oyen esto, les sorprenderá el grito que pega de inmediato Edward: "¡Keyton! ¡Keyton, hijo de puta! ¡Sal para que podamos verte la cara! ¡Te vamos a joder y nos vamos a cargar a tus criaturas! ¡Aunque tengamos que quemar esto! ¡Sal!" Sus compañeros le hacen callar con gestos y susurros y entonces comienzan a discutir en voz baja

qué hacer. Tras encender la luz del sótano (esto es raro que lo vean los personajes salvo que estén cerca de las escaleras de bajada) y no observar enemigo alguno (Valère está bien escondido y quieto) acuerdan que Edward se quede abajo vigilando la entrada y dispuesto a dar la alarma si ocurre cualquier cosa mientras sus compañeros registran la planta alta. A Edward no le gusta la idea, sospecha que no todos están aquí pensando en la justa venganza, pero obedece. Más o menos. Es posible que con una buena tirada, personajes apostados cerca de la escalera escuchen esta conversación susurrada.

*TRAS 50 MINUTOS:* Se acabó, a Edward le puede la impaciencia. Salvo que sus amigos hayan gritado pidiendo ayuda desde la planta alta, comienza a registrar el garaje y almacén en busca de pistas o del propio Keyton. Como mínimo, piensa, comprobar si esos dos vehículos tienen el motor caliente. Mala jugada, chico. A cubierto tras de una caja Sauvage salta sobre el chico y apenas le da tiempo a volverse. De hecho, es una carnicería silenciosa. Edward siente los dientes de su asesino estrangulando su laringe y abriéndole las arterias, antes de perder la conciencia. Luego Valère deja allí el cadáver como cebo para quienes bajen los siguientes, sin quitarle las armas para convertirlo en un premio más goloso. Además, él tiene su pistola, arrebatada de las manos muertas de Keyton.



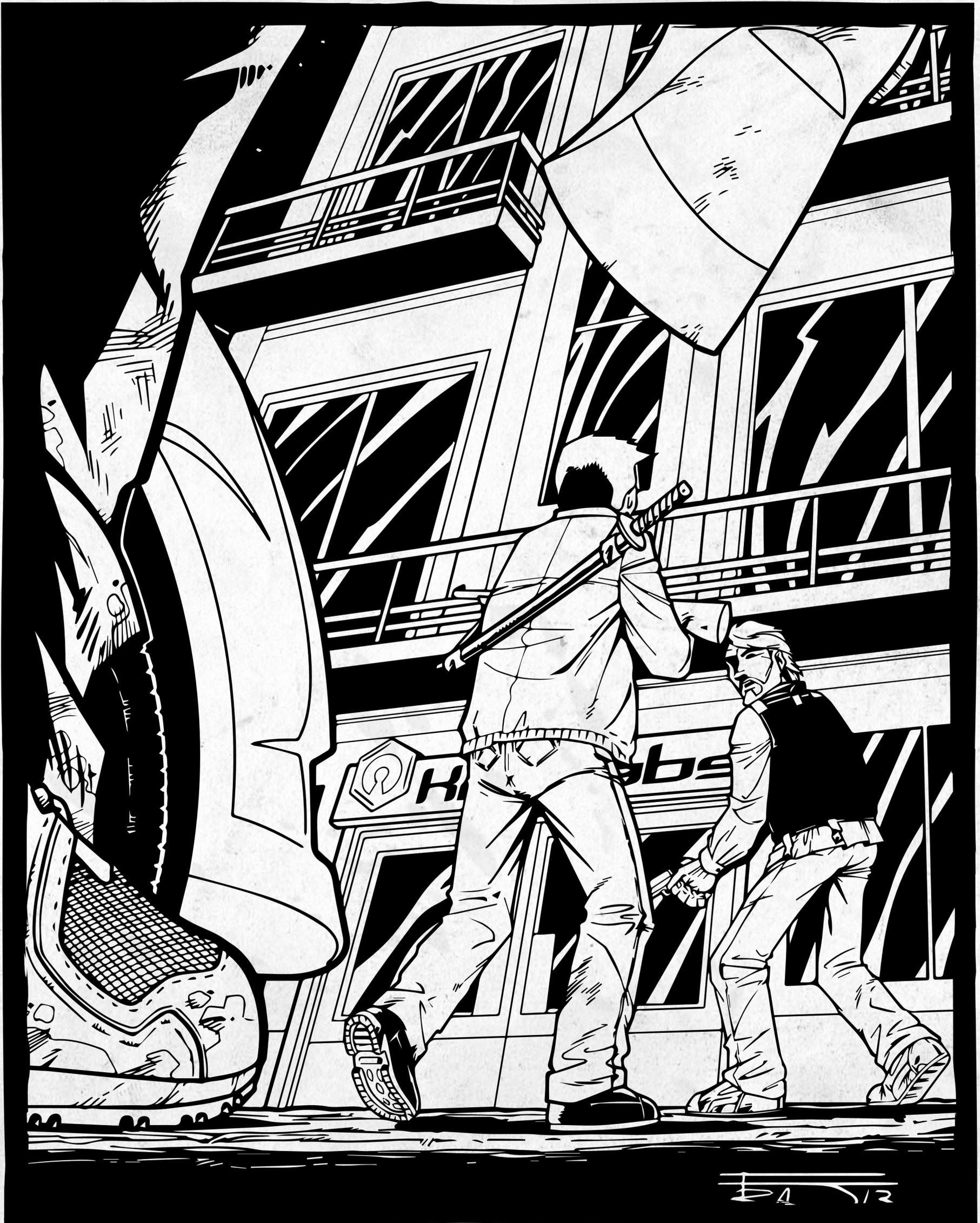
**TRAS 55 MINUTOS:** Julian y Herbet, si no han sido interceptados por nadie, intentan forzar el despacho de Keyton y lo logran. No se detienen mucho a examinar los documentos que hay por allí, les basta con comprobar que la investigación sigue en marcha y que esta sala está vacía.

**TRAS 70 MINUTOS:** Antes de seguir buscando se asoman por las escaleras de bajada para comprobar si Edward está bien. ¡Maldita sea! El chaval se ha movido de su sitio. Bajan deprisa y ven el cuerpo, pero no caen con facilidad en la trampa. Se acercan con cuidado y cuando Sauvage ataca están más atentos que Edward. Luchan con Sauvage y vencen pero sólo uno de ellos (vamos a dejar que lo elijas tú, quien te caiga más simpático) sobrevive y, si los pjs aún no hacen nada, sube al despacho de Keyton para prender fuego a todo.

Además de por estos hechos, el comportamiento de los personajes se va a ver condicionado por el Hambre. Como muertos vivientes sienten ansia por la carne y la sangre humanas y este hambre irá aumentando poco a poco según avancen en la historia. Como zombis no hacen tiradas de Terror, pero cada cierto tiempo (recomendamos entre 15 y 30 minutos de juego real) deberás hacerles tirar por Voluntad para ver si su nivel de Hambre aumenta. Cada tirada fallida les hará aumentar el nivel de Hambre en un punto y cuando pase una hora de tiempo real el nivel de Hambre de todos los personajes aumentarán en 1 de forma automática (y seguirá aumentando por medio de tiradas desde ese momento).

HAMBRE	DIFICULTAD	SÍNTOMAS EN ESTE NIVEL
0	12	Sienten hambre. No es una sensación fuerte, sólo un cosquilleo.
1	12	El olor de la carne humana les resulta atractivo. Les da asco pensar en ella, claro, pero también les atrae. Notarán que en alguna parte no muy lejos debe haber carne humana.
2	13	El hambre ya es un ansia, una fuerza intensa. Específicamente desean carne humana viva, pero podrían retenerse de comerla si lo desean.
3	13	Son capaces de oler si hay carne humana viva cerca. Si Mary está con ellos, tienen la sensación de que hay alimento de ese tipo muy cerca, en alguna parte.
4	14	Es posible identificar con claridad cualquier fuente de carne humana viva, incluyendo descubrir que Mary está viva.
5	14	El ansia de alimentarse de carne humana es irrefrenable. Si descubren humanos vivos, intentarán morderlos, no pueden frenarse.







# DEBERÍA HABERME QUEDADO EN CASA...

## INTERROGATORIO

En algún momento de la aventura es posible que los personajes capturen a uno de los investigadores paranormales y quieran interrogarle. Nos parece que es divertido y motivador para el Anfitrión poner un ejemplo literal de interrogatorio que plasme la forma en que podrían soltar los datos que

poseen los investigadores. Aun así, tened en cuenta las distintas personalidades y motivaciones de los asaltantes a la hora de dar más o menos información, incluso intentar mentir. El siguiente ejemplo de interrogatorio sería el realizado a Herbert, el más pusilánime de los tres y más capaz por tanto de hablar.



*Herbert: ¡Me has mordido! Oh, no. Por favor, no, ah, por favor, dejadme marchar. ¿Cómo es que podéis hablar? ¡Donald no podía! ¡Estáis muertos! ¡Dejadme! ¡Dejadme! —mira su herida y palidece.*

*Patrick: ¿Qué queréis de nosotros, qué hemos hecho para merecer esto? ¡Dime cómo dejar de ser un monstruo! —zarandea al hombre y lo golpea contra el suelo una y otra vez.*

*Herbert: ¡Nosotros no os hemos hecho nada! ¡Ha sido Keyton!*

*Charles: Espera, ¿has dicho “Donald”? ¿Ha habido otros? ¡Habla! ¿Y quién es Keyton?*

*Herbert: Keyton, sí, aunque aquí se haga llamar Colton. ¡Es un loco! ¡Experimenta hace tiempo y a nuestro amigo Donald le hizo... ¡Le hizo esto! —os señala con ambas manos.*

*William: Dinos cómo podemos volver a ser como antes. ¡Dímelo o te mato ahora mismo hijo de puta. ¡Dímelo!*

*Herbert: ¡No lo sé! Edward, nuestro biólogo, siempre ha dicho que debe haber un antídoto, pero que debe ser profiláctico, para evitar contagiarse el propio Keyton. ¡No sabemos el efecto que tendría en vosotros! —os mira con aprensión.*

*William: ¿Cuántos sois?*

*Herbert: Sólo tres, sólo tres. Hemos venido armados por miedo a que hubiese... Bu-bueno, a que hubiese que luchar.*

*Mary: ¿Y qué hacéis aquí?*

*Herbert: Os lo he dicho, un amigo nuestro trabajaba como becario para él en Londres. Le contagió, le transformó en... Tuvimos que matarlo, pero Keyton escapó. Eso fue hace casi dos años, le hemos estado buscando desde entonces. Sabemos que la policía no nos iba a creer porque su anterior laboratorio ardió y no hay pruebas; de hecho, creerían que nosotros... Queremos vengarnos nosotros mismos. ¡Ayudadme y os ayudaré! ¡Por favor, necesito el antídoto!*

*Mary: ¿Y luego? ¿Qué pensabais hacer, quemar también esto, denunciarlo?*

*Herbert: No—no había un plan muy claro. Edward sólo quería vengarse. Yo sólo quiero, bueno, saber la verdad. Y Julian, Julian es nuestro líder, pero no estoy seguro de que busque sólo venganza. Creo que busca algo más. Por favor, de verdad, no quiero morir, ayudadme o dejadme que me vaya... Necesito un hospital... —comienza a mostrar signos de agotamiento o tal vez de enfermedad.*



# ESCENA 7: LOS EPÍLOGOS SON PUERTAS A UN MUNDO OSCURO

*Minutos después llega la primera ambulancia. Atienden primero a Landon en la calle, aún con la jeringuilla del antídoto colgando del brazo, pero no logran reanimarle. Se le declara cadáver veinte minutos más tarde. Con la segunda ambulancia llega la policía y tanto agentes como sanitarios entran en el edificio de Keylabs, siguiendo el rastro sangriento de John. Sentado junto a la entrada les espera William Church. Su espantoso aspecto hace que levanten sus armas pero él sabe cómo tratar con sus compañeros; les convence de que está “vivo” y necesita ayuda. Es llevado a una ambulancia y, tras contactar con autoridades superiores, se le traslada a un hospital militar. Los policías se adentran entonces en el garaje del edificio para acabar encontrando a Mary llorando el cadáver de su marido Charles, al que acaba de disparar en la cabeza. Le preguntan si hay alguien más allí. Ella les miente, cubriendo así la huida de Patrick Barrow, quien frío y no-muerto recorre ahora las calles de la ciudad. Sólo tardarán unas horas en ser informados de lo sucedido y del estado de William agentes de cierto departamento del gobierno dedicado a asuntos oscuros. Acudirán al hospital donde está Church aislado y se lo llevarán a una “unidad especial” para “tratarle”. Nadie volverá a saber oficialmente de él.*



Ya sabemos lo que ocurre si los personajes usan el antídoto, pero son muchas las decisiones que pueden tomar los jugadores y damos tan sólo algunas pistas que esperamos te sirvan para desarrollar segundas partes de esta historia. El texto que te acabamos de dar es una buena pista de por qué en las pruebas de juego nadie llamó a la policía o sólo la mitad se arriesgó con el antídoto: se imaginaban que pasarían cosas así. El Anfitrión debe estar atento para interpretar la reacción lógica de las autoridades antes una llamada tan rara como la que podrían hacer los personajes si pidieran auxilio.

En ninguna de las pruebas de juego los personajes se inyectaron el antídoto a la vez. Hubo quien no quiso inyectárselo y quien quiso esperar a ver el efecto en otros personajes. Hubo un grupo de jugadores que ni buscó el antídoto, decidió convertirse en una banda de zombis sueltos por la ciudad, divertirse e incluso provocar un apocalipsis de infectados en venganza por su situación. En esta prueba de juego los jugadores eran especialmente espontáneos y además Mary había muerto a manos de Savage. Moraleja: déjales hacer lo que quieran con su nueva condición, pero deja esa historia para ser contada más tarde o como un final abierto; Haunted House no está pensado como un juego para jugar este tipo de campañas por toda una ciudad ni para convertir esta aventura en un mundo de juego completo.

En otra prueba de juego los jugadores permanecieron mucho tiempo en la azotea, ob-

viando las posibilidades de su condición de zombis, muertos de miedo hasta que escucharon los pasos de los investigadores subiendo las escaleras. La presencia del enemigo a pocos metros dividió al grupo de inmediato en belicosos y atemorizados y movió la aventura. Moraleja: no te preocupes, la acción irá a ellos y tiempo tendrán de investigar después.

No olvides tener papel a mano donde anotar el paso del tiempo y alguna forma sencilla de medirlo, incluso si para agilizar y simplificar debes ignorar los tiempos que te hemos dado nosotros. Pero los personajes deben sentir que el paso del tiempo es importante y que ocurren cosas también allí donde no están ellos para verlas. En efecto, si se producen varios disparos o gritos, es posible que alguien más que esté trabajando en un edificio cercano acabe llamando a la policía o, como en el caso relatado, si ven a alguien herido paseando por las calles del polígono, a una ambulancia.

Un departamento de la policía escocesa que investiga casos especiales no tardará en enterarse de lo ocurrido y mandar a alguien tras de los personajes, incluyendo a Mary. Este podría ser el detonante de futuras aventuras, usando el recurso narrativo de dar a tus jugadores personajes nuevos, miembros de ese departamento, y lanzarlos a la caza de sus antiguos personajes huidos. Estos pueden haberse escondido en otras casas o viajado en tren dando pie a otras aventuras típicas de Haunted House.



# PASOS EN EL ATICO

— Una aventura de Jacobo Peña —

*“Apenas sé cómo he sobrevivido; con frecuencia me he tendido desfallecido sobre la arena, rogando que me sobreviniera la muerte. Pero las ansias de venganza me mantenían vivo; no me atrevía a morir si mi enemigo continuaba con vida.”*

Mary Shelley - Frankenstein o el moderno Prometeo

**HAUNTED HOUSE**  
UN JUEGO DE ROL



RA 513