

CHAUGNAR FAUGN

Man Hat Tan Mac,
*una aventura de rol ambientada
en los Mitos de H.P. Lovecraft*

ÓSCAR QUADRADO MENDOZA

Título original: Chaugnar Faugn: Man Hat Tan Mac, una aventura de rol ambientada en los Mitos de H.P. Lovecraft

Autor: © Óscar Quadrado Mendoza

© Club de Ostras

© Iñaki Aliste Lizarralde, mapa del apartamento «La Soga», pág. 50

Copyright © 1931, 1959 by Frank Belknap Long; first appeared in *Weird Tales*; reprinted by permission of Wildside Press LLC and its agents, the Virginia Kidd Agency, Inc.

1ª edición

ISBN: 978-84-949612-2-9

Edición: Club de Ostras para El Club Fumista de Madrid, 2022

Impreso en España

www.ostras.club

ÍNDICE

Prólogo y consideraciones iniciales 7

Capítulo 1. *La Antigua Raza*, relato de Howard Phillips Lovecraft 13

Capítulo 2. Man Hat Tan Mac; Escenario corto ambientado en los mitos de Cthulhu;

Los personajes 18

Braad Niemann 19

Hans Albery 22

Señora Pickles 25

Kenneth Little 28

Carrie Dawson 30

Andrew Jonas Kavanagh 33

Tomasz Cadell 36

Capítulo 3. Cronología de sueños y sucesos 39

Capítulo 4. Escenas clave y resoluciones a discreción del director de juego;

Juego de rol en vivo 42

Capítulo 5. Escenas clave y resoluciones a discreción del director de juego;

Juego de rol tradicional 44

Capítulo 6. Los finales 47

Capítulo 7. Espacio de juego y consejos de dirección 48

Capítulo 8. Mapa y pistas 50

Capítulo 9. *Horror en las Colinas*, relato de Frank Belknap Long 55

Capítulo 10. *Ginevra (La rama de muérdago)*, poema de Samuel Rogers 100

CHAUGNAR FAUGN: MAN HAT TAN MAC, UNA AVENTURA DE ROL AMBIENTADA EN LOS MITOS DE H.P. LOVECRAFT



PRÓLOGO Y CONSIDERACIONES INICIALES

A finales del siglo XX los juegos de rol en vivo se popularizaron rápidamente, siendo la actividad estrella en muchas jornadas y eventos tanto nacionales como internacionales. Unos años después, quizá influenciado por el período de ocaso que vivieron los juegos de rol en general, fueron desapareciendo y cuando estos resurgieron hace unos pocos años debido a las nuevas estrategias editoriales y mecenazgos, a los nuevos autores, juegos y bajo la influencia de las nuevas tecnologías, la mirada ya no se dirigía a los juegos de rol en vivo tanto como antes, más allá de grandes eventos y recreaciones históricas con decenas de jugadores.

En aquella antigua época, en cierta manera se asistía a la contraposición entre el juego de rol tradicional o de mesa y el juego de rol en vivo y aunque las mecánicas, reglas y recursos eran bastante diferentes, siempre me preguntaba por qué. Como consecuencia de esta pregunta empecé a adaptar roles en vivo que había desarrollado para poder jugarlos en mesa virtual y fruto de ello es este primer libro, con indicaciones para jugarse tanto en mesa como en vivo. Además, la presente edición ha aprovechado para incluir dos relatos que siempre me han fascinado, *La antigua raza* de Howard Phillips Love-

craft y *Horror en las colinas* relato de Frank Belknap Long, amigo del primero y fiel creador de los mitos. *La antigua raza* es una narración derivada de un sueño; H.P. Lovecraft acostumbraba a tomar ideas, inspiraciones y a veces hasta casi la totalidad de los sueños para sus relatos, combinación de todo ello que compartió a lo largo de miles de cartas enviadas a sus amigos y colaboradores. Ambos relatos tienen un denominador en común, que no tardará el ávido lector en descubrir, si es que no lo ha hecho ya, además del menos conocido: son de los pocos relatos de los Mitos de Cthulhu que guardan relación con España; pero me estaba refiriendo al mismo vínculo que tienen con *La maldición de los Chthonians*, módulo para el juego La llamada de Cthulhu de David A. Hargrave, William Hamblin y Bill Barton (en especial él) publicado en castellano por la editorial Joc Internacional en 1989; el mismo vínculo que con Chaugnar Faugn, el título de la presente edición.

Sirva como prólogo la explicación del título y del término rol literario: Chaugnar Faugn es una de las deidades dentro de los mitos de Cthulhu más desconocidas y que siempre me ha fascinado y llamado más la atención, hasta el punto de que en esta edición, se edita por primera vez en castellano, hasta donde conozco, *Horror en las colinas*, relato de Frank Belknap Long publicado por primera vez en 1931 y quizá la narración por la que más se le conoce al primigenio. Pero este relato (y el de H.P. Lovecraft, no son el destino ni el resultado final, a pesar de su riqueza, sin duda superior al texto exnovo de esta edición, tan solo son un excelente acompañamiento a la narración de este juego y sus diferentes reglas.

Existen muchas maneras de jugar al rol, en mesa o tradicional, de manera virtual, a través de videojuegos, en vivo, a través de correspondencia o turnos, de manera recreacionista y con mecanismos de «lucha real» o contacto... y cada una de estas tipologías con unas características

propias: unas son más estáticas que otras, en otras influyen las tecnologías (que son múltiples y variadas) o el atrezzo, en otras la función del director de juego es puramente narrativa y en otras más de árbitro, unas tienen más narración y lingüística, otras más táctica, números, dados, matemáticas y estadísticas... Y dentro de estas tipologías, diferentes reglas, sistemas, materiales, recursos y combinaciones de ellos; Incluso el rol en vivo tiene distintas tipologías según se tienda más a la escenificación, acción, negociación y sobre todo por la delimitación del territorio de juego, distribución de sus elementos materiales y tiempo de juego. En sus inicios, *rol literario* comenzó siendo una manera de denominar al sistema utilizado para jugar al rol derivado de la situación en el tablero del famoso juego de mesa Diplomacia, y después aplicado a otros juegos de mesa. Era la manera de denominar la modificación de las reglas añadiéndoles roleo por parte de los jugadores. Después se siguió utilizando este término para la adaptación de una serie de roles en vivo (que durante décadas desarrollé, muchos de ellos realizados en jornadas desde las antiguas Convivencias lúdicas nacionales, CLN) al rol de mesa. Algunos de estos roles en vivo eran para bastantes jugadores (llegando hasta treinta jugadores) y la adaptación a mesa y por analogía al rol online también, ha necesitado de diferentes ajustes. Fruto de esta adaptación me encontré con algo nuevo que nunca había jugado, era como una combinación de rol en vivo y rol de mesa; algo con mayor poder de la dialéctica, desenlaces en función del lenguaje utilizado y no de los dados, resoluciones en función del momento elegido y no de tablas fijas. Descubrí como los jugadores recibían la información de sus personajes como si de un rol en vivo se tratara, pero la partida se desarrollaba de manera tradicional, aunque siempre más limitado por el espacio, como en el rol en vivo y con una duración más limitada y controlable. A diferencia del juego de rol tradicional, donde la mayoría de las veces el tiempo de los personajes no transcurre de la misma manera que el de los jugadores, en el rol literario el tiempo

transcurre de manera muy parecida, acercando a los jugadores a la ambientación y desarrollo como un recurso de presión más, no tienen tiempo para ponerse a pensar. Al contrario que en el juego de rol tradicional, los jugadores disponen de suficiente información de los personajes que integran la partida, cuestión muy importante para el equilibrio de la misma. El jugador se encuentra por tanto con que tiene que leer mucho más antes de jugar e incluso tomar anotaciones o volver una y otra vez a su ficha de personaje, pues es imposible retener toda la información. Pero el jugador también debe improvisar más y no puede prepararse tanto el personaje, teniendo esto tanto sus pros como sus contras, pero siempre enriqueciendo, a través de la incógnita sobre el personaje que el jugador acaba de recibir y la ilusión por empezar a jugar cuanto antes. Las pistas, una parte determinante de cada partida, en el juego de rol en vivo, a diferencia del tradicional, no se suelen obtener a raíz de superar una tirada o dificultad, sino que suele estar basado en el comportamiento, actuación y escenificación del propio personaje en tiempo real, descubriendo pistas de objetos reales situados en el terreno de juego (o mediante utilización de otros sistemas como cartas de objetos, cartas de combate...) o descubriendo nuevas tramas a base de iniciar nuevos diálogos determinantes; jesa es la verdadera dificultad! Para el director de juego también cambian ciertos aspectos, por un lado, gran parte de su trabajo es durante la preparación de los personajes y de la partida, haciendo que sea mucho más fluida y con menos interrupciones. Este sistema puede parecer más encasillado o lineal, todo lo contrario a un mundo abierto, pero por experiencia dirigiendo este tipo de partidas me he encontrado con todo tipo de resultados y lo más importante: otro tipo de experiencia para los jugadores. *Rol literario* además hace honor a su nombre, utiliza más referencias literarias de lo habitual (en esta edición no solo se hace mención a las obras de los mitos anteriormente descritas, también lo hace con otras obras como *La soga*, obra de teatro escrita por el escritor inglés Patrick Hami-

lton en 1929 y basada en hechos reales o su posterior adaptación en la conocida película de culto del mismo nombre y dirigida por Alfred Hitchcock en 1948, el mismo año en el que se desarrolla Man Hat Tan Mac y con detalles muy reconocibles; pero también referencia otras obras como *Italy, a poem*, recopilación de relatos del autor inglés Samuel Rogers tras su viaje por Italia en 1822 y que incluye un importante relato para nuestra edición *Ginevra*, más conocido en Europa como *La rama de muérdago*, inspirador de otras leyendas, cuentos y canciones; pero es que este libro *Italy, a poem*, además forma parte de las pistas de Man Hat Tan Mac (y forma parte del guión de la obra original), habiendo podido conseguir, un servidor, las primeras ediciones de dicho título para su estudio y uso durante el juego; y aún podemos ir más allá, *La rama de muérdago* existe en versión musical y también forma parte de la trama de toda esta panspermia. Dicha obra narra la historia de Ginevra Orsini, o mejor dicho, lo ocurrido durante el día de su boda: su desaparición tras proponer jugar al juego del escondite. Los invitados a la boda comenzaron la búsqueda registrando la casa de arriba abajo, sin encontrar rastro alguno de la joven novia. Esta historia inspiró otras muchas leyendas como la conocida en Bramshill House, Reino Unido. *La rama de muérdago* es como se conoce a la canción inspirada en la misma historia compuesta por Henry Rowley Bishop. Después, en 1904, Percy Stow dirigió el corto *The Mistletoe Bough* (La rama de muérdago), restaurado por el BFI National Archive, obra que desde luego recomendamos su uso para mostrar a los jugadores al final de la partida, antes de que conozcan la verdad, si es que no la descubrieron, como si de un sueño se tratara.

Unimos, por tanto, varios relatos sobre los mitos creados por H.P. Lovecraft y Frank Belknap Long, un módulo antiguo para el juego de La Llamada de Cthulhu, hechos reales, una obra de teatro, una película, un relato muy antiguo, varias leyendas, una canción, una partitura y un libro físico, cuya existencia nos conecta

con unos hechos que probablemente ocurrieron en la Edad Media y cuyos personajes, aunque solamente sea ficticiamente, podrán manipular durante el juego.

A partir de este punto, todo lo que el lector está a punto de conocer podría incluirse dentro de esa palabra tan de moda últimamente, *spoiler*, que no sería otra cosa que la revelación de los secretos de las tramas, por lo que recomendamos que si continúa leyendo es porque será el guardián o director de juego, nunca el personaje jugador. No obstante, si únicamente se desea disfrutar de esta edición de manera literaria, es decir, acudiendo directamente a los relatos, recomendamos dejar de leer este prólogo y acudir al índice de este libro en donde se referencia la página de *La antigua raza*, relato de Howard Phillips Lovecraft, *Horror en las colinas*, relato de Frank Balknap Long y *Ginevra*, poema de Samuel Rogers.

Esta aventura, como todas, tiene un riesgo y no es otro que el derivado del metajuego. Sin embargo, el metajuego puede combatirse fácilmente con unas palabras sobre el mismo a los jugadores, al final no quedará otra que los jugadores se ciñan a lo que realmente conocen sus personajes y no lo que conocen ellos mismos como jugadores. Cuando existen muchas referencias, incluidas películas y obras de éxito, existe este riesgo, siempre corresponderá al director de juego asignar los personajes en función de lo que conozca de los jugadores, y esta decisión puede llegar a ser determinante. No obstante, que la diversión esté asegurada siempre dependerá de las palabras con las que el director de juego se dirija a sus jugadores antes de comenzar. He llegado a dirigir partidas en las que los jugadores tenían más conocimientos sobre la trama de lo normal y el resultado fue igualmente excelente; a veces, el disponer de información adicional puede ser un hándicap para el jugador y no una ventaja: ¿cómo salir airoso de la situación utilizando únicamente las características y la situación del propio personaje? También he dirigido partidas a jugadores que han inten-

tado conseguir el protagonismo a toda costa, inventándose tramas y aún enriqueciendo las propias historias, desestabilizando la partida. Pero esto ya no depende de la partida en sí, sino de la propia personalidad de los jugadores. También es cierto que estas obras, en concreto la película de Alfred Hitchcock, que podría ser la más famosa, ha sido una gran olvidada por las nuevas generaciones, ocurriendo al contrario con las más maduras o cinéfilas, para ellas, es casi una película de culto. En el caso de que los jugadores tuvieran más conocimientos sobre la trama de lo normal, el director de juego siempre tendrá varias opciones: alertar sobre el metajuego y por tanto ceñirse a lo que conocen los personajes (no los jugadores), asignar los roles de los anfitriones cultistas o criminales (pero también víctimas) a los jugadores que más información de metajuego pudieran conocer, o cambiar elementos del juego y de la historia para potenciar la sorpresa.

La aventura que se publica en esta edición, *Man Hat Tan Mac*, trata sobre la ambición, la arrogancia y la soberbia; sobre el éxito a toda costa, sobre el peligro del superhombre de Friedrich Nietzsche. Dos jóvenes y compañeros de apartamento en Manhattan, BRAAD NIEMANN y HANS ALBERY, creyéndose de algún modo superhombres y que debido a su inteligencia están por encima del resto de personas, han planeado el que consideran será el asesinato perfecto que les elevará sobre el resto de mortales: el de su propio amigo DANIEL KAVANAGH. Pero no tienen muy claro porque lo han hecho y sobre todo que un ser maligno les ha llevado a hacerlo a modo de ofrenda e inicio de ceremonia. Después de ejecutar su plan, ocultan el cadáver en un baúl que les servirá de mesa para la celebración que inicia la partida. Y es que, para mayor orgullo, jactancia y desprecio a la vida, además de a la propia víctima, han invitado a ANDREW JONAS KAVANAGH, padre de la víctima, CARRIE DAWSON, novia y prometida de la víctima, KENNTEH LITTLE, exnovio de CARRIE DAWSON y a un último invitado muy especial, su antiguo y admirado profesor de filosofía a quien lle-

van tiempo sin ver: se trata del señor TOMASZIO CADELL a quien consideran muy inteligente; es a él a quien más desean derrotar en este brutal enfrentamiento de poder y egos. Hay otro personaje que no es una invitada, quizá el más importante debido a la capacidad de equilibrio y tensión que posee, que es el de la SEÑORA PICKLES, la ama de llaves de la casa, al servicio de BRAAD NIEMANN y HANS ALBERY. La arrogancia les conduce a creer que lo tienen todo bien atado, pero hay varias cuestiones, quizá demasiadas, que se les ha escapado y desconocen, son las siguientes: la víctima guardó su sombrero en el armario antes de ser ejecutado, la SEÑORA PICKLES puede alertar de un comportamiento últimamente inusual (pérdida de llaves, día libre, cambio de mesa, guantes de cuero, desorden, nerviosismo...), el revolver que oculta BRAAD en el bolsillo de su chaqueta, las incoherencias de HANS, una llamada al club de tenis a tiempo, interrogar al conserje, la rama de muérdago, el relato preferido de BRAAD guardado en el libro *Italy*, los conocimientos literarios e históricos de ANDREW y TOMASZIO, los conocimientos de KENNETH LITTLE sobre los trabajos de su padre, y quizá la que sería la mayor sorpresa para los asesinos: el poder de los Mitos de Cthulhu. HANS desconoce que el libro *Italy* que regaló a BRAAD por su cumpleaños, es un libro mágico que contiene información con anotaciones en los laterales para comunicarse con el temido dios CHAUGNAR FAUGN. También desconoce que una de las hojas que se desprendieron del libro, creyendo que era el recibo de compra, en verdad era una partitura de invocación, partitura que encontró en su habitación y empezó a practicar, haciendo que tanto él como BRAAD tuvieran horribles sueños de conexión cósmico-temporal, además de estar afectándoles a su salud mental. Y sobre todo desconocen que al estar tocando esa partitura están activando un conjuro de comunicación con el dios CHAUGNAR FAUGN, al que además le acaban de servir un sacrificio en bandeja. El dios primigenio ansía volver a la ciudad de la que fue expulsado, Nueva

York, y está deseoso de sangre y más víctimas como ofrendas.

¿Podrán ser salvados de este mal los personajes? ¿Se convertirá BRAAD en el cultista preferido de su dios o por el contrario lo será HANS? ¿Cómo acabarán?

Man Hat Tan Mac es un escenario corto preparado tanto para disfrutarse en vivo como en mesa (tradicional o virtual), tan solo realizando unos pequeños ajustes por parte del director de juego según el modo de mecánica que se haya decidido utilizar. Está pensado para ser disfrutado por una dirección de juego más 6-7 jugadores en la modalidad de rol en vivo (la SEÑORA PICKLES y KENNETH LITTLE son los personajes que en el caso de ser 6 jugadores, el director debería interpretar) o 5 jugadores juego de rol en mesa (convirtiendo a la SEÑORA PICKLES y KENNETH LITTLE en Pnjs). En este sentido se presentan unas características de los personajes basado en un sistema de porcentajes y sistema d100. Tampoco sería muy complicado cambiar el sexo de algunos PJs en caso de ser necesario. Durante las pruebas se cambió el sexo del señor ANDREW JONAS KAVANAGH por su mujer, incluso creando un personaje femenino distinto que podría aprovechar las características de su enfermo marido llamándole por teléfono. La duración de la partida está alrededor de 3 horas y es bastante fácil aplicar que el trascurso del tiempo para los jugadores sea el mismo que para los personajes. En el caso de la modalidad de juego de rol en vivo, la experiencia puede enriquecerse con un banquete nocturno y atrezzo de verdad, convirtiendo la experiencia en inolvidable. El juego de rol tradicional y el virtual pueden presentar otros alicientes bastante sorprendentes al recurrir a la tecnología, la música, los efectos, imágenes, vídeos o la utilización de mapas tanto impresos como digitales. Esta edición también incluye un sorprendente mapa delineado por el artista Iñaki Aliste Lizarralde, diseñador especialista en mapas de cine, reproduciendo con exactitud el apartamento de la película *La sogá* de Alfred

Hitchcock, para mayor deleite de los jugadores más cinéfilos.

Man Hat Tan Mac solo es una manera de identificar al barrio donde se desarrolla la acción, pero con una grafía distinta. Simbólicamente nos encontramos varias palabras, «hombre» o «sombrero», pero también la onopatopeya «tan» con la que sueñan los personajes y que así se nos describe en los antiguos relatos sobre Chaugnar Faugn. «Mac» tan solo es la abreviatura del macguffin como recurso desarrollado en una partida de rol, término creado por Alfred Hitchcock para referirse a todo aquel elemento de suspense que se convierte en una excusa argumental para los personajes sin ser relevante en la propia historia. El macguffin no es lo importante en la trama.

Man Hat Tan Mac está completamente llena de estos recursos, a modo de pequeñas trampas escondidas para que los jugadores las utilicen de un modo u otro, pero siempre sin perder de vista el objetivo final de la trama. En otras ocasiones serán los jugadores los que crearán y desarrollarán los macguffin. La mayoría de ellos deambularán alrededor del personaje de CARRIE DAWSON para crear cierta tensión, quizá por ciertos comportamientos reprochables, pero para nada comparables con lo que ha ocurrido realmente (el romance de CARRIE y KENNETH, el broche de CARRIE y la luna, su reciente trabajo esotérico y sus aspiraciones sociales...), pero también el sonido del timbre cada vez que llega alguien nuevo, haciendo creer que puede ser DANIEL. El timbre más importante es el del conserje a las 23:00 horas, pues todavía los invitados tienen esperanzas de que pueda llegar, pero se trata de un elemento para crear tensión sin mayor implicación en la trama (a pesar de que los jugadores pueden intentar aprovechar para interrogar al conserje).

La idea de encerrar a 7 personajes jugadores (2 de ellos potencialmente no jugadores) en una misma localización (un apartamento) y en un tiempo determinado

(3 horas aproximadamente), haciendo posible que de 3-5 jugadores se enfrentaran a los otros 2, siempre me sedujo. Porque hay dos personajes que han cometido un delito y deben ocultarlo. Porque estos dos personajes son además víctimas en su propia casa y lo desconocen. Porque no hay monstruos, terror o escenas desagradables a priori, salvo un cadáver escondido y porque nace, de los propios diálogos de los personajes en virtud de la información que tienen, una investigación que a la vez se convierte en tensión, un terror psicológico de miedo a lo desconocido, de incertidumbre, sobre lo que puede haber ocurrido y no se quiere ni pensar, y que termina identificándose con algún tipo de suspense. Hay dos personajes que deben enfrentarse, desde el comienzo, al terror psicológico derivado de su único objetivo: tratar de no ser descubiertos; el resto de personajes no son conscientes de lo que está por venir, pero poco a poco descubrirán que existen elementos que no se sostienen (argumentos, historias, diálogos, el paso del tiempo, sonidos, personas, objetos...) y que les desarrollará una sensación de miedo a lo desconocido y les marcará para siempre, además del clima maligno que todos ellos desconocen y que les está acechando. Con pocos elementos, el desarrollo de algunas tramas y recursos, como el uso del tiempo o del macguffin, todos los personajes, cada uno con sus razones, se verán destinados a vivir momentos de tensión y en definitiva a controlar su estabilidad mental. Con estos detalles, el juego y la aventura funcionaban a la perfección, pero deseaba algo más, me atraía la idea de ambientarla también en los mitos, que además me permitiría incluir un elemento desconocido para los personajes que a priori dominaban la situación (BRAD NIEMANN y HANS ALBERY son los únicos que conocen el crimen, pero desconocen que sus orgullosos egos además han activado un conjuro de llamada y contacto con CHAUGNAR FAUGN). Y fue en ese momento cuando decidí complacer a ese dios que llevaba dieciocho años esperando su oportunidad de regresar a la ciudad. Que regrese o no a nuestra realidad depende del director de juego y de los jugadores. El

sacrificio ya ha sido efectuado, los cultistas se han vuelto verdaderos fieles sin saberlo.



Mis últimas palabras son para los lectores, pues comparto con ilusión este pequeño conocimiento arcano, pero también con humildad, pues esta edición no pretende descubrir nada nuevo, cuya narrativa y reglas de dirección también animo a que sean modificadas, sobre todo esperando que disfruten con este juego tanto como yo lo he hecho escribiendo, adaptando y dirigiendo.

Y casi se me olvida, ¡qué horror!, lo más importante: si por lo que fuera ya hubieran encontrado la silueta de unos enormes tentáculos verdosos ocultos sobre la oscuridad de la cubierta de este libro, no lo duden y empiecen a jugar cuanto antes, su cordura depende de ello.

Óscar Guadrado Mendoza

3 de octubre de 2022

CAPÍTULO 2

MAN HAT TAN MAC

ESCENARIO CORTO AMBIENTADO EN LOS MITOS DE CTHULHU

LOS PERSONAJES



BRAAD NIEMANN

FANÁTICO, 22 AÑOS

FUE 40 **CON** 50 **TAM** 40 **DES** 50

APA 80 **INT** 70 **POD** 90 **EDU** 60

COR 10 **MAG** 18 **PV** 9

Arma corta (25), Charlatanería (40), Crédito (50),
Derecho (60), Descubrir (40), Encanto (50),
Inglés (60), Intimidación (50), Psicología (60),
Sigilo (30)



Situación

Esta noche de Halloween ofreces un banquete celebrando que tú y tu compañero **HANS** abandonáis la ciudad para ir a la casa de campo de tu madre durante un tiempo. Será una noche fantástica. En breve llegarán los invitados.

¿Qué conoces de los personajes? (por orden de aparición en esta historia)

- **DANIEL KAVANAGH:** era uno de tus mejores amigos hasta que decidiste asesinarle hace unos minutos estrangulándolo con una cuerda y con la ayuda de **HANS**. Habéis guardado su cadáver en un baúl que hay en salón y que hará las veces de mesa con mantel, candelabros y donde los huéspedes se servirán (**buffet de comida**). Afortunadamente y para no dejar huellas, utilizaste unos guantes de cuero granates que aún tienes puestos.
- **HANS ALBERY:** es tu mejor amigo y compañero de piso en Manhattan aunque le estás empezando a ver como un súbdito. Parece no tener iniciativa. A veces pierde los nervios con facilidad y eso te enfada. Le consideras una persona débil. Le convenciste para tender una trampa a vuestro amigo **DANIEL**, y asesinarle a sangre fría. Lleva unos días solo tocando el piano y parece más nervioso de lo normal.
- **SEÑORA PICKLES:** es la doncella de vuestro apartamento. Limpia, cocina y ordena. Os mantiene el apartamento siempre a punto. Un poco cotilla. Siempre sabe más de lo que aparenta. Le distéis el día libre para que se marchará de la escena y no sospechara. Le hicisteis creer que **HANS** había perdido las llaves del apartamento para que os entregara sus propias llaves y no pudiera volver sin llamar, no os fuera a sorprender con el cadáver. Había preparado la mesa en el comedor, pero tú has decidido que quizá tenga más gracia trasladar el mantel al baúl donde está el cuerpo de la víctima. Si nadie le

tandem venit» y después con unos ruidos de tambor «tan, tan, tan», soñaste con un lugar montañoso del norte de España. Pero estás convencido de que no te descubrirán. ¡Eres un psicópata! ¿Nada más no? ¿O hay algo que se te habrá pasado por alto?

Debilidades

- Si TOMAZSIO CADELL te hace 3 preguntas seguidas o de algún modo interpretas que te interrogan, te pondrás a tartamudear y pensarás durante unos segundos la respuesta.
- Llevas un pequeño revolver de 6 balas en el bolsillo de la chaqueta. Pero sinceramente, nunca lo utilizarías contra nadie, tu estilo es mucho más elegante. Solo lo utilizarías si tu vida corriera peligro. Es más una debilidad que una fortuna, pues si alguien descubre que la llevas puede que sospeche. ¡Pero qué emocionantes que es!

Posesiones

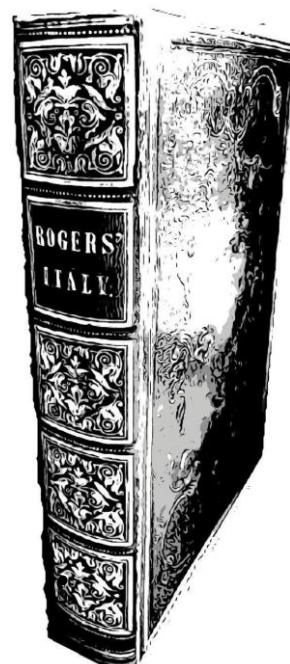


Revolver 7 mm

Libro Italy, Samuel Rogers

La rama de muérdago es como se conoce al relato *Ginevra* incluido en un libro llamado *Italy* a poem. Tienes dos ediciones de este libro, una **ilustrada y bien cuidada de 1830 editada por Thomas Cadell**, la que siempre habías tenido y que

guardas en la biblioteca del salón y otra de **1822**, peor cuidada, que te regaló HANS hace unas semanas por tu cumpleaños, una **primera edición editada por Longman** y que guardas en tu mesilla de noche (Habitación 1).



Su autor, Samuel Rogers, narra una serie de relatos y misteriosas leyendas a raíz de un viaje que realizó por Italia en el año 1815. Cuando viajó a **Modena** quedó tan maravillado que escribió un relato llamado *Ginevra* (en posteriores traducciones *La rama de muérdago*), **uno de tus relatos preferidos**.

Argumento de *La rama de muérdago*: cuenta la leyenda que durante la celebración de su boda, la joven novia propuso a sus invitados jugar al escondite; se escondió en un baúl quedando encerrada sin poder salir. 30 años después descubrieron su cadáver. ¿Verdad que es gracioso?

HANS

ALBERY



PIANISTA, 21 AÑOS

FUE 40 **CON** 50 **TAM** 40 **DES** 70 **APA** 60
INT 70 **POD** 35 **EDU** 60 **COR** 25 **MAG** 7 **PV** 9

Descubrir (45), Italiano (20), Juego de manos (20),
Música/piano (70), Naturaleza (50)
Primeros auxilios (50), Psicología (40)

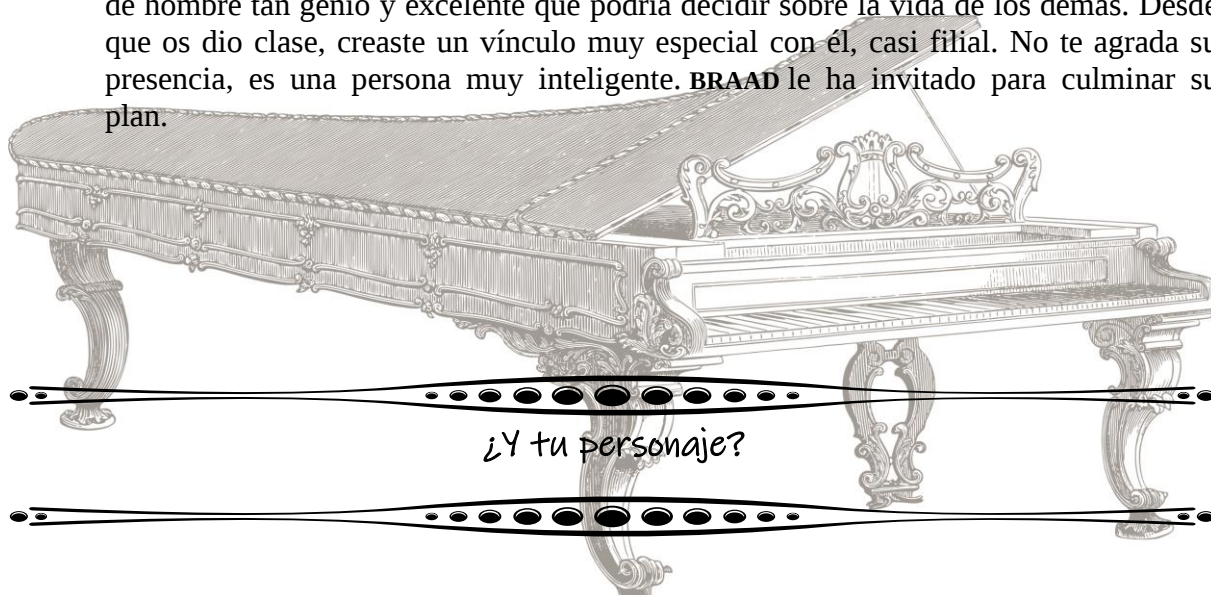
Situación

Esta noche de Halloween ofreces un banquete celebrando que tú y tu compañero **BRAAD** abandonáis la ciudad para ir a la casa de campo de la madre de **BRAAD** durante un tiempo. En breve llegarán los invitados.

¿Qué conoces de los personajes? (por orden de aparición)

- **DANIEL KAVANAGH**: era uno de tus mejores amigos hasta que decidiste asesinarle hace unos minutos (junto a **BRAAD**), estrangulándolo con una cuerda. Habéis guardado su cadáver en un baúl que hay en el salón y que hace las veces de mesa con mantel, candelabros y donde los huéspedes se servirán (en el mapa **buffet de comida**). Afortunadamente y para no dejar huellas, utilizaste unos guantes de cuero beige que aún tienes puestos.
- **BRAAD NIEMANN**: es tu mejor amigo (o eso creías) y compañero de piso en Manhattan. Hace unas semanas le regalaste por su cumpleaños una primera edición de un libro llamado "Italy", que incluía una de las historias que más le gustan. Justo después de regalarle el libro, se puso tan emocionado que empezó a acelerar el crimen y te sientes culpable de ello. Y lo peor de todo es la prueba del recibo de compra que dejaste por tu habitación: ¡100\$ por un libro de anticuario! (100\$ en el año 1948 equivaldrían a 1000 € en el año 2022). Por alguna razón te has dejado convencer y arrastrar por **BRAAD** para cometer el crimen. Te sientes mal por ello, ¿quizá te arrepientes?, pero también eres consciente de que no debes confesar, sea como sea hay que ocultarlo, tu futuro tan prometedor puede acabar de golpe. Antes de que lleguen los invitados quieres discutir la situación con él, por qué lo habéis hecho realmente y vuestro futuro a partir de ahora.

- **SEÑORA PICKLES:** es la doncella de vuestro apartamento. Limpia, cocina y ordena. Os mantiene el apartamento siempre a punto. Un poco cotilla. Siempre sabe más de lo que aparenta. Unas horas antes del crimen le distéis el día libre para que se marchará y no sospechara nada. Le hicisteis creer que habías perdido tus llaves del apartamento para que os entregara sus propias llaves y no pudiera volver sin tener que llamar, no os fuera a descubrir con el cadáver. Había preparado la mesa en el comedor, pero a última hora **BRAAD** ha decidido que quizá tenga más gracia trasladar el mantel al baúl donde está el cuerpo de la víctima. Esto te pone muy nervioso. ¡La **SEÑORA PICKLES** es la única que sabe que es un baúl!
- **KENNETH LITTLE:** El pequeño Kenny. Amigo tuyo, del grupo. Ex pareja de **CARRIE**. Últimamente le has visto poco. Se comporta de manera extraña, como si ocultara algo. ¿Dónde habrá terminado trabajando?
- **CARRIE DAWSON:** primero fue la novia de **BRAAD**, después lo fue de **KENNETH** y ahora era prometida de **DANIEL**, con quien se iba a casar. Trabaja en el mundo de la moda. ¿Por qué le habrá invitado **BRAAD**? ¿Qué tiene que ver ella en todo esto?
- **SEÑOR ANDREW J. KAVANAGH:** Es el padre de **DANIEL**. ¡¡¡Su mujer no ha venido y también estaba invitada, qué extraño!!! ¿Por qué habrá querido **BRAAD** invitarle? Si algo pudieras hacer por él, tu alma se sentiría más tranquila.
- **TOMAZSIO CADELL:** Fue director del colegio Sommerville y profesor tuyo de filosofía. Muy inteligente. Él sostiene que el asesinato es un delito para la mayoría y un privilegio para unos pocos. Sostiene que podría darse el caso de que existiera una clase de hombre tan genio y excelente que podría decidir sobre la vida de los demás. Desde que os dio clase, creaste un vínculo muy especial con él, casi filial. No te agrada su presencia, es una persona muy inteligente. **BRAAD** le ha invitado para culminar su plan.



En tus jóvenes veintiuno. Un poco más joven que **BRAAD**. Amistoso, elegante, educado y a veces tímido y sensible. Pero también neurótico y por alguna extraña razón que no comprendes necesitas ser dominado. Te gusta tocar el piano y tienes un don para ello. De hecho, cuando estás nervioso sueles esconderte detrás de la música y la bebida. Hoy te muestras preocupado y nervioso, desconfías de tu amigo **BRAAD** y no sabes lo que sería capaz de llegar a hacer. De alguna manera sientes que eres el único que puede ocultar lo que ha ocurrido y los atrevimientos y arrogancias de tu compañero. Este crimen ha hecho que lleves un par de días con pesadillas e incluso con unos picores en la cabeza, sobre todo en las orejas: has soñado con tribus prerrománicas que luchaban contra romanos al ritmo de un tambor «tan, tan, tan», y luego siempre despertabas. Todo esto de preparar el crimen ha hecho que te

vuelvas desordenado. Aunque te arrepientes del crimen no estás por la labor de que alguien lo descubra. Te aterra que TOMAZSIO CADELL lo descubra.

Debilidades

- Si escuchas alguna de las siguientes palabras (o algo que te recuerde a ello): **manos, cuerda, sogá, estrangular, cuerpo, esqueleto, muerte o policía**, te mostrarás muy preocupado y nervioso ante el resto de personajes (puedes manifestarlo tartamudeando, empezando a hablar y callándote, no terminando las frases, cambiando de tema repentinamente, diciendo cosas sin mucho sentido o cualquier otro recurso que se te ocurra). Si escuchas varias palabras podrías mostrarte agresivo. Es probable que el DJ (Director de juego) te pida una **tirada de CORDURA** (si tu cordura sufriera alguna modificación, no te preocupes, no se te dirá en directo y **el DJ lo modificará en tu ficha de personaje**).
- Tienes el cuerpo revuelto y hoy no puedes comer carne de ningún tipo.
- Si TOMAZSIO CADELL te hace **tres preguntas seguidas** te pondrás nervioso y enfadarás.
- La única manera que tienes de calmar tu nerviosismo o ansiedad es tocar el piano o beber alcohol sin moderación.
- Hace dos días te encargaste de llamar a todos los invitados para invitarles por teléfono. Pero si alguien te pregunta **si llamaste también a DANIEL, lo negarás**.



Posesiones



Partitura musical. Hace unos días encontraste una partitura entre los papeles de tu escritorio y no te suena haberla tocado. ¿O sí? Bueno, no lo recuerdas, has tocado tantas canciones... La canción te fascina y la has estado practicando últimamente, es una canción muy emocionante que no te cansas de tocar.



CARRIE DAWSON

DISEÑADORA Y MODELO

24 AÑOS

Situación

Tus amigos **BRAAD** y **HANS** ofrecen un banquete celebrando que van a abandonar la ciudad para ir a la casa de campo de la madre de **BRAAD** durante un tiempo. Cuando **HANS** te llamó para invitarte a la fiesta saltaste de alegría. ¡Una fiesta para beber, fumar y bailar! ¡Una fiesta para curiosear! ¡Una verdadera fiesta de Halloween para acceder a la alta sociedad!

FUE 40 **CON** 50 **TAM** 40 **DES** 50

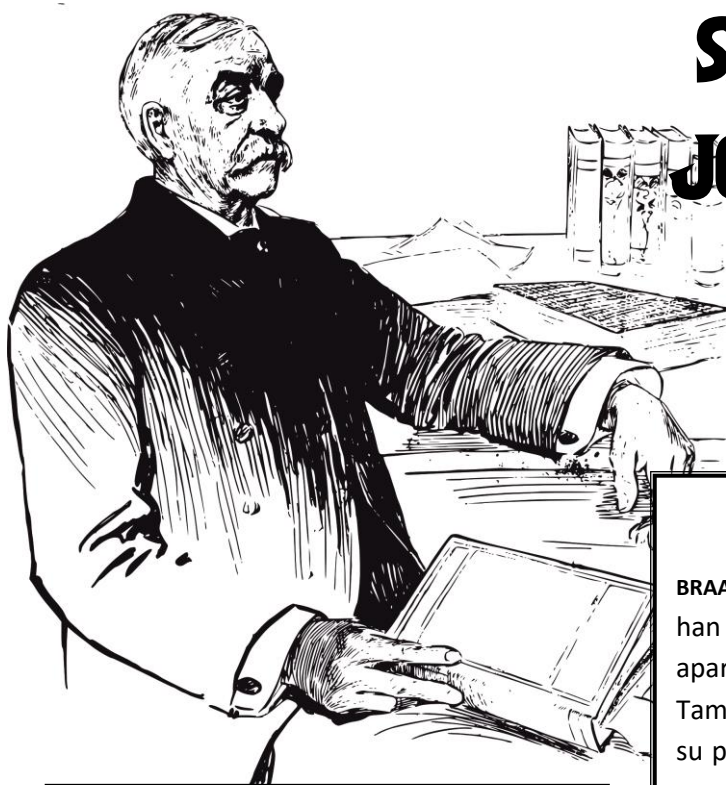
APA 90 **INT** 70 **POD** 50 **EDU** 50

COR 50 **MAG** 10 **PV** 9

Buscar libros (30), Contabilidad (25), Encanto (50), Descubrir (45), Fotografía (60), Interpretación (20), Música (30), Psicoanálisis (21), Psicología (30), Tasación (25)

¿Qué conoces de los personajes?

- **DANIEL KAVANAGH**: es tu prometido. Le quieres, es guapo, fuerte y además pertenece a una familia rica de Manhattan. Es educado, bromista y hombre de honor. Está tarde tenía partido de Tenis, iba muy justo de tiempo y no le daba tiempo a recogerte. Has quedado con él directamente en la fiesta.
- **BRAAD NIEMANN**: uno de los anfitriones de la fiesta, tienes muy buena relación y sueles bromear con él. Fue tu primer novio, después estuviste con **KENNETH** y luego te prometiste con **DANIEL**. Los tres eran buenos amigos, hasta que **KENNETH** te dejó. Entonces **KENNETH** se enfadó con **DANIEL** y desde entonces no se hablan. Sin embargo, te molesta que **BRAAD** haya invitado a **KENNETH**.
- **HANS ALBERY**: el otro anfitrión, inseparable del grupo y compañero de piso de **BRAAD**. El único del grupo que no ha sido tu novio. Le gusta tocar el piano y a ti escucharle.



SEÑOR ANDREW JONAS KAVANAGH

ANTICUARIO

59 AÑOS

Situación

BRAAD y HANS, amigos de tu hijo DANIEL, te han invitado a un pequeño banquete en su apartamento en el Eastside Manhattan. También han sido invitados tu hijo DANIEL y su prometida CARRIE. Tu mujer no ha podido acompañarte pues se encuentra en cama con una bronquitis aguda. Hoy está peor que nunca y te preocupa, como continúe así habrá que acudir al hospital.

All llegar al edificio, el conserje te ha pedido que le subas a HANS una pequeña carta cerrada y a nombre de él.

FUE 40 CON 40 TAM 45 DES 45 APA 60 INT 70 POD 60 EDU 80 COR 70 MAG 12 PV 8

Arqueología (21), Buscar libros (60), Contabilidad (25), Descubrir (25), Encanto (35),

Francés (30), Historia (25), Inglés (70), Latín (40), Literatura (50), Mecánica (30),

Ocultismo (25), Persuasión (30), Tasación (45)

¿Qué conoces de los personajes?

- **DANIEL KAVANAGH:** Tu hijo, le quieres mucho y te cuenta todo. Buen estudiante y mejor deportista. Hoy competía en un torneo de tenis que por motivos de la celebración de Halloween se celebraba en el club al que pertenece. No has hablado con él, pero la doncella que sí lo hizo por teléfono, recibió un mensaje de él desde el club de tenis, avisando de que iba muy justo de tiempo y que iría directamente a la fiesta.

CAPÍTULO 3

CRONOLOGIA DE SUEÑOS Y SUCESOS

Últimos años de República de Roma, Pompaelo⁵, Hispania Citerior.

Muchas desapariciones han alertado a la población local de Pompaelo y todo parece indicar que una pequeña raza adoradora de CHAUGNAR FAUGN y que habita en las montañas de los Pirineos, a través de unas horripilantes celebraciones, es la causante de tanta tragedia.

1 de noviembre, alguno de los últimos años de República de Roma, Pompaelo, Hispania Citerior.

Ante el miedo de maldiciones horripilantes que podían ser invocadas en las colinas la noche del Sabbath y que no deberían existir dentro de los límites de la nación romana, el procónsul Escribonius ha pedido una cohorte de Calagurria⁶, ordenando a Balbutius y a Asellius que envíe dos o tres centuriones a las colinas, para patrullar por los alrededores de las montañas, identificar a los alborotadores y hacer prisioneros.

Primeros días de noviembre, alguno de los últimos años de República de Roma, Pirineos, Hispania Citerior.

El horror, la histeria y la locura, bajo innumerables bestias, sombras, hogueras y gritos, se cierne sobre la cohorte romana. «Malitia vetus; malitia vetus est... venit... tandem venit...»

15 de julio de 1831, Londres.

Un carismático cultista Tcho-Tcho (raza resultante del mestizaje de los Miri Nigri creados por CHAUGNAR FAUGN) e investigando una serie de historias de terror y sacrificios, anota, en un libro recién editado llamado «Italy, a poem» del autor Samuel Rogers, una serie de conjuros a través de notas musicales que pueden conseguir invocar a CHAUGNAR FAUGN. Se pierde el rastro del cultista y el libro termina en la librería Hatchards de Londres.

1889, Killarney, Irlanda.

Nace ANDREW JONAS KAVANAGH.

1901, Brooklyn, Nueva York.

Nace la SEÑORA PICKLES.

1911, Manhattan, Nueva York.

Nace TOMASZIO CADELL.

1924, Manhattan, Nueva York.

Nace CARRIE DAWSON.

⁵ Actual Pamplona, Navarra.

⁶ Actual Calahorra, La Rioja.

1926, *Manhattan, Nueva York.*

Nacen, DANIEL KAVANAGH y BRAAD NIEMANN.

1927, *Manhattan, Nueva York.*

Nacen KENNETH LITTLE y HANS ALBERY.

Otoño de 1929, Manhattan, Nueva York.

Algernon Harris es elegido curador de arqueología para el Museo de Bellas Artes de Manhattan.

Verano de 1930, Manhattan, Nueva York.

¡La expedición de Clark Ulman encuentra el ídolo! ¡El dios elefante de Tsang! Algo extraño y repugnante. Clark Ulman le pide a Algernon Harris que lo destruya cuando lo tenga en sus manos y cuando vea en lo que él mismo se ha convertido.

Otoño de 1930, Manhattan, Nueva York.

Algernon Harris recibe un paquete con el ídolo. Ni siquiera se trata de un elefante, es una figura horrible con grandes y desiguales orejas, con tentáculos, el tronco terminaba en un enorme disco abocinado de al menos un pie de diámetro, y los colmillos, que se entrelazaban en la base de la estatua, eran tan transparentes como el vidrio. ¡Es CHAUGNAR FAUGN! La estatua se expone en el museo.

Primeros días de noviembre de 1930, Manhattan, Nueva York.

Clark Ulman fallece. Insuficiencia cardíaca debido a ansiedad y conmoción. Acromegalia. Esa misma mañana se encuentra el cadáver de un asistente de seguridad en el museo. Su sangre ha sido drenada.

Primeros días de noviembre de 1930, Manhattan, Nueva York.

El doctor Imbert y Algernon Harris se citan con el ocultista e investigador Roger Little, padre de KENNETH LITTLE. Al mismo tiempo ocurren dos sucesos importantes: una noticia conmociona al mundo: «Masacre en los pirineos, se encuentran catorce cadáveres en fila, decapitados, sin sangre en sus cuerpos» y la desaparición de CHAUGNAR FAUGN del museo. Se ha escapado, produciendo el terror y víctimas en la ciudad y alrededores.

El doctor Imbert, Algernon Harris y Roger Little persiguen y dan caza a CHAUGNAR FAUGN. Utilizando la maquina hipnotizadora temporal de Little contra el dios, consiguen hacerle desaparecer de este mundo y enviarle a otra realidad espacio temporal advirtiéndole de que algún día podrá regresar. Podrá ser dentro de pocos años o dentro de milenios, pero cuando su regreso sea presagiado en sueños así ocurrirá.

5 de octubre 1948, Anticuario Marcus Fitzgerald, Manhattan, Nueva York.

HANS ALBERY compra un libro llamado *Italy, a poem* del autor Samuel Rogers. Es el mismo ejemplar de la librería Hatchards de Londres.

Lunes 25 de octubre de 1948, Manhattan, Nueva York.

HANS llama por teléfono a todas las personas invitadas a la fiesta.

CAPÍTULO 5

ESCENAS CLAVE

Y RESOLUCIONES A DISCRECIÓN DEL DIRECTOR DE JUEGO

JUEGO DE ROL TRADICIONAL

- La partida empieza a las 20:50 con dos jugadores (**BRAAD y HANS**), justo cuando se ha cometido el asesinato y han ocultado el cadáver en el baúl. Disponen solo de 5 minutos para ver cómo van a afrontar la noche. Pedir superar una TIRADA DE INTELIGENCIA (INT) a ambos jugadores para ver de que manera y cuando descubren la sogá con la que han estrangulado a **DANIEL** y que sobresale del baúl. Tienen 5 minutos antes de que suene el timbre de la **SEÑORA PICKLES**. Un éxito de alguno de los jugadores hará que descubran la sogá 5 minutos antes de que suene el timbre. Un fracaso de ambos o una pifia de alguno de ellos hará que lo descubran justo cuando suene el timbre.
- Los jugadores conocen que **BRAAD y HANS** acaban de cometer el crimen y que visten unos guantes de cuero. Tendrán 5 minutos para quitárselos y esconderlos a discreción antes de que llegue la **SEÑORA PICKLES**. Tienen que describirlo explícitamente. Si no lo hacen la **SEÑORA PICKLES** descubrirá este hecho, que a priori lo pasará por alto debido a su nerviosismo porque esté todo correcto.
- Los invitados tienen solamente media hora desde que llega el último invitado para llamar al club de tenis y poder preguntar sobre **DANIEL** (con que se lo indiquen al director de juego es suficiente). Si lo hacen, descubrirán que se fue hace bastante tiempo vestido de traje y que estuvo reunido con alguien en el club.
- Si durante la partida **BRAAD** recibe muchas preguntas seguidas o se siente interrogado deberá superar una TIRADA DE APARIENCIA (APA). Si no la supera quedará a discreción del director de juego comunicar al resto de jugadores que perciben de **BRAAD** (nerviosismo, concentración, enfado...)
- Si durante la partida **HANS** recibe muchas preguntas seguidas o se siente interrogado deberá superar una TIRADA DE CORDURA (COR) 1/1D6. Si no la supera perderá cordura. Esto se debe a que **HANS** trata de buscar consuelo en la música cuando se siente presionado y de alguna manera recordar la partitura/conjuro de **CHAUGNAR FAUGN** le hará entrar en cierto estado pasajero de shock.
- Superar una TIRADA DE DESCUBRIR hará que los personajes detecten una pequeña rojez en las orejas de **HANS**, como si se hubiera rascado mucho rato.
- En algún momento de la partida **HANS** se pondrá a tocar el piano. Lo normal es que toque esa partitura nueva que tanto ha practicado los últimos días. De esta manera se está activando el conjuro de comunicación con **CHAUGNAR FAUGN**. Los jugadores que escuchen esta melodía empezarán a sentir un fuerte picor en sus orejas. Primero será **HANS** y más tarde el resto, salvo **CARRIE DAWSON**, cuyo broche la protege. Además

CAPITULO 7

ESPACIO DE JUEGO Y CONSEJOS DE DIRECCIÓN

Antes de comenzar la partida o cuando todos los personajes hayan llegado al apartamento (los personajes llegaran al lugar de juego en intervalos de varios minutos VER Cronología) el director de juego explicará cómo es la SITUACIÓN INICIAL.

El territorio de juego consistirá en un apartamento de un rascacielos medio en un piso 15 en el Eastside Midtown Manhattan con maravillosas vistas al skyline de la ciudad dirección oeste, una de las zonas más elegantes. Hay cuadros para hablar de arte, libros, champán, coctelera con whisky, demás licores y productos caros en una mesa de aperitivos con candelabros. Un gran y largo sofá blanco bajo los enormes ventanales y un piano de cola de madera son los grandes protagonistas del salón. Además del salón y del hall de entrada (con guardarropa y teléfono) por el que entran los invitados, hay un office comedor a medio camino de la cocina, dos habitaciones, dos baños, una terraza y un lavadero (VER mapa, se trata de la localización y distribución exacta del apartamento en la película *La sogá*).

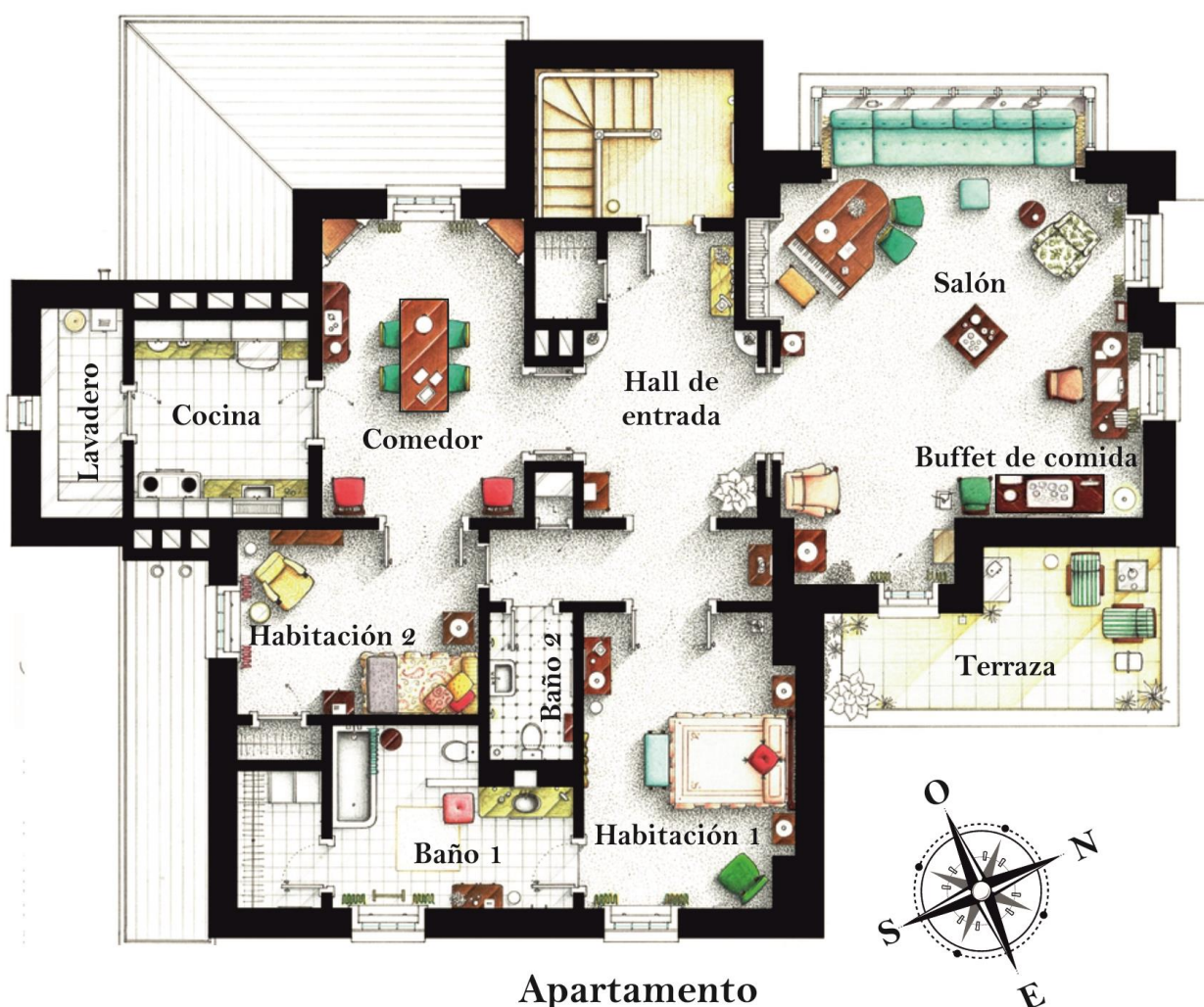
En el caso de juego de rol en vivo el director de juego tendrá que delimitar este territorio de la manera más aproximada posible, «escondiendo» los objetos o pistas que sean necesarios; en el caso de juego de rol tradicional, el director de juego tendrá que narrar a los jugadores cómo es el lugar donde los personajes han sido citados.

Dirigir una partida de rol en vivo no difiere tanto de una partida de rol tradicional. En la charla inicial habrá que explicar a los jugadores, en especial a los más novatos, que la principal diferencia es que mientras en el rol tradicional, la ambientación, el escenario, los objetos y las acciones están en su mente, en el rol en vivo pueden existir de verdad. Lo que ocurre o escucha ya no solo es porque el director de juego se lo describe y narra sino además porque el jugador es testigo directo de ello, él lo ve o lo vive. De ahí que habrá que definir con exactitud el territorio de juego, así como delimitar las diferentes estancias o lugares. Los objetos y pruebas pueden existir o no a elección del director de juego, o recurrir a otros recursos como la utilización de tarjetas que simbolizan esos objetos. No obstante, creo que la partida se desarrolla muy bien con objetos de verdad, sobre todo los más importantes, como pueden ser los libros, la sogá, el sombrero, las llaves, los guantes...

Es posible que los jugadores conozcan total o parcialmente la ambientación en la que se desenvuelve la aventura, basada en obras anteriores (quizá la más famosa la película *La sogá* de Alfred Hitchcock). Aunque el escenario y los desarrollos de las tramas están preparados para que todos los jugadores se diviertan y participen, incluido los que pudieran conocer detalles de la ambientación, corresponde al director de juego realizar una aproximación a los conocimientos de los jugadores, así como hacer una advertencia inicial sobre el metajuego, es decir, no compartir información fuera del juego, ni del personaje ni de la historia. El metajuego es hacer que tu personaje conoce cosas que realmente no conoce. Es decir, vosotros como jugadores podéis conocer algo del juego, de la ambientación, tener algún tipo de información, pero si vuestro personaje no tiene ese conocimiento no podéis actuar

CAPÍTULO 8

MAPA Y PISTAS



Apartamento
1ª avenida con la 54
Eastside Manhattan - Nueva York