


# ORGANIGRAMA

	27	28	29	30
Mañana 1		Marcha	Taller de lámparas	Limpieza!!
Mañana 2	Grand Prix Scout			
	COMIDA			
Tarde 1	Pasapalabra	Ducha y reflexión	Tertulia	
Tarde 2	Entrenamiento Jedi		Promesas	
	CENA			
Noche	Cluedo en vivo	Juego común	Playback	

	<b>CLAN</b>
	<b>GRAND PRIX SCOUT</b>
	Fecha y momento del día: <b>27 diciembre - mañana</b> Duración: <b>1.5 horas</b> Destinatarios/as: <b>jovenes de 17 a 21 años</b>

## DESCRIPCIÓN

Esta actividad está basada en el juego del “Grand Prix” en la que dos equipos a la vez competirán por obtener la mayor puntuación posible y hacerse vencedor a través de una serie de pruebas diferentes. Cada prueba es un tipo de destreza (fuerza, puntería, inteligencia...)

## OBJETIVOS

- Pasar un rato divertido y agradable todos juntos
- Reírse mucho
- Participar todos en cada actividad
- Y tener una actitud positiva que permita el desarrollo de la actividad

## DESARROLLO

Los 18 rovers se dividen en dos equipos (9 en cada equipo) y a cada uno se le asigna un equipo: equipo rojo y equipo azul, cada miembro del equipo deberá llevar pegado en la frente un gomet con su respectivo color. El juego se divide en seis pruebas diferentes:

1. **Fuerza:** Se hace un círculo en el suelo con una tiza y un miembro de un equipo y otro del otro equipo tienen que luchar (empujándose, cogiéndose) hasta que uno de los dos salga del círculo, para luchar pueden usar la esterilla (enroscada). A la hora de elegir que miembro del equipo sale cada equipo elige al suyo sin que el otro se entere así no hay pique de es más fuerte este u el otro. Gana el equipo que más personas haya sacado fuera.
2. **Cálculo:** Consiste en adivinar la solución de la operación matemática que se diga y tirarse encima de la solución (estará puesto con un papel encima de una esterilla). Cada vez sale un jugador de cada equipo pero a resolver la cuenta participa todo el equipo. Gana el equipo que acierte o en el caso de acertarla los dos equipos, el jugador que este debajo. Esta prueba la gana el equipo con más puntuación.
3. **Inteligencia:** Se hacen preguntas y para contestarlas una vez sabida la respuesta, un miembro de cada equipo (diferente cada viaie) debe ir a por la pañoleta y



llevarla hasta un punto, el primero que deje la pañoleta en su lugar hace que su equipo responda primero la pregunta, solo hay una oportunidad de respuesta por pregunta. Gana el equipo que más preguntas se haya sabido.

4. **Maña:** Se ata una media con una pelota de tenis dentro en el enganche del pantalón, en el caso de no haber enganche, se atará con imperdibles. Un jugador de cada equipo a la vez al oír “1,2,3 ya” deberán golpear otra pelota con un solo movimiento (de atrás a adelante). Gana el jugador que más lejos envíe la pelota. Y gana el equipo con mayor puntuación. También habrá otra prueba en la que uno de un equipo se pone un globo en el culo, y el del otro equipo tiene que intentar romperlo. Se explicará el día de la actividad.
5. **Compañerismo y competitividad:** Al ser un juego de equipo participa todo el equipo a la vez, cada equipo solo puede tener de pie a 5 personas, en total 10 pies, los demás que se las ingenien como puedan. Cada equipo tiene que intentar tirar a los miembros del otro equipo. Cuando se hayan tirado a las personas que no tienen pies en el suelo tendrán que tiran al suelo a las personas que están de pie. El equipo con más personas en pie gana.
6. **Puntería:** Se divide en dos cada equipo, la mitad del equipo se tiene que poner un gorro de plástico y una bolsa de basura. Se le manchará el gorro con nata, la mitad restante del grupo desde una distancia tendrá que lanzar gusanitos en la cabeza de su compañero y que se queden pegados. Gana el equipo que más gusanitos haya pegado. Tras finalizar esta prueba se termina el grand prix pueden chupar la nata de la cabeza y comer gusanitos.

## MATERIALES

- Gusanitos
- Celo
- tiza
- Preguntas
- 1 paquete de globos
- Medias (4)
- Imperdibles
- Pelotas/naranjas
- Gusanitos y nata
- Gorros de plástico y bolsas de basura
- Galletas (dos paquetes)



## SUGERENCIAS

---

- 

## EVALUACION

---


- ¿Han participado todos?
- ¿Nos lo hemos pasado bien, respetando en todo momento a los compañeros?

## FUENTE

---

G. S. 109 Monte Clavijo



	<b>CLAN</b>
	<b>PASAPALABRA</b>
	Fecha y momento del día: <b>27 diciembre - tarde</b> Duración: <b>1.5 horas</b> Destinatarios/as: <b>jovenes de 17 a 21 años</b>

## DESCRIPCIÓN

Jugaremos al conocido juego “Pasapalabra”, haciendo una competición por equipos.

## OBJETIVOS

- Pasarnoslo muy requetebien
- Aprender nuevo vocabulario

## DESARROLLO

Jugaremos al “fantabuloso” juego de pasapalabra. Primero, dividiremos al clan en grupos, el número es irrelevante, pero se recomiendan equipos de 3 o 4 personas como máximo. A partir de aquí, usaremos la app de ordenador para jugar. Cada equipo tendrá un “rosco” con letras y un tiempo inicial de 200 segundos. Y se procederá de forma normal, con las normas originales.

## MATERIALES

- Ordenador
- Proyector
- Móvil con anclaje por USB
- App de Pasapalabra

## SUGERENCIAS

- No hacer los equipos muy grandes.

## EVALUACION

- ¿Se lo han pasado bien?
- ¿Han aprendido nuevas palabras?
- ¿Han respetado los turnos de palabra?




## FUENTE

---

G. S. 109 Monte Clavijo



	<b>CLAN</b>
	<b>ENTRENAMIENTO JEDI</b>
	Fecha y momento del día: <b>27 diciembre - tarde</b> Duración: <b>1.5 horas</b> Destinatarios/as: <b>jovenes de 17 a 21 años</b>

## DESCRIPCIÓN

*"¿Preparado estás? ¿Qué sabes tú de estar preparado? Durante ochocientos años he entrenado a los Jedi. Yo decidiré quién debe ser entrenado."*

## OBJETIVOS

- Pasar un rato distendido entre todo el Clan.
- Desarrollar la competitividad de una manera sana.
- Y, sobre todo, ¡¡SER EL MEJOR JEDI!!

## DESARROLLO

Los 18 rovers se dividen en dos equipos (9 en cada equipo) y a cada uno se le asigna un equipo: equipo rojo y equipo azul. El juego consistirá en un entrenamiento para convertirse en auténticos Jedi. Se dividirá el conjunto de la actividad en diferentes pruebas en las que se juzgará la capacidad de los padawan para controlar la fuerza que les transmiten los midiclorianos.

1. Construir el sable laser: todo buen jedi debe tener un sable de luz que le permita luchar contra las tropas de asalto del ejército imperial. Para ello cogeremos un churro de piscina y lo partiremos por la mitad. En la empuñadura pondremos cinta americana y le haremos los adornos con cinta aislante negra.
2. Aprender a usar el sable: todo buen jedi ha de tener rápidos reflejos para parar los disparos laser del enemigo. En nuestro entrenamiento usaremos pelotas de tenis y un bate de beisbol. Se lanzarán un número determinado de pelotas a cada persona, los lanzadores serán los del equipo contrario. Aquel equipo que más consiga batear bien será el ganador de esta prueba.
3. "Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes": levitar objetos puede ser una tarea harto complicada, pero si quieres controlar la fuerza no te queda más remedio que saber hacerlo bien. Esta prueba consistirá en una carrera de relevos una cuchara con un huevo sujeta con la boca.
4. Conquistar la base enemiga: esta será la última prueba para que uno de los dos grupos de padawans se conviertan en auténticos jedi. Cada uno de los equipos



tendrá una base y su objetivo será tomar la base enemiga. Esto se conseguirá haciendo que todos los componentes del equipo estén en ella a la vez. Los padawan podrán atacar y defender usando sus sables de luz, si se golpea a un contrincante en la cabeza este tendrá que quedarse sentado en el suelo hasta que alguien de su equipo le toque.

## MATERIALES

---

- 5 churros de piscina azules
- 5 churros de piscina rojos
- Cinta americana
- Cinta aislante negra
- Bate de beisbol
- Pelotas
- huevos
- cucharas

## SUGERENCIAS

---

- Hablar como Yoda

## EVALUACION

---

- ¿Han participado todos?
- ¿Nos lo hemos pasado bien, respetando en todo momento a los compañeros?
- ¿Durante la actividad han imperado los valores presentes en la ley y la promesa scout?

## FUENTE

---

G. S. 109 Monte Clavijo





	<b>CLAN/ROVERS</b>
	<b>JUEGO NOCTURNO</b>
	Fecha y momento del día: <b>27 de Diciembre– Noche 1</b> Duración: <b>Actividad nocturna</b> Destinatarios/as: <b>jóvenes de 18 a 21 años</b>

## DESARROLLO

### HISTORIA PRINCIPAL

*La que los jugadores deberán averiguar durante el juego*

La idea de organizar este **Cluedo en Vivo** se forjó con el fin de crear una noche especial en familia, dando protagonismo a cuatro hermanas (“nuestra madre y nuestras tres tías”) en una historia ficticia de brujería en la que los participantes se verían inmersos por sorpresa, y en la que debían descubrir qué estaba ocurriendo, y lo más importante, por qué.

#### **Los jugadores debían averiguar lo siguiente:**

En la historia familiar hay un pasado de brujería que se ha perdido en el tiempo. Hace 100 años, un demonio maligno, *Kaudrhon*, fraguaba destruir a la “Familia Cadavery” (nuestra familia, poderoso grupo de brujos) para desequilibrar la balanza del bien y del mal hacia el lado oscuro (cualquier excusa es buena...)

Este demonio tenía varias debilidades, entre ellas, que sólo podía atacar a personas con poderes mágicos, por lo que la abuela (bruja) de las cuatro hermanas (nuestra bisabuela) hizo un hechizo para eliminar la magia de la familia durante 100 años, con el fin de mantenernos a todos a salvo de este malvado demonio, sabiendo que cuando la magia volviera a la familia el poder de sus cuatro nietas sería suficiente para destruir al demonio. Pero esta historia se había perdido en el tiempo y en 20xx (usad la fecha que mejor os venga) nadie de la familia Cadavery era consciente de que esa noche fueran a volver a nosotros tales poderes, ni que tuviéramos tan peligroso enemigo. Nos habíamos convertido en una familia normal, como cualquier otra.

El demonio esperó pacientemente durante un siglo y trazó un plan. Sabiendo de nuestro desconocimiento, atacaría en la noche buena de 20xx justo cuando los poderes volvieran a las cuatro hermanas para matarlas antes de que éstas descubrieran la verdad de sus antepasados y toda su fuerza.



Pero *Kaudrhon* era etéreo, venía del submundo, necesitaba poseer un cuerpo para poder actuar, y cuando abandonaba el cuerpo de esa persona poseída, ésta no recordaba nada, pero la posesión dejaba una marca en la mano del poseído (una serpiente). Las armas principales de este demonio eran la manipulación y la confusión.

Así que la noche comienza con el demonio infiltrándose en la mansión de la Familia Cadavery poseyendo al **Profesor Mora**, antes de que éste llegara a la lujosa morada para la tradicional cena familiar. Una vez dentro, escondió la *Daga Géminon* en los aposentos de la **Condesa Lavanda** (dueña de la casa), su arma más poderosa y la única con la que tiene la capacidad de matar. Ahora para crear el caos y la confusión, y poder moverse libremente, abandona el cuerpo del **Profesor Mora** para poseer a la **Srta. Amapola**, la cual mata al **Profesor Mora** apuñalándolo en el pecho con la *Daga Géminon*. *Kaudrhon* abandona el cuerpo de la **Srta. Amapola** y cuando ella es consciente de nuevo, no recuerda nada, no sabe que haya matado a nadie, pero la huella de la posesión de *Kaudrhon* queda impregnada en ambos y puede verse la marca de la serpiente en el anverso de sus manos.

Y ahí empieza la historia, un muerto, marcas en las manos, un pañuelo lleno de sangre en el bolsillo de la **Srta. Amapola** que ella no sabe cómo llegó ahí, una daga de aspecto demoníaco clavada en el cadáver y una pugna por ver quién acaba venciendo, si el demonio con todas sus ventajas y poderes, o la familia Cadavery, ¿serán capaces de darse cuenta a tiempo de lo que está pasando? El juego está servido.

## **UTILIDADES PARA EL NARRADOR**

*Indispensables para controlar que el juego se desarrolla según lo previsto*

El narrador necesita un infiltrado que lo ayude a poner pistas en las sombras, puesto que al ser narrador los jugadores tienen sus ojos puestos en él, y es difícil actuar sin ser visto. Así pues, debe aliarse con al menos un jugador (o más de uno, según las necesidades de cada cual).

Esto es la teoría, en la práctica descubrimos que el narrador es bastante ignorado al no ser sospechoso, ya que los jugadores, desconfiados, se centran en investigarse los unos a los otros, complicando bastante la labor del infiltrado.

Asimismo, debido al elevado número de participantes (en nuestro caso fueron 11), el narrador necesita que el demonio (jugadores poseídos) vaya dejando un rastro de su malévolo plan, con el fin de que unos vayan dejando pistas mientras otros las van encontrando, aumentando así la dinámica del juego considerablemente, y la confusión en el grupo mucho más.

Como *Kaudrhon* posee los cuerpos de los jugadores, hay [cartas de misión](#) que el narrador va entregando en secreto a los participantes durante el juego, misiones fundamentales que ellos deben hacer sin saber por qué (ya que no saben que están siendo poseídos), y que luego



encima deben interpretar que no recuerdan. Lo más divertido para los jugadores es que cuando están inmersos en su *misión de demonio*, nadie puede descubrirlos, debiendo despistar a los que hasta ese momento eran sus aliados, si son descubiertos deben desmallarse y fingir no recordar nada y no saber qué hacen allí. La adrenalina empieza a subir y la emoción se hace palpable en el ambiente. Insistimos en que en ningún momento los jugadores saben que están siendo poseídos por un demonio, eso deben descubrirlo por sí mismos durante el transcurso del juego mediante las pistas, y su sentido común.

El narrador deberá llevar siempre el sello de la serpiente en el bolsillo, ya que cada vez que de una misión de demonio tendrá que marcar la mano del jugador poseído.

Todos los objetos-pista deben de tener un distintivo (en nuestro caso utilizamos una pegatina fluorescente) para que los jugadores no confundan las pistas con objetos normales de la casa.

El narrador necesita una mesa en un lugar apartado para colocar sus cosas, una zona que los jugadores deberán respetar y no acercarse, para evitar que vean más de la cuenta.

## ESCENA DE INTRODUCCIÓN

Como ambientación suena de fondo la banda sonora de Sleepy Hollow (vale cualquier banda sonora oscura para dar ambiente). Reunimos a toda la familia (incluido el futuro cadáver, el **Profesor Mora**) en el gran salón de la mansión de la Familia Cadavery, nerviosos y expectantes puesto que no tienen ni idea de que están a punto de participar en un **Cluedo en Vivo**. De repente, aparece el narrador, con una máscara veneciana de nariz alargada y una capa negra de gran capucha. Explosión de risas nerviosas. El narrador cuenta que está pasando algo en esa casa que deben averiguar, y deben además tomárselo en serio (puesto que nos llevó meses organizar toda la historia y la red de pistas) y que sólo tienen que ser ellos mismos y actuar como si todo lo que estaban a punto de experimentar fuera real. El narrador saca una campanita de metal y explica que cuando hace sonar la campanita todos deberán quedar automáticamente congelados, por si hay que parar alguna escena o facilitar la preparación de algo.

A cada uno se le da una carta de introducción, excepto al pobre **Profesor Mora** (para introducirlos en la historia y aportar una serie de pistas y objetos necesarios para el juego) y se les envía a una habitación diferente (la **Srta. Amapola** debe estar sola en una habitación puesto que se supone que va a matar al **Profesor Mora** sin que nadie la vea, poseída por el demonio *Kaudhron*). Una de las habitaciones debe quedarse libre puesto que es donde se encontrará la escena del crimen y el cadáver.

**El infiltrado** recibe una carta de juego al inicio como cualquier jugador (carta falsa, copia de alguna otra) que lo manda al baño principal. Allí deberá colocar las pistas de la **Escena 1**, y algunas otras del resto de escenas. Cuando todos estén en sus habitaciones y la cosa esté tranquila y despejada podrá actuar, pero con mucho silencio!

Todos deben permanecer en sus habitaciones leyendo detenidamente su carta hasta que el narrador toque la campana de metal y de comienzo el juego.



Como anécdota personal os diré que estando todos en las habitaciones, y una vez la infiltrada terminó de preparar la sangre en el baño y el cadáver estaba en la salita con la daga y la sangre, y tuve que tocar la campanita para que todo diera comienzo, se me iba a salir el corazón por la boca.

## **ESCENA 1: “AQUÍ HUELE A MUERTO”**

Mientras todos leen sus cartas, el narrador y su ayudante infiltrado (sale del baño sigilosamente) colocan las pistas de la escena 1ª:

1 – Cadáver de **Profesor Mora** en sofá de la salita, con marca de la serpiente en la mano (que ya llevaba durante la cena de Navidad, y ante las preguntas de la gente él fingía no conocer su procedencia, puesto que estaba en el ajo), con **Daga Géminon** clavada en el pecho (sujeta por axila del jugador), así como cartulina roja con forma de gran mancha de sangre sujeta con un imperdible a la solapa del cadáver. Hay que reconocer que como actor estuvo genial. Todo esto lo preparan entre narrador e infiltrado (todos piensan que el infiltrado se encuentra en el baño leyendo su carta, como el resto)

2 – **Sangre** (kétchup) en lavabo del baño (el asesino – **Srta. Amapola**– fue a lavarse las manos apresuradamente tras el asesinato), manchas de sangre en el suelo del baño (cartulinas rojas con formas de manchas de sangre en suelo, pegadas con cinta adhesiva, para crear algo de ambientación al inicio del juego). Esto lo prepara el infiltrado aprovechando que se encuentra en esa habitación.

3 – **Fotografía sepia de las 4 hermanas** (las 4 titas) con una marca roja que cruza sus rostros, arrugada en el suelo del baño junto a la sangre de cartulina, para meterles un poco el miedo en el cuerpo: el asesino no sólo ha matado al tito, ahora va a por las 4 hermanas. También lo coloca el infiltrado.

4 – **Pañuelo ensangrentado en bolsillo de pantalón de Srta. Amapola** (el narrador va a verla a su habitación mientras ésta se encuentra leyendo su carta y le comenta que se lo guarde en su bolsillo, pero que ella no sabe cómo ha llegado hasta allí, y decidirá si quiere comunicarlo al resto o no, puesto que podrían hacerla sospechosa de algo que ella no ha cometido... o eso cree ella). Asimismo, el narrador le pone el sello de la serpiente en la mano, ella tampoco sabe por qué.

5 – **Caja de la Daga Géminon en dormitorio de Condesa Lavanda**, vacía (caja con una daga dibujada, la coloca el infiltrado una vez que suena la campana, cuando todos se reúnen en la habitación del cadáver, éste la había escondido previamente en el armario de la **Condesa Lavanda**, antes de la cena de Navidad)

6 – **Cartas de pista** (los mejores aliados del narrador, junto con los post-its) **en todos los teléfonos fijos colocamos una:** “*Las líneas están cortadas a causa del temporal, los teléfonos móviles tampoco funcionan*” **y en puerta de la calle colocamos otra** “Al intentar abrir la



puerta notas una enorme descarga eléctrica que te expulsa violentamente y caes al suelo”. Estas cartas de pista ayudan a introducir a los personajes en la historia, hay un cadáver y no pueden llamar a la policía ni salir de la casa. Deberán investigar y solucionar la situación ellos mismos.

Una vez las pistas de la **Escena 1** están colocadas, el infiltrado vuelve y se encierra en el baño, donde se supone que se encontraba leyendo la carta como el resto, y el narrador hace sonar la campana. Todos salen de sus habitaciones en dirección a la salita (fue donde pusimos el cadáver y fue también la zona que usé para tener las cosas del narrador), tal y como la carta les indica, en teoría, después de oír un grito escalofriante. Allí encuentran inesperadamente el cadáver del pobre **Profesor Mora** y de nuevo ruge la explosión de carcajadas y risas nerviosas. De repente caen en la cuenta de que están inmersos en un **Cluedo en Vivo**, y que el asesino está entre ellos.

El narrador explica las reglas básicas del juego: hay un asesino entre nosotros, ha dejado pistas por la casa que se encuentran señaladas con una pegatina fluorescente, y que como ya saben el lugar del asesinato y el arma, lo que les queda por descubrir es quién es el asesino y lo más complejo de todo, “por qué ha realizado un acto tan horrible”. El narrador tiene una campanita, cada vez que la haga sonar, todos deben pararse y seguir sus instrucciones. Miradas nerviosas de sospecha empiezan a surgir en los rostros de los participantes, muchas risas nerviosas, lágrimas fingidas de la pobre esposa del muerto, la **Sra. Escarlata**, y saltos de alegría de los gemelos por la herencia que su difunto padre les deja. El juego ha empezado, y los participantes, sin saberlo, han comenzado a rolear. Empiezan a buscar pistas, las primeras bastante evidentes para introducirlos en el juego. El narrador y su infiltrado se ponen manos a la obra, empieza la **Escena 2**.

## **ESCENA 2: “ENDEMONIADOS”**

1 – El narrador entrega en las sombras una hoja de misión a **Sr. Mandarin**:

– Misión de demonio **Sr. Mandarin**:

1 – Debe colocar velas en círculo en el suelo de la habitación de **Srta. Amapola** y mechón de pelos atado, de los dos perros de la casa (pelo que cortamos de dos peluches atado con cinta roja) con hoja de pista describiendo el objeto “*pelo de animal, blanco, de dos tipos*”.

2 – Colocar pergamino de “Conjuro de no detección canina” junto al resto de objetos en el suelo.

Todos esos materiales se los entrega el narrador junto con la hoja de misión, asimismo, el narrador coloca el sello de serpiente en la mano del participante. En la historia los perros son capaces de detectar al demonio, pero el conjuro de no detección canina no funciona, por lo que el demonio debe matar a los dos perros (como hay dos perros en cada reunión familiar los usamos en el guión).





En la segunda parte de la misión, el **Sr. Mandarin** debe matar a la perrita Scotty, para ello usa un “*frasquito de veneno*” que vierte en la comida de la perra. Debe dejar el frasquito abierto en el suelo, junto a la comida de la perra, una hoja de pista en el plato de la comida con “*La comida de perro desprende un fuerte olor*”, y un peluche de perro con otra hoja de pista de “*Scotty muerta*”. El **Sr. Mandarin** no recuerda nada, y si alguien lo descubriera en plena acción, debe fingir desmallarse y no recordar nada.

2 – Una vez el **Sr. Mandarin** ha terminado su misión, el demonio ocupa a otro integrante de la familia...

Misión de demonio **Marqués de Marina**: El demonio quiere destruir todas las fotos familiares porque dan fuerza al poder de 4, para ello debe quitar todas las fotos de los marcos y meterlas en una caja para romperlas. El narrador entrega hoja de misión a con los siguientes objetos: Post-its donde aparece escrito repetidas veces “*Este marco no contiene ninguna foto*”. Cuando **Marqués de Marina** termine de colocar los post-its en todas las fotos familiares de la casa sin que nadie lo vea, debe coger una caja llena de papeles de revistas rotos con hoja de pista “*Fotos rotas*” escondida en un armario y llevarla sin ser descubierto al salón, junto a la chimenea. El narrador debe sellar su mano.

El recurso de las fotos lo usamos porque en casa de mi tía, donde celebramos la cena navideña, hay muchas fotos familiares en multitud de cuadros y sería una misión interesante ir por ahí poniendo post-its sin que nadie te vea.

3 – Antes de empezar el juego, el infiltrado había colocado en la librería de la Mansión Cadavery, antes incluso de la cena navideña, un libro de armas antiguas, donde en su interior aparece la historia de la **Daga demoníaca Géminon**. El narrador entrega hoja de pista a **Condesa Lavanda** y a su hijo, el **Padre Prado**, donde ambos recuerdan que ella le regaló a él un libro de armas antiguas hace unos años.

El Narrador entrega a **Sra. Escarlata** hoja de pista donde indica que ella tiene una visión en la que ve a alguien por el pasillo transportar el cuerpo de un animal pequeño (su perro en este caso, Yaki).

Esta pista pretende indicar que están empezando a venir los poderes a las hermanas, entre ellos visiones del futuro.

4 – El infiltrado pega un acertijo en el espejo del baño con cinta adhesiva cuyo resultado es “mira detrás” (acertijo del espejo). Detrás del espejo hay un conjuro escondido, en un pergamino (Conjuro de vulnerabilidad). Este pergamino tiene el sello de la serpiente. Es un conjuro que hace perder los poderes de aquel que lo conjura, colocado ahí por el demonio para intentar que las 4 hermanas lo lean y se vuelvan vulnerables.

Las misiones de demonio hacen que los propios participantes vayan poniendo pistas para el resto sin saber realmente por qué lo hacen, con lo que mientras unos se entretienen en atar cabos otros intentan no ser descubiertos por sus propios compañeros, dando una tregua al narrador y al infiltrado para realizar sus labores sin ser descubiertos, en un torbellino de sospechas y raras situaciones, donde cada vez más personas tienen el sello de la serpiente y no



son capaces de recordar ciertos momentos de la noche. El miedo de andar solos se empieza a apoderar de los participantes, tampoco quieren ir en parejas... ¿y si mi acompañante es el asesino? □

Suena la campana, todos deben volver a la salita. El narrador les cuenta que se escucha una tremenda tormenta fuera de la casa, y que un estrepitoso trueno hace vibrar las paredes. Se va la luz y todos se acojonan. “El apagón se extiende por toda la ciudad”. Comienza la **Escena 3**. Estamos a oscuras ¿Se acordarán de las linternas y las velitas? :O

## **ESCENA 3: “SUCESOS EXTRAÑOS”**

### **1 – Misión de demonio de **Príncipe Azulón**:**

Este participante debe buscar en un mueblecito de uno de los baños de la casa 4 muñequitos de vudú (uno por cada una de las hermanas poseedoras del poder de 4), junto con 4 alfileritos de colores, un conjuro de vudú, 4 velitas y un mechero. Debe colocar en 4 habitaciones los 4 muñequitos de vudú, pichar en el sitio justo que le dice la hoja de misión, encender la velita y decir en voz baja el conjuro (es el mismo del muñeco diabólico, porque a frikis no nos gana nadie). El narrador pone sello a **Primo Azulón**. Otro intento del demonio por debilitar a las hermanas.

Una vez ha terminado su misión el narrador debe entregar hojas de pista a las 4 hermanas para que cada una de ellas se queje de su dolor correspondiente cada vez que se cruce con alguien (brazo, estómago, rodilla, cabeza) coincidiendo con dónde se ha pichado el muñequito vudú de cada una de ellas. Ellas deben quejarse, pero no saben por qué, hasta que descubran los muñequitos y aten cabos.

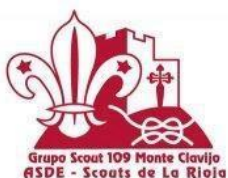
2 – El infiltrado va colocando “ochos de sal” en el suelo de las habitaciones, junto con hojas de pista “serpiente de sal” utilizando un pequeño salero con boquilla. Esto significa que el demonio comienza a hacerse poderoso.

### **3 – Misión de demonio de **Tizón**:**

Debe buscar un diario en la biblioteca, y destruirlo sin ser visto. La hoja de misión describe la localización exacta del diario puesto que sin luces la cosa se complica. Es un diario mágico poderoso, y el demonio falla en el intento de destrucción, pero sí logra dispersar sus hojas por toda la mansión. **Tizón** debe romper una hoja titulada como “Diario 1880-1909” y dejar los trozos en el suelo de la biblioteca junto con el conjuro de destrucción del diario que el narrador le entrega. El narrador coloca el sello a **Tizón**.

### **4 – Misión de demonio del **Coronel Mostaza**:**

Debe matar al otro perro con la daga antigua y tirar su cuerpo a la chimenea. Para ello debe recuperar la daga (a saber por dónde andará a estas alturas del juego..) y coger un peluche con



hoja de pista de “Yaki muerto” escondido en uno de los armarios de la casa, y colocarlo junto a la chimenea. El narrador debe colocar el sello a este jugador.

5 – **El infiltrado** debe colocar un pergamino “Acertijo” en el centro de la mesa del salón, junto a unas velitas, a la espera de que los participantes lo descubran.

Acertijo FAMILIA EN LA MESA: Si las personas que se sientan en la mesa demuestran ser el linaje Cadavery, les será revelada una gran verdad.

Cuando los participantes resuelvan el acertijo y se sienten adecuadamente en la mesa, el narrador les hará entrega de otro pergamino narrando que aparece mágicamente flotando entre luces.

*“El Diario Familiar ha sido atacado por un ente del mal, y aunque no ha logrado destruirlo, las hojas han sido dispersadas por toda la casa. He aquí una muestra de la gran verdad que debía ser revelada (26 páginas)”*

Mientras los participantes se entretenían en resolver el acertijo coordinado por el narrador, **el infiltrado** va soltando “Hojas del Diario de la Abuela” por la casa.

Suena la campana. Hay que reorganizarse y trabajar en equipo, unos buscan las hojas del diario, otros van atando cabos con las pistas encontradas hasta el momento.

## **ESCENA 4: “EN BUSCA DEL DIARIO”**

### 1 – Misión del demonio de **Srta. Amapola**:

Debe hacer que las 4 hermanas coman azúcar. El demonio se ha ido volviendo más poderoso a lo largo de la noche. Ha hecho un conjuro que culmina al dar azúcar a las 4 hermanas (bombones, chocolate, cualquier cosa que contuviera azúcar). Mientras tanto el narrador ha ido informando al resto de los jugadores que cuando oigan la campana, todos deben desmallarse y caer al suelo. Si **Srta. Amapola** tiene éxito con su misión, sonará la campana y todos se desvanecerán, excepto las 4 hermanas.

2 – Éstas deben superar una prueba para hacer que todos recuperen el sentido: el acertijo de “demasiadas reinas”. Si lo hacen con éxito, volverá a sonar la campana y todos despertarán. Esta prueba da un efecto que sorprende a las 4 hermanas, que no saben por qué todos han caído al suelo excepto ellas, y la gran responsabilidad que recae de repente sobre sus hombros.

### 3 – Misión del demonio **Padre Prado**:

Escribir mensajes en todos los espejos de “no acercaros a la librería, es peligroso” con rotulador velleda rojo. El Libro Familiar (es una réplica del libro de la serie “Embrujadas”) aparece en la Librería de la mansión Cadavery coincidiendo con la hora en que 100 años atrás se realizó el conjuro antimagia en la familia. El demonio escribe el mensaje en los espejos en un intento de evitar que la familia encuentre el libro.





4 – **El infiltrado** coloca un pequeño baúl con candado y el acertijo de “combinación secreta” en los aposentos de la **Condesa Lavanda**. Dentro del baúl se encuentran todos los ingredientes necesarios para hacer el “conjuro de invocación de los muertos”. Si resuelven el acertijo, aparecerá la llave del candado mágicamente.

5 – Mientras se dedican a resolver el acertijo **el infiltrado** va disgregando por la casa la segunda tanda de las hojas del diario de la abuela, éstas más reveladoras que las primeras que se facilitaron a los jugadores tras la misión del demonio de **Tizón**.

6 – Acertijo de triángulo de monedas: El infiltrado (más estresada que el fontanero del Titanic) coloca 10 velitas antitabaco en forma de triángulo equilátero, formando una flecha hacia abajo. Cuando los participantes resuelvan el enigma, el triángulo formará una flecha que marca hacia una vela más grande, encendida que se encuentra en la misma mesa que las velitas. Bajo ese objeto se encuentra una hoja del diario de las más reveladoras de información (que el infiltrado ha colocado ahí).

7 – Una vez resueltos todos los acertijos de la escena suena la campanita y todos deben ir a la escena del crimen para poner en orden las ideas.

## ESCENA 5: LA BATALLA FINAL

1 – El narrador entrega a las 4 hermanas una hoja de pista que les dice que sienten una extraña fuerza que viene de la biblioteca y que sienten la necesidad de dirigirse hacia allí. Allí **el infiltrado** ha colocado previamente la réplica del Libro de las Sombras. Dentro del Libro de las Sombras el narrador ha colocado una hoja de hechizo para la invocación de los muertos, otra hoja para realizar el hechizo de encontrar objetos perdidos, así como una hoja de pista indicando que una hoja del libro ha sido arrancada.

2 – Los participantes deben llegar a la conclusión de que deben realizar el ritual para invocar a la abuela, en busca de información, con el hechizo de invocación de los muertos. Si no, el infiltrado lo propone inocentemente. Una vez que toda la familia realiza el ritual, el infiltrado comienza su actuación, cae desmallado para comenzar a hablar con los ojos cerrados dando a entender que la abuela se estuviese manifestando a través de él. El hechizo había funcionado. La “abuela” explica la historia resumidamente, por si los personajes aún tienen cabos sueltos, y les dice que deben usar el hechizo para encontrar objetos perdidos (se trata de un acertijo con cartas del tarot) con el fin de encontrar la hoja arrancada del Libro de las Sombras, puesto que esa hoja contiene el hechizo que las 4 hermanas deben leer al unísono para destruir al demonio.

Tras la actuación, el infiltrado vuelve en sí.

3 – Mientras que los participantes intentan descifrar el acertijo de las cartas del tarot, el narrador entrega la última misión de demonio a **Coronel Mostaza**: El demonio se ha



apoderado de su cuerpo con el fin de destruir la hoja del libro que contiene el hechizo que acabará con él y luego, una vez que ha conseguido ser invulnerable, deberá matar a las hermanas con la **Daga Géminon**. Este personaje debe estar preparado, en cuanto el resto resuelva el acertijo para encontrar objetos perdidos, y aparezca ante ellos el hechizo de destrucción del demonio, debe apoderarse de él y destruirlo. Seguidamente debe coger la **Daga Géminon** y matar a las 4 hermanas. Si el resto de los participantes están atentos lograrán detenerlo para que las hermanas lean el hechizo y acaben con él.

Asimismo, el narrador entrega hojas de pista al resto de participantes para que defiendan el pergamino de hechizo de destrucción del demonio.

¿Quién ganará esta batalla? ¿el bien o el mal?

En nuestro caso, la gente no estuvo rápida y el demonio se salió con la suya... Una noche nefasta para la Familia Cadavery...

## CARTAS DE INTRODUCCIÓN DE LOS JUGADORES- PERSONAJES

Antes de empezar el juego cada uno recibe su carta a manos del narrador en un sobre cerrado

Estos personajes son nuestra familia, es decir, no hay roles especiales, eran ellos mismos, las cartas que preparamos para cada uno los ponían en situación, los ambientaban un poco y les daban una pequeña pista para que usaran un recurso a su alcance, ya fuera algún objeto o recalcar algún detalle para que luego ataran cabos. Es mucho más sencillo que cada cual sea quien es que hacer que roleen un papel, eso es para gente que sepa y no era el caso. Si tu historia necesita roles adelante, nosotros preferimos que la historia les pasara a los jugadores sin dejar de ser ellos mismos.

Justo antes de empezar el narrador le da su carta a cada participante y los encierra en habitaciones separadas (nosotros tuvimos suerte al ser una casa muy grande), a la espera del sonido de la capanita que dará comienzo al juego. Si no tenéis sitio suficiente usad la creatividad, lo importante es que nadie debe ver la carta de nadie, esto hará que luego todo sean sospechas.

### Condesa Lavanda

(Madre de **Padre Prado** y **Srta. Amapola**, residentes de la Mansión Cadavery), Poseedora del Poder de 4, aunque lo desconoce.

En su sobre aparece escrito: *Debes dirigirte a tu dormitorio. No enseñes esta carta a nadie.*

Hoy has pasado muchísimo frío, la perra lleva nerviosa toda la tarde y no se te quita de la cabeza lo extraño del clima y la tormenta de nieve que azota la ciudad, incluso has temido la posibilidad de que parte de la familia no pudiera venir a casa esta Navidad a causa de la tremenda tormenta y de lo que explicaban en el Telediario, esos meteorólogos alarmados al



no entender las formaciones de nubes sobre la ciudad, donde nieva y hay truenos y relámpagos a la vez, algo que te inquieta muchísimo, para colmo la gente no sabe hablar de otra cosa.

La luz ha estado yendo y viniendo toda la tarde, vaya lata, temes una Navidad pasada por agua preocupándote más por el deterioro de los electrodomésticos y la comida que por pasar una agradable velada con tu familia. Menos mal que al menos compraste velitas perfumadas que están en el cajón de la cocina, esperas no tener que usarlas, sería lo que faltaba.

Definitivamente hoy es que no tienes muy buen cuerpo, llevas con escalofríos toda la tarde y tienes una extraña mala sensación que no cesa de venirse a la mente. Quizás nadie se haya percatado pero tú sí, desde que todos llegaron algo no está bien en el ambiente.

De repente oyes un grito, proviene de la salita y parece muy serio, sales corriendo hacia allí a ver qué ha pasado.

(Recuerda que debes esperar el sonido de la campana para salir de tu habitación)

[/blockquote]

**Pistas de esta carta:** Las velas perfumadas, debe acordarse porque las va a necesitar.

### **Padre Prado**

(Hermano de **Srta. Amapola**, hijo de **Condesa Lavanda**, residentes de la mansión Cadavery)

En su sobre puede leerse: *Debes dirigirte a tu dormitorio. No enseñes esta carta a nadie.*

Hoy has pasado muchísimo frío, la perra lleva nerviosa toda la tarde y no se te quita de la cabeza lo extraño del clima y la tormenta de nieve que azota la ciudad, incluso has temido la posibilidad de que parte de la familia no pudiera venir a casa esta Navidad a causa de la tremenda tormenta y de lo que explicaban en el Telediario, esos meteorólogos alarmados al no entender las formaciones de nubes sobre la ciudad, donde nieva y hay truenos y relámpagos a la vez, algo que te inquieta muchísimo, para colmo la gente no sabe hablar de otra cosa.

Todos habéis estado preocupados por la **Srta. Escarlata** y en especial por la **Sra. Blanco**, el **Coronel Mostaza** y los primos, que decidieron venir desde el pueblo a pesar del clima, en las noticias han dicho que muchas familias han ignorado los avisos de protección civil y han querido reunirse en Navidad con sus seres más queridos. Te has alegrado al ver que habían llegado bien.

La luz ha estado yendo y viniendo toda la tarde jodiéndote el e-mule, vaya lata, temes una Navidad pasada por agua sin poder jugar a la play ni a nada. Menos mal que al menos compraste velas perfumadas que están en el cajón de la cocina, esperas no tener que usarlas, sería lo que faltaba.

Definitivamente hoy es que no tienes muy buen cuerpo, llevas con escalofríos toda la tarde y tienes una extraña mala sensación que no cesa de venirse a la mente. Quizás nadie se haya percatado pero tú sí, algo no está bien esta noche.

De repente oyes un grito, proviene de la salita y parece muy serio, sales corriendo hacia allí a ver qué ha pasado.



(Recuerda que debes esperar el sonido de la campana para salir de tu habitación)

**Pistas de esta carta:** Las velas perfumadas del cajón de la cocina, debe acordarse porque las van a necesitar...

### **Srta. Amapola**

(Hermana de **Padre Prado**, hija de **Condesa Lavanda**, residentes de la mansión Cadavery)

En el sobre: *Debes dirigirte a tu dormitorio. No enseñes esta carta a nadie.*

Hoy has pasado mucho frío, la perra lleva nerviosa toda la tarde y no se te quita de la cabeza lo extraño del clima y la tormenta de nieve que azota Sevilla, incluso has temido la posibilidad de que parte de la familia no pudiera venir a casa esta navidad a causa de la tremenda tormenta y de lo que explicaban en el Telediario, esos meteorólogos alarmados al no entender las formaciones de nubes sobre Sevilla donde nieva y hay truenos y relámpagos a la vez, algo que te inquieta muchísimo, para colmo la gente no sabe hablar de otra cosa.

Todos habéis estado preocupados por la tita “Srta. Escarlata” y en especial por la tita “Sra. Blanco”, el “tito Coronel Mostaza” y los primos, que decidieron venir desde el pueblo a pesar del clima, en las noticias han dicho que muchas familias han ignorado los avisos de protección civil y han querido reunirse en Navidad con sus seres más queridos. Te has alegrado al ver que habían llegado bien.

Encima la luz ha estado yendo y viniendo toda la tarde, vaya lata, temes una Navidad pasada por agua sin poder jugar a la play ni a nada. Menos mal que al menos compraste velitas de esas que están en el cajón de la cocina, esperas no tener que usarlas, ya sería lo que faltaba.

Definitivamente hoy es que no tienes muy buen cuerpo, llevas con escalofríos toda la tarde y tienes una extraña mala sensación que no cesa de venirte a la mente. Quizás nadie se haya percatado pero tú sí, algo no está bien.

De repente oyes un grito, proviene de la salita y parece muy serio, sales corriendo hacia allí a ver qué ha pasado.

(Recuerda que debes esperar el sonido de la campana para salir de tu habitación)

**Pistas de esta carta:** Las velas perfumadas, por si uno de los hermanos no se da cuenta, que haya otro de apoyo. ¡¡Las velitas serán muy necesarias!!

### **Srta. Escarlata**

(Madre de los gemelos **Príncipe Azulón** y **Marqués de Marina**, Esposa de **Profesor Mora**)- Poseedora del poder de 4, aunque lo desconoce.

En el sobre: *Debes dirigirte al dormitorio de la **Condesa Lavanda**. No enseñes esta carta a nadie.*

Hoy has pasado mucho frío, no se te quita de la cabeza lo extraño del clima y la tormenta de nieve en la ciudad, habéis estado a punto de no bajar desde el pueblo a causa de la tremenda ventisca y de lo que explicaban en el telediario, esos meteorólogos alarmados al no entender esas formaciones de nubes sobre la ciudad donde nieva y hay truenos y relámpagos a la vez,



algo que te inquieta mucho, para colmo la gente no sabe hablar de otra cosa, ya podrían cambiar de tema, que es Navidad.

Tampoco has podido evitar fijarte en que tu marido ha estado muy serio y callado durante toda la tarde, quizás más de lo habitual... cada uno se preocupa a su manera ¿y qué es esa marca que lleva en la mano? Definitivamente hoy es que no tienes muy buen cuerpo, llevas con escalofríos toda la noche y tienes una extraña mala sensación que no cesa de venirte a la mente desde esta tarde. Y vaya bajada peligrosa desde el pueblo, menos mal que llevabais las cadenas, jamás habías visto tanta nieve en tu vida. Pero llevas toda la tarde pensando en que esta noche no es como otras navidades, quizás nadie se haya percatado pero tú sí, algo no está bien en el ambiente, tienes un extraño presentimiento...

De repente oyes un grito, parece que proviene de la salita y es muy serio, sales corriendo hacia allí a ver qué ha pasado.

(Recuerda que debes esperar el sonido de la campana para salir de tu habitación)

[/blockquote]

**Pistas de esta carta:** El **Profesor Mora** estaba raro porque estaba poseído por el demonio desde antes de llegar a la Mansión Cadavery, por eso lleva ya la marca en la mano, y en la caja, de la cual no se separa, su Daga Géminon.

**Príncipe Azulón y Marqués de Marina (Hermanos gemelos, hijos de Profesor Mora y Srta. Escarlata)**

**En el sobre de Príncipe Azulón se lee:** *Debes dirigirte al baño de tu tía la Condesa Lavanda. No enseñes esta carta a nadie.*

**En el sobre de Marqués de Marina:** *Dirígete a la cocina. No enseñes esta carta a nadie.*

Hoy has pasado mucho frío, no se te quita de la cabeza lo extraño del clima y la tormenta de nieve en Sevilla, habéis estado a punto de no bajar a causa de la tremenda tormenta y de lo que explicaban en el telediario, esos meteorólogos alarmados al no entender esas formaciones de nubes sobre Sevilla donde nieva y hay truenos y relámpagos a la vez, algo que te inquieta mucho, para colmo la gente no sabe hablar de otra cosa.

Tampoco has podido evitar fijarte en que tu padre ha estado muy serio y callado durante toda la tarde, quizás más de lo habitual... cada uno se preocupa a su manera ¿pero qué es esa marca que lleva en la mano? ¿Y qué llevará en esa caja? Él nunca lleva nada aparte de su chaquetón y no se separa de esa caja... en fin...

Definitivamente hoy es que no tienes muy buen cuerpo, llevas con escalofríos toda la noche y tienes una extraña mala sensación que no cesa de venirte a la mente desde esta tarde. Quizás nadie se haya percatado pero tú sí, algo no está bien en el ambiente.

De repente oyes un grito, parece que proviene de la salita, parece muy serio, sales corriendo hacia allí a ver qué ha pasado.

(Recuerda que debes esperar el sonido de la campana para salir de tu habitación)





**Pistas de esta carta:** El **Profesor Mora** está raro porque estaba poseído por el demonio desde antes de llegar a la Mansión Cadavery, por eso lleva ya la marca en la mano, y en la caja de la cual no se separa su Daga Géminon.

**Coronel Mostaza** (Padre de **Sr. Mandarin** y **Tizón**, esposo de **Sra. Blanco**)

En su sobre se lee: *Debes permanecer en el salón. No enseñes esta carta a nadie.*

Hoy has pasado mucho frío, no se te quita de la cabeza lo extraño del clima y la tormenta de nieve en la capital, habéis estado a punto de no viajar a causa de la tremenda ventisca y también por lo que explicaban en el Telediario, esos meteorólogos alarmados al no entender las formaciones de nubes sobre todo en la ciudad, donde nieva y hay truenos y relámpagos a la vez, algo que te inquieta muchísimo, para colmo la gente no sabe hablar de otra cosa. Pero no habéis querido faltar a este evento familiar y a pesar del tiempo os habéis aventurado, con las cadenas por si acaso. Tus hijos han metido algunas cosas en el maletero antes de salir, linternas, pilas, chalecos reflectantes, etc. No fuera a ser que pasara algo en el camino, y al llegar a la Mansión Cadavery decides dejar las linternas en el salón, por si se producen apagones. El trayecto ha sido lento pero al final habéis llegado bien. Nunca antes habías viajado en coche bajo una tormenta de nieve así, y a pesar de lo extraño de las circunstancias no puedes evitar pensar en lo curioso que resulta que la primera vez que ocurre en tantos años coincida con la noche de Navidad...

De todos modos, entre la preocupación y la tensión de llegar hasta la mansión con tanta nieve, hoy no tienes muy buen cuerpo, llevas con escalofríos toda la tarde y tienes una extraña sensación que no te puedes quitar de encima, más habiendo visto al llegar la casa que el ojo de la tormenta parecía estar sobre esta zona y que al entrar en el jardín la piscina estaba totalmente helada. Quizás nadie se haya percatado pero tú sí, algo no está del todo bien...

De repente oyes un grito, proviene de la salita y parece muy serio, sales corriendo hacia allí a ver qué ha pasado.

(Recuerda que debes esperar el sonido de la campana para salir de tu habitación)

**Pistas de esta carta:** Señala dónde se encuentran escondidas las linternas que necesitarán a lo largo de la noche.

**Sra. Blanco** (Madre de **Tizón** y **Sr. Mandarin**, esposa de **Coronel Mostaza**)- Poseedora del poder de 4, pero lo desconoce.

En su sobre pone: *Debes permanecer en el salón. No enseñes esta carta a nadie.*

Hoy has pasado mucho frío, no se te quita de la cabeza lo extraño del clima y la tormenta de nieve en la capital, habéis estado a punto de no viajar a la capital a causa de la tremenda tormenta y también por lo que explicaban en el Telediario, esos meteorólogos alarmados al no entender las formaciones de nubes sobre todo en la ciudad, donde nieva y hay truenos y relámpagos a la vez, algo que te inquieta muchísimo, para colmo la gente no sabe hablar de otra cosa. Pero no habéis querido faltar a este evento familiar y a pesar del tiempo os habéis aventurado, con las cadenas por si acaso. El trayecto ha sido lento pero al final habéis llegado bien. Nunca antes habías viajado en coche bajo una tormenta de nieve así, y a pesar de lo



extraño de las circunstancias no puedes evitar pensar en lo mágico que resulta que la primera vez que ocurre coincida con la noche de Navidad.

De todos modos, entre tanta preocupación y con la tensión de llegar hasta el chalet con tanta nieve, hoy no tienes muy buen cuerpo, llevas con escalofríos toda la tarde y tienes una extraña mala sensación que no te puedes quitar de encima, más habiendo visto al llegar al chalet que el ojo de la tormenta parecía estar sobre vuestra zona y que al entrar en el jardín la piscina estaba totalmente helada. Quizás nadie se haya percatado pero tú sí, algo no está bien.

De repente oyes un grito, proviene de la salita y parece muy serio, sales corriendo hacia allí a ver qué ha pasado.

(Recuerda que debes esperar el sonido de la campana para salir de tu habitación)

Esta carta no contiene pistas, sólo sirve para introducir al participante en el ambiente raro de esa noche.

**Sr. Mandarin** y **Tizón** (Hermanos, e hijos de **Coronel Mostaza** y **Sra. Blanco**)

En el sobre **Sr. Mandarin**: *Debes dirigirte al baño de la habitación de invitados. No enseñes esta carta a nadie.*

En el sobre **Tizón**: *Debes dirigirte a la habitación de invitados. No enseñes esta carta a nadie.*

Hoy has pasado muchísimo frío, no se te quita de la cabeza lo extraño del clima y la tormenta de nieve que hay en la ciudad, habéis estado a punto de bajar a causa de la tremenda tormenta y también por lo que explicaban en el Telediario, esos meteorólogos alarmados al no entender las formaciones de nubes sobre todo en la ciudad, donde nieva y hay truenos y relámpagos a la vez, algo que te inquieta muchísimo, para colmo la gente no sabe hablar de otra puñetera cosa. Pero no habéis querido faltar a este evento familiar y a pesar del tiempo os habéis aventurado, con las cadenas por si acaso, menos mal, la sola idea de pasar la Navidad en el pueblo te tenía de mala leche... Ayudaste a tu padre a meter algunas cosas en el maletero antes de salir, linternas, pilas, chalecos reflectantes, etc. No fuera a ser que pasara algo en el camino.

El trayecto ha sido lento, puesto que la tormenta de nieve empeoraba a medida que os acercabais, pero al final habéis llegado bien, mirabas de vez en cuando la cara de tu padre al conducir y parecía muy tenso, ha sido un viaje difícil. Nunca antes habías viajado en coche bajo una tormenta de nieve así, y a pesar de lo extraño de las circunstancias no puedes evitar pensar en lo curioso que resulta que la primera vez que ocurre en tantos años en la ciudad coincida con noche buena, es algo que habéis comentado en el coche.

De todos modos, entre la preocupación y la tensión de llegar hasta la casa con tanta nieve, hoy no tienes muy buen cuerpo, llevas con escalofríos toda la tarde y tienes una extraña sensación que no te puedes quitar de encima, más habiendo visto al llegar a la casa que el ojo de la tormenta parecía estar sobre vosotros y que al entrar en el jardín la piscina estaba totalmente helada. Quizás nadie se haya percatado e intentan que la cosa sea como otros años, pero tú sí, miras a los ojos de la gente y sabes que algo no está bien esta noche...



De repente oyes un grito, proviene de la salita y parece muy serio, sales corriendo hacia allí a ver qué ha pasado.

(Recuerda que debes esperar el sonido de la campana para salir de tu habitación)

**Pistas de esta carta:** Ayudó a su padre a meter linternas en el coche (más adelante en el juego se irá la luz, y deberán encontrar linternas)

**Srta. Celeste** (Madre de **narrador** y la **infiltrada** (ayuda al narrador en las sombras)- Poseedora del poder de 4, aunque lo desconoce

En el sobre: Debes permanecer en el salón. No enseñes esta carta a nadie.

Hoy has pasado muchísimo frío, no se te quita de la cabeza lo extraño del clima y la tormenta de nieve en la capital, has estado a punto de no poder ir al chalet a causa de la tremenda tormenta de nieve y también por lo que explicaban en el Telediario, esos meteorólogos alarmados al no entender las formaciones de nubes sobre todo en la ciudad, donde nieva y hay truenos y relámpagos a la vez, algo que te inquieta muchísimo, para colmo la gente no sabe hablar de otra cosa. Pero no habéis querido faltar a este evento familiar y a pesar del tiempo os habéis aventurado, con las cadenas por si acaso, además, si tus hermanas **Srta. Escarlata** y **Sra. Blanco** lo han intentado estando mucho más lejos, a pesar de que aquí haya mucha más nieve, nosotros también vamos. El trayecto ha sido lento pero al final habéis llegado bien a la casa, vaya susto con las cadenas por el puente... Nunca antes habías viajado en coche bajo una tormenta de nieve así, y a pesar de lo extraño de las circunstancias no puedes evitar pensar en lo mágico que resulta que la primera vez que ocurre coincida con la noche de Navidad. Has decidido llevarte tus cartas del Tarot, para leer el futuro entre bromas en una noche tan especial.

De todos modos, entre tanta preocupación y con la tensión de llegar hasta el chalet con tanta nieve, hoy no tienes muy buen cuerpo, llevas con escalofríos toda la tarde y tienes una extraña mala sensación que no te puedes quitar de encima, más habiendo visto al llegar al chalet que el ojo de la tormenta parecía estar sobre la casa y que al entrar en el jardín la piscina estaba totalmente helada. Quizás nadie se haya percatado pero tú sí, algo no está bien.

De repente oyes un grito, proviene de la salita y parece muy serio, sales corriendo hacia allí a ver qué ha pasado.

(Recuerda que debes esperar el sonido de la campana para salir de tu habitación)

**Pistas de esta carta:** Las cartas del Tarot, a lo largo del juego las van a necesitar.

Todos los objetos llevarán un distintivo de "Pista". En nuestro caso utilizamos para marcarlos una pegatina fluorescente azul.

## **PREVIO AL JUEGO**





**CAMPANITA:** La tiene el narrador, la usa para reunir a los jugadores o para realizar cualquier señal. Debe explicar esto a los participantes.

**CARTAS DE INICIO DE LOS JUGADORES:** Las tiene el narrador, la entrega en la introducción del juego.

**SELLO DE DEMONIO:** Cualquier sello que se pueda poner en la mano, lo debe llevar el narrador siempre encima.

## CAPÍTULO 1: AQUÍ HUELE A MUERTO

**BOTE DE KETCHUP:** Para simular la sangre del lavabo. Lo tiene escondido el infiltrado en una pequeña mochila que lleva a la espalda. Coloca la sangre mientras todos leen sus cartas de inicio, simulando que está leyendo la suya, junto con una carta de pista “Sangre”. Recordemos que las cartas de pistas son sencillas notas que explican lo que es cada cosa, o si un teléfono no funciona, o si una puerta no se abre, son post-its con explicaciones para que las vean los jugadores.

**MANCHAS DE SANGRE DE CARTULINA:** Se pegan en el suelo del baño con cinta adhesiva, así como cerca del cadáver, con su correspondiente carta de pista “Sangre”

**PAÑUELO CON SANGRE:** Para entregárselo a la **Srta. Amapola**, lo hace el narrador mientras todos leen en sus habitaciones las cartas de inicio. Se lo entrega para que se lo guarde en el bolsillo (ella no sabe por qué, deberá decidir si quiere contarlo al resto o no). El narrador además de esto, le pone un sello en la mano, el mismo que tiene la víctima.

En la historia el demonio entra en la víctima para infiltrarse en la casa, y una vez allí sale de éste, entra en la **Srta. Amapola** y mata a su anterior huesped (**Profesor Mora**), pero ella no recuerda nada. Ambos tienen el sello porque han sido poseídos.

**FOTOGRAFÍA SEPIA DE LAS 4 HERMANAS CON CARAS TACHADAS, Y SELLO:** Lo coloca el infiltrado junto a la sangre de cartulina del baño, para crear ambientación. Las 4 hermanas comienzan a ponerse nerviosas, parece que alguien va a por ellas.

**DAGA DEMONIÁCA:** Lo coloca el narrador con ayuda del infiltrado mientras todos leen sus cartas de inicio. Colocan a la víctima en el sofá, la daga en la axila y la sangre de cartulina en el suelo y en la solapa de la misma con un imperdible, y el sello en la mano.

**CARTA DE PISTA “AL DESCOLGAR EL TELÉFONO DESCUBRES QUE NO TIENE LÍNEA, PIENSAS QUE PUEDE SER DEBIDO A LA FUERTE TORMENTA DE NIEVE. DECIDES ENTONCES UTILIZAR EL MÓVIL Y TE DAS CUENTA DE QUE TAMPOCO FUNCIONA, NI EL TUYO NI EL DE NADIE DE LOS PRESENTES EN LA CASA”** junto a todos los teléfonos fijos de la casa (si los hubiera).



**CARTA DE PISTA** “AL INTENTAR ABRIR LA PUERTA UNA DESCARGA ELÉCTRICA TE RECORRE BRUSCAMENTE POR EL CUERPO Y SALES DESPEDIDO VIOLENTAMENTE HASTA CAER AL SUELO” En Post-it pegado en las puertas de salida de la casa.

Estas dos cartas de pista hacen entender a los jugadores que al encontrarse con un asesinato, no pueden pedir ayuda telefónica ni salir de la casa. Están solos y deben descubrir al asesino ellos mismos.

**CAJA DE DAGA:** Nosotros decoramos una caja de zapatos vacía, con una daga dibujada. La coloca el infiltrado en el peinador de la **Condesa Lavanda**. Previamente, mientras todos se encuentran con el revuelo de la cena de navidad, el infiltrado esconde la caja en el armario de este dormitorio. Una vez que comienza el juego y suena la campana del narrador para que todos salgan a la salita al encuentro del cadáver, el infiltrado espera para salir el último y corre a colocar la caja mientras todos explotan en risas nerviosas al encontrarse con la escena del crimen, y reunirse con ellos disimuladamente el último.

## CAPÍTULO 2: ENDEMONIADOS

**SALERO CON BOQUILLA:** El **infiltrado** comienza a dejar “ochos” de sal en las habitaciones sin que nadie lo vea, tiene el salero en la pequeña mochila que lleva a la espalda. Esto quiere decir que el demonio está cogiendo fuerza. Es una de sus características, se explica en el diario de la abuela .

**CARTA DE PISTA:** DESCUBRES UNA SERPIENTE DE SAL (POST-IT REPETIDOS VARIAS VECES). Los tiene el infiltrado y los coloca junto a las serpientes de sal que va dibujando en el suelo sin ser visto.

**MISIÓN DE DEMONIO SR MANDARINO:** Carta de Misión, vela pequeña, Mechón de 2 tipos de pelo diferente (de peluches) atados con una cinta, Conjuro de no detección canina, Carta de pista “DESCUBRES LO QUE PARECE UNOS MECHONES DE PELO BLANCO, NO PARECE HUMANO Y ALGO TE HACE PENSAR QUE PROVIENE DE DOS ANIMALES DISTINTOS” (todo esto el jugador poseído debe colocarlo en el dormitorio de la **Srta. Amapola**, sin ser descubierto), frasco de veneno de perro, Carta de pista “LA COMIDA DE SCOTTY DESPRENDE UN FUERTE OLOR” (todo esto debe colocarlo junto a la comida de Scotty sin ser descubierto). El narrador ha de ser muy discreto al entregar las misiones de demonio, nadie debe verlo.

Esta misión existe porque los perros de la familia (son 2) son capaces de detectar al demonio. **Kaudhron** en un primer momento intenta realizar un conjuro para no ser detectado por los canes, pero el cuerpo poseído es del de un niño de 14 años y no tiene fuerza suficiente por lo que el conjuro falla. Por esto decide finalmente acabar con la vida de los animales. Esto desconcierta al grupo, el asesino sigue matando, pero ¿por qué a los pobres perros?



**PELUCHE DE PERRO** (O SIMILAR – Lo puedes hacer con papel) con carta de pista unida con imperdible “Scotty muerta”. Este peluche es escondido por el infiltrado previo comienzo del juego en el armario de la habitación de invitados, cerca de la cocina donde se encuentra el plato de comida de Scotty. Una vez que el **Sr. Mandarino** finaliza su misión, y los jugadores descubren el veneno, el infiltrado coloca el peluche del perro muerto junto a la comida, siempre sin ser descubierto.

**MISIÓN DE DEMONIO MARQUÉS DE MARINA:** Carta de misión, Post-its “ESTE MARCO NO TIENE FOTO” (muchos, escritos a mano, debe colocar uno en cada cuadro o foto enmarcada de la casa donde aparezca algún familiar), todo esto se encuentra en la mesa del narrador, éste hace entrega de todo entre las sombras.

Esta misión existe debido a que los lazos familiares son los que dan fuerza a la familia Cadavery, y los recuerdos son la principal potencia de esta fuerza. Por este motivo las fotografías son una enorme fuente de poder, y el demonio quiere destruirlas.

**CAJA LLENA DE HOJAS DE REVISTAS** arrugadas y rotas con carta de pista “FOTOS FAMILIARES DESPEDAZADAS”. El infiltrado lo esconde en el armario de la habitación de invitados durante el preparativo de la cena de navidad, sin que nadie lo vea. El **Sr. Mandarino** debe encontrarla ahí y llevarla junto a la chimenea sin ser descubierto, para finalizar con éxito la misión.

**LIBRO DE ARMAS ANTIGUAS:** Libro fino de lo que sea, forrado con una portada de “Armas antiguas”, en su interior la explicación de la Daga Géminon, y el **distintivo azul** de pista, como en todos los objetos. El infiltrado lo esconde en la Biblioteca previo comienzo del juego, sin ser visto, como un libro más, más o menos a la vista. Nadie se percatará de su existencia a no ser que lo estén buscando.

**CARTA DE PISTA:** LLEVAS UN RATO DÁNDOLE VUELTAS, TE PARECE RECORDAR QUE HACE AÑOS REGALASTE A TU HIJO UN LIBRO SOBRE ARMAS ANTIGUAS. QUIZÁ AÚN LO CONSERVE Y PUEDA DAROS ALGUNA PISTA ACERCA DE LA DAGA (PARA **CONDESA LAVANDA**). Lo entrega el narrador.

**CARTA DE PISTA:** LLEVAS UN RATO DÁNDOLE VUELTAS, TE PARECE RECORDAR QUE TU MADRE TE REGALÓ HACE AÑOS UN LIBRO DE ARMAS ANTIGUAS, HACE TIEMPO QUE LO PERDISTE DE VISTA, ¿DÓNDE LO GUARDASTE? QUIZÁ EN LA BIBLIOTECA... ¿O EN TU HABITACIÓN? (PARA **PADRE PRADO**). Lo entrega el narrador.

**CARTA DE PISTA:** DE REPENTE TIENES UNA EXTRAÑA SENSACIÓN, VES EN TU MENTE EL PASILLO DE LA CASA OSCURO, Y A ALGUIEN LLEVANDO EN BRAZOS UN ANIMAL PEQUEÑO QUE APENAS SE MUEVE. QUIZÁ LA TENSIÓN DE LA NOCHE TE ESTÉ JUGANDO MALAS PASADAS... (PARA **SRTA ESCARLATA**, dueña de Yaki). Lo entrega el narrador, esta carta de pista sirve para dar a entender que comienzan a aparecer los poderes en las hermanas, en este caso, la videncia.

**CARTULINA ACERTIJO ESPEJO “mira detrás”.** Esta cartulina la esconde el infiltrado detrás del espejo de uno de los cuartos de baño previo comienzo del juego. En este momento



de la partida finge querer ir al baño para colocar la cartulina pegada en el espejo con cinta adhesiva que lleva consigo en su pequeño macuto. Es una pista maligna que coloca el demonio para entregarles el conjuro de antimagia.

**CONJURO DE ANTIMAGIA CON SELLO:** Es un conjuro que facilita el demonio para engañar a las hermanas, si lo leen perderán sus poderes y él tendrá la oportunidad de matarlas. La pista de que es un conjuro malo es el sello del demonio. El infiltrado lo pega con la cinta adhesiva detrás del espejo cuando coloca el acertijo.

## CAPÍTULO 3. SUCESOS EXTRAÑOS

**MACUTO LLENO DE LINTERNAS:** Lo esconde el infiltrado en el salón tras los sofás previo inicio del juego, sin ser descubierto. Como no teníamos para todos decidimos comprar unas cuantas.

**CARTA DE PISTA:** Bolsa de tito **Coronel Mostaza**. En su hoja de inicio le da la pista de que ha traído linternas debido al temporal y que las ha guardado en el salón.

**CAJA DE VELAS PERFUMADAS:** El infiltrado las esconde previo inicio del juego en el cajón de la cocina. En las cartas de inicio de varios jugadores da como pista que se encuentran ahí, porque las van a necesitar cuando se vaya la luz.

**MISIÓN DE PRÍNCIPE AZULÓN:** Carta de misión de demonio (el narrador se lo entrega en las sombras), 4 muñequitos de vudú (hechos caseros), 4 alfileritos, 4 velitas, 1 mechero, con juro de vudú. Todo esto se encuentra en una bolsita escondido por el infiltrado en el baño de la **Srta Amapola**, antes de comenzar el juego, sin que nadie lo descubra.

Esta misión existe porque el demonio pretende debilitar a las hermanas, y para ello les hace vudú. Esta misión se realiza una vez que se va la luz, y da mucha ambientación cuando los jugadores van descubriendo los muñequitos en la oscuridad alumbrados por la vela.

**CARTA DE PISTA:** HACE UN RATO QUE COMENZÓ A DOLERTE EL HOMBRO, MALDITO MANGUITO ROTATORIO... (DEBES QUEJARTE DEL HOMBRO CADA VEZ QUE TE CRUCES CON ALGUIEN, HASTA QUE ESTÉS SEGURA DE QUE TODOS CONOCEN TU DOLENCIA) –(**CONDESA LAVANDA**) Se lo entrega el narrador una vez que **Príncipe Azulón** ha realizado con éxito su misión. A las hermanas les duele justo donde el demonio les ha clavado el alfiler.

**CARTA DE PISTA:** HACE UN RATO QUE COMENZÓ A DOLERTE LA CADERA, HACÍA TIEMPO QUE NO TE DOLÍA TANTO Y TEMES QUE HAYA VUELTO UNA ANTIGUA LESIÓN... (DEBES QUEJARTE DE LA CADERA CADA VEZ QUE TE CRUCES CON ALGUIEN, HASTA QUE ESTÉS SEGURA DE QUE TODOS CONOCEN TU DOLENCIA) –(**SRTA ESCARLATA**)



**CARTA DE PISTA:** HACE UN RATO QUE COMENZÓ A DOLERTE EL PIE IZQUIERDO, MALDITA SEA, ESPERO QUE LOS PIES NO ME DEN LA NOCHE... (DEBES QUEJARTE DEL PIE CADA VEZ QUE TE CRUCES CON ALGUIEN, HASTA QUE ESTÉS SEGURA DE QUE TODOS CONOCEN TU DOLENCIA) –(**SRTA CELESTE**)

**CARTA DE PISTA:** HACE RATO QUE COMENZÓ A DOLERTE EL ESTÓMAGO, Y TE PREGUNTAS SI TE HABRÁ SENTADO ALGO MAL DURANTE LA CENA. ESPERAS QUE SE TE PASE PRONTO Y NO TE DE LA NOCHE... (DEBES QUEJARTE DEL ESTÓMAGO CADA VEZ QUE TE CRUCES CON ALGUIEN, HASTA QUE ESTÉS SEGURA DE QUE TODOS CONOCEN TU DOLENCIA) –(**SRA BLANCO**)

**MISIÓN DE DEMONIO TIZÓN:** Misión de demonio, conjuro de destrucción de diario, carta de pista “POR LA TEXTURA DE SUS PÁGINAS, PARECE UN LIBRO MUY ANTIGUO, SUS HOJAS ESTÁN DESGASTADAS, DEBIÓ SER UN DIARIO MUY USADO EN SU ÉPOCA”. De todo esto le hace entrega el narrador en las sombras.

**HOJA PLEGADA** que indique “Diario 1880-1909”, lo esconde el infiltrado en la biblioteca durante el transcurso del juego una vez que han apagado la luz, debido a que se ha ido la luz las cosas ahora son más difíciles de encontrar.

En la misión de demonio de **Tizón**, este debe encontrar el diario familiar, que ha aparecido mágicamente durante la noche de navidad para explicarlo todo (la familia ignora este hecho, pero **Kaudhron** no) y destruirlo sin ser visto, para no revelar la verdad a los Cadavery. El demonio sigue débil y vuelve a fallar con el conjuro, y el diario en vez de ser destruido, es deshojado, y todas sus hojas se dispersan por la casa.

**MISIÓN DE DEMONIO CORONEL MOSTAZA:** Carta de misión de demonio. Se lo entrega el narrador.

**PELUCHE DE PERRO O SIMILAR** con post-it “YAKI MUERTO ACUCHILLADO POR UNA DAGA Y QUEMADO EN EL FUEGO DE LA CHIMENEA” unido con imperdible. Lo esconde el infiltrado en el armario de la habitación de invitados previo inicio del juego, sin ser descubierto, para que el tito lo encuentre y pueda ejecutar su misión.

Esta misión sirve al demonio para eliminar al otro perro. Para esto el jugador debe recuperar la Daga, cogerla sin ser visto y matar al perro (cogerlo del armario). La dificultad de esta misión reside en que a saber dónde se encuentra la Daga a estas alturas del juego, si la están custodiando o alguien la ha escondido para protegerse. Los jugadores participan activamente en el desarrollo de la historia.

**ACERTIJO “FAMILIA EN LA MESA”:** Velas en la mesa junto con el acertijo, lo coloca **el narrador**, que a estas alturas es ignorado por los jugadores que se vigilan con suspicacia los unos a los otros, cada vez hay más participantes con sello y los que aún no lo tienen son objeto de protección o sospecha. Cuando los participantes encuentran el acertijo, el narrador toca la campana para reunirlos a todos.

**CARTA PREMIO POR ACERTAR EL ACERTIJO “FAMILIA EN LA MESA”:** DEBÍAIS RECIBIR EL DIARIO FAMILIAR, PERO HA SIDO ATACADO POR UN ENTE





DEL MAL Y, AUNQUE HA TENIDO LA FUERZA SUFICIENTE PARA DESTRUIRLO, LAS HOJAS SE HAN DISGREGADO POR TODA LA CASA. HE AQUÍ UNA MUESTRA DE LA GRAN VERDAD QUE DEBÍA SEROS REVELADA. ES DE VITAL IMPORTANCIA QUE ENCONTRÉIS EL RESTO DE PÁGINAS DEL DIARIO, HASTA UN TOTAL DEL 26. Así como una HOJA DEL DIARIO que revele parte de la verdad para que los jugadores comiencen a atar cabos. El narrador hace entrega de ambas cosas.

**HOJAS DE DIARIO:** Se encontraban en la mochila del infiltrado. Éste aprovecha el revuelo del acertijo *familia en la mesa* para correr entre las sombras y colocar las hojas por toda la casa, en una repisa, colgando de un cuadro, en el suelo, etc. Hasta un total de 26. Realmente se hicieron 2 tandas de hojas, para revelar la verdad de forma más clara en la segunda tanda, pero a estas alturas esto no es tan importante.

## CAPÍTULO 4: EN BUSCA DEL DIARIO

**MISIÓN DE DEMONIO SRTA AMAPOLA:** Carta de misión (le hace entrega el narrador, en las sombras). La prima debe hacer que las 4 hermanas coman azúcar (mediante bombones, chocolate, chucherías, etc, esto no es difícil de encontrar en la noche de Navidad, ni de conseguir a las 2 de la mañana).

Aunque ellas tienen el poder de 4 y no pueden ser envenenadas por el demonio, la familia sí a través de los lazos familiares, el demonio quiere dejarlas solas.

**CARTA DE PISTA:** CUANDO SUENE LA CAMPANA, TE SENTARÁS EN EL SUELO PARA CAER EN TRANCE, HASTA QUE LA CAMPANA VUELVA A SONAR (CARTA PISTA PARA TODOS EXCEPTO LAS HERMANAS). Si la **Srta Amapola** tiene éxito en su misión, el narrador hará sonar la campana, y todos caerán desmayados al suelo. Hay que decir que esto quedó muy bien, hubo compenetración entre los jugadores. Las hermanas se quedaron flipadas cuando los vieron a todos caer. El narrador les cuenta que sienten cómo pueden hacerlos despertar, y es con el acertijo de **Demasiadas Reinas**.

**ACERTIJO “DEMASIADAS REINAS” con 4 reinas:** Tablero de ajedrez de 4×4 (nosotros lo fabricamos con una cartulina) y 4 peones de ajedrez o damas o similar. El acertijo escrito. Cuando lo resuelven, el narrador vuelve a hacer sonar la campana.

**MISIÓN DE DEMONIO PADRE PRADO:** Carta de misión entregada por el narrador en las sombras, Rotulador vileda rojo (sangre) escondido en el baño de la Tita Srta Amapola por infiltrado previo comienzo del juego.

**COFRE CERRADO CON CANDADO:** Contiene 2 botes de champú pequeños de hoteles, uno con jabón azul (tuneado como “sangre de sirena”) y otro con jabón blanco (tuneado como “sangre de unicornio”), un ala de murciélago (de papel), y una hoja de limón (o de cualquier otra cosa, simulando hoja de azahar) y cualquier ramita (simulando raíz de mandrágora). El infiltrado previo inicio del juego lo esconde también en el armario de **Condesa Lavanda**. En



la escena 4, lo coloca en la mesita de noche junto con una vela, así como el acertijo, con la siguiente premisa:

“Las llaves de este antiguo cofre se encuentran atrapadas en esta combinación oculta. Si descifras la clave obtendrás la llave, y el contenido del cofre te pertenecerá para siempre”

Este cofre lo envía la abuela en un intento de ayudar a sus hijas desde el más allá. Una vez que los participantes lo descubran, el narrador les hace entrega de la llave que lo abre, con sus efectos especiales narrados de “aparece una luz, y veis una llave flotar...”, etc, tan pintoresco como lo queráis plantear.

**ACERTIJO DE TRIÁNGULO DE VELAS:** 10 velitas perfumadas más 1 vela más grande. Hoja de Diario de la abuela bajo la vela grande. Las velas pequeñas señalarán a esta vela más grande cuando resuelvan el acertijo, y los jugadores deberán descubrir la hoja de diario de abajo. Esta hoja desvela información importante (elegir una con estas características de las hojas del diario).

## CAPÍTULO 5: LA BATALLA FINAL

**LIBRO DE LAS SOMBRAS:** Lo coloca **el infiltrado** en la biblioteca sin que nadie lo descubra. Se encontraba escondido en el armario de la biblioteca por **el infiltrado** previo inicio del juego.

**CARTA DE PISTA:** TIENES LA NECESIDAD DE IR A LA BIBLIOTECA, SIENTES UN EXTRAÑO PODER QUE EMANA DE ESE LUGAR (**CONDESA LAVANDA**)

**CARTA DE PISTA:** ALGO TE DICE QUE DEBES BUSCAR UN GRAN LIBRO ROJO, DE REPENTE TE RESULTA MUY FAMILIAR (**SRTA CELESTE**)

**CARTA DE PISTA:** DE REPENTE TE VIENE LA IMAGEN A LA CABEZA DE UNA DE LAS ESTANTERÍAS DE LA BIBLIOTECA, Y SIENTES QUE ALGO IMPORTANTE ACABA DE SUCEDER (**SRTA ESCARLATA**)

**CARTA DE PISTA:** DE REPENTE SIENTES UN EXTRAÑO CALOR, Y TIENES LA CERTEZA DE QUE ALGO EN LA BIBLIOTECA TE ESTÁ ESPERANDO (**SRA BLANCO**)

Todas estas cartas llevan a las hermanas a la biblioteca, donde se encuentra el Libro de las sombras. El Demonio intenta que esto no ocurra metiéndoles miedo mediante la misión de **Padre Prado**, con las letras del espejo.

**HOJA DE HECHIZO DE INVOCACIÓN DE LOS MUERTOS:** Es una hoja impresa situada dentro del libro, junto con un post-it de que falta una hoja arrancada.

Los participantes deben querer invocar a la abuela, si no caen en este dato, **el infiltrado** se encarga de meter esta idea como una semilla en su cerebro...

Cabe destacar que se realizó el ritual, todos participaron activamente, y el infiltrado tuvo que hacerse pasar por la abuela muerta (con la cabeza hacia delante y los pelos como la niña de



“The Ring”), explicando toda la historia por si alguno aún no ha terminado de entender lo ocurrido. La abuela hace hincapié en que deben realizar el hechizo de objetos perdidos para encontrar la hoja arrancada del libro con el hechizo de destrucción de **Kaudhron**.

**HOJA DE PISTA:** HOJA ARRANCADA, PARECE QUE SE TRATA DEL HECHIZO DE DESTRUCCIÓN DE **KAUDHRON**, AL SER JUSTO LA HOJA CONTIGUA. Hay que encontrarlo.

**HECHIZO PARA ENCONTRAR OBJETOS PERDIDOS:** Se encuentra dentro del libro de las Sombras.

**HECHIZO DE DESTRUCCIÓN DE KAUDHRON:** Lo entrega el narrador una vez que las hermanas hacen el hechizo.

**ACERTIJO DE CARTAS DEL DESTINO** (Para hechizo de objetos perdidos). Hacen falta cartas del tarot. Si no tenéis buscad otro tipo de cartas, o saltaros este paso.

**MISIÓN DE DEMONIO FINAL PARA ACABAR CON SU CONJURO DE DESTRUCCIÓN.**

Asimismo, el narrador puede valerse de “Cartas de Despiste”. Son cartas que no dan pista alguna, pero sirven para ambientar a los participantes:

**CARTAS PISTA-DESPISTE:** (IMPRIMIR VARIAS DE CADA)

UN ESCALOFRÍO RECORRE TODO TU CUERPO, SIENTES UN FRÍO INTENSO. QUIZÁ SE HAYA QUEDADO ALGUNA VENTANA ABIERTA

VES COMO UN INTENSO RESPLANDOR ILUMINA LA ESTANCIA DESDE LA VENTANA, Y UN ESTRUENDO ENSORDECEDOR QUIEBRA EL CIELO. PARECE QUE TENEMOS LA TORMENTA JUSTO ENCIMA.

ESCUCHAS SIRENAS DE BOMBEROS Y AMBULANCIAS EN EL EXTERIOR, PARECE QUE LA TORMENTA ESTÁ HACIENDO ESTRAGOS AHÍ FUERA. LA POLICÍA ESTÁ TAN CERCA... OJALÁ PUDIERA SALIR A PEDIR AYUDA...

DE REPENTE SIENTES CÓMO SE TE REVUELVEN LAS TRIPAS. ¿SERÁ LA TENSIÓN DE LA NOCHE, O HABRÁS COMIDO MÁS DE LA CUENTA DURANTE LA CENA?

LLEVA UN RATO PICÁNDOTE MUCHO LA NARIZ, NO SABES SI SE TRATA DE ALGO NATURAL, HAN PASADO COSAS TAN EXTRAÑAS EN LA ÚLTIMA HORA QUE YA NO SABES QUÉ PENSAR

OJALÁ Y VUELVA PRONTO LA LUZ, ESTA OSCURIDAD ME ESTÁ PONIENDO DE LOS NERVIOS. ESPERO QUE NO SE ME ACABEN LAS PILAS DE LA LINTERNA...

TE PARECE ESCUCHAR RUIDOS QUE PROVIENEN DE LA PARTE DE ARRIBA... ¿HABRÁ ALGO EN EL TECHO? ¿O SERÁ LA FUERZA DE LA TORMENTA?

NO SÉ QUE PENSAR, PARECE QUE TODOS SE COMPORTAN HOY DE FORMA MUY EXTRAÑA. YA NO SÉ EN QUIÉN CONFIAR...

A continuación se muestra la hoja arrancada del Libro de las Sombras, que contiene información acerca del demonio que está atacando a la familia, y su conjuro de destrucción:





## **CARACTERÍSTICAS DEL DEMONIO KAUDHRON**

Kaudrhon fue un demonio serpiente con lengua bífida y ojos de fuego, perteneciente a la quinta esfera demoníaca. Era lacayo de Velfhador y mandó sus hordas en las 5 guerras de Thorka. Derrocó al XVIII Emperador del cuarto círculo, al final de séptima dinastía de los Okor, tras la caída del muro del Rhankor, destruyendo a su guardia personal, los feroces ílpumes de infracuerpos duros como la roca.

Lo que se conoce de las veces que ha subido al mundo de los mortales son escasos fragmentos y narraciones antiguas que se relacionan con este demonio pero que no son concluyentes. Se le atribuían clásicos poderes de estas criaturas: lanzar fuego desde las palmas de sus manos, capacidad para tele-transportarse al inframundo en cuestión de segundos, más velocidad y fuerza que una persona normal, y por supuesto, sólo puede moverse en las tinieblas. Se decía además que Kaudrhon era capaz de segregar una sustancia desde su boca que podía paralizarte. Este último detalle no llegó a probarse del todo por no haber datos precisos al respecto. Sin embargo en los cuentos de Jonás, de finales del siglo XVIII, se habla de una oscuridad que vencía voluntades y dejaba a sus presas humanas rendidas a sus pies para posteriormente servir de alimento al demonio.

Kaudrhon perdió su forma corpórea en un enfrentamiento con un demonio superior, Leakzhás, no se sabe muy bien por qué, pero aun hoy resuenan ecos de aquella colosal batalla a las puertas de Kharzum.

Hace más de un siglo que no se sabe nada de él. Ahora, y en forma no corpórea, puede poseer los cuerpos de otros seres, sometiéndolos a su voluntad, puede vagar por el mundo sin ser visto y es más vulnerable a los ataques con conjuros y pócimas.

No sabemos de nadie que se haya enfrentado a él nunca, pero se sospecha que ha atacado varias veces en los últimos 50 años, siempre contra criaturas y seres mágicos.

### **CONJURO DE DESTRUCCIÓN**

Fuerzas del bien

Invocamos el Poder de Cuatro

Para destruir esta sombra oscura

Obitus Kaudrhon es

Obitus Kaudrhon es

Obitus Kaudrhon es

Obitus Kaudrhon es

A continuación se muestra la información acerca de la Daga Géminon que los participantes deben encontrar dentro del libro de armas antiguas, en la biblioteca de la Mansión Cadavery.

### **DAGA GÉMINON**

Esta daga de metal procede de la tumba IV de Micenas, fechada en el siglo XVI a.C. No se trata sólo de un arma de combate sino que nos encontramos ante un objeto de raíces místicas,



con incrustaciones de aleaciones poco comunes para la época, oro y plata niquelados. El centro de la daga es oscuro debido al piroxeno, un mineral muy difícil de detectar, lo que nos induce a pensar que esa daga fue realizada para algún monarca o emperador, debido a la enorme dificultad de su realización, extremadamente poco común para la época.

Fue robada del museo arqueológico de Estambul en 1.979 en extrañas circunstancias.

Hay ciertas historias que relacionan a la daga con antiguos rituales esotéricos o sacrificios en honor de algunos dioses paganos. En un análisis forense que se realizó antes de que la daga fuese robada se encontraron restos de sangre con al menos 30 ADNs diferentes. En ciertas culturas a esta daga se le atribuyen poderes demoníacos relacionados con la caza de brujas.

Para aquellos que quieran saber cómo se fabrica una daga de mentira, bueno, está hecha con cartón, papel higiénico y cola.

## **HECHIZOS**

### **Hechizo de vulnerabilidad**

Espíritus pasados  
Por nuestro destino sois invocados  
Del pasado renegamos  
Nuestro futuro rechazamos  
Líbranos de la Luz y la Claridad  
Para toda la eternidad

### **Hechizo para no detección canina**

Seres nobles inseparables amigos,  
Cuzco, can, canino, faldero, braco, gozque,  
No me sentiréis, yo os lo digo  
Neim zagai duede migai zoque

### **Hechizo de destrucción de Kaudrhon**

Fuerzas del bien  
Invocamos el Poder de Cuatro  
Para destruir esta sombra oscura  
Obitus Kaudhron es  
Obitus Kaudhron es  
Obitus Kaudhron es  
Obitus Kaudhron es

### **Hechizo de destrucción del Diario**

Ade dué dam balá  
Destruye este libro  
X2 VECES



---

## **Hechizo de invocación de los muertos**

Para invocar a los muertos hay que abrir un canal con el más allá. Para ello se deberá mezclar en un recipiente los siguientes ingredientes:

Hoja de azahar, raíz de Mandrágora, ala de murciélago, sangre de sirena y sangre de unicornio.

Los jugadores lo encuentran tras descifrar uno de los acertijos, el narrador o el infiltrado ponen el cofre a la vista.

Tras la mezcla todos los presentes en la habitación deberán repetir al unísono estas palabras tres veces:

APERTUM IANUA – APERTUM IANUA – APERTUM IANUA

Si la llamada ha surtido efecto el espíritu de la persona llegará a través de la puerta.

---

## **ACERTIJOS**

### **Acertijo del espejo**

La frase “MIRA DETRÁS” aparece escrita en una cartulina pegada en el espejo, de tal forma que cada letra está pegada a su reflejo. “MM II RR AA DD EE TT RR AA SS” (La primera de cada letra repetida debe ser girada como si fuera el reflejo en el espejo).

Como anécdota añadir que con las prisas y los nervios pegué la cartulina al revés, pero aún así lo acertaron, así que muy difícil no debe ser ☐

Cuando lo aciertan entienden que deben meter la mano tras el espejo, allí encuentran el hechizo trampa de Kaudhron, el de vulnerabilidad.

### **Acertijo “Familia en la mesa”**

Seis han de sentarse a la mesa, seis deberán demostrar ser de nuestro linaje. Las cuatro hermanas se sentarán por orden de sus días de nacimiento; después, deberán ocupar la mesa el mayor de todos los hijos engendrados por éstas, y el menor. Una vez hecho esto, seréis numerados del 1 (mayor) al 6 (menor).

Para validez vuestra sangre cada miembro de este linaje no podrá estar sentado junto al inmediatamente mayor, ni al inmediatamente menor. Además, 3 y 5 tampoco podrán ocupar sillas contiguas, así lo mandan las antiguas escrituras.

Si ocupáis los asientos adecuadamente, el mundo de la luz os revelará la verdad mediante un maravilloso regalo: “El Diario Familiar”



Una vez que los participantes hayan resuelto el acertijo, el narrador cuenta que aparece entre destellos un trozo de papel, es una de las hojas del diario. Mientras todos están atentos a esta escena, el infiltrado está soltando trozos de diario por toda la casa (en la misión de demonio de “Destrucción del diario” Kaudrhon falla y en vez de destruirlo hace que todas las páginas se dispersen por la mansión).

### **Acertijo “4 Reinas”**

Este tablero de ajedrez representa el hogar, las 4 Reinas representan a las 4 Hermanas, el poder de 4 renacido. La casa ha sido maldita, para purificarla debéis colocar a las 4 Reinas en el tablero, de forma que ninguna de ellas se interponga en el camino de las demás, con el fin de que el Poder de 4 se extienda en todas direcciones.

Este acertijo aparece una vez que Kaudrhon ha llevado a cabo con éxito la misión de envenenar a las hermanas. Una vez que lo consigue, todos los participantes caen desmayados (al sonar la campana del narrador) excepto las hermanas, que deben resolver el acertijo para hacerlos a todos despertar.

### **Acertijo “Cerradura mágica”**

“Las llaves de este antiguo cofre se encuentran atrapadas en esta combinación oculta. Si descifras la clave obtendrás la llave, y el contenido del cofre te pertenecerá para siempre”

$A+B=D$ ,  $A \times B=C$ ,  $C-B=B$ ,  $A \times 4=D$

$ABCD=XXXX=2368$  à Candado con código o cerradura mágica en la puerta, cambiar ABCD por números de alquimia

Este acertijo aparece junto al cofre que contiene los elementos mágicos para la invocación de la abuela.

### **Acertijo “Triángulo equilátero”**

Triángulo equilátero, símbolo sagrado de equilibrio e igualdad en todas las fuerzas del universo. El mal ataca para desequilibrar la balanza hacia la oscuridad. Tres puntas tiene, tres piezas deben ser movidas para invertir las fuerzas y debilitar a los demontres. Tres y sólo tres piezas pueden ser movidas para invertir el triángulo y transformarlo en un equilátero invertido, apuntando hacia la luz.

Si los participantes aciertan este acertijo, el triángulo apuntará hacia una vela grande, en cuya base se encuentra un trozo del diario con información clave para la historia.

### **Acertijo “Cartas del destino”**

Para encontrar la hoja arrancada del libro debéis usar el hechizo para encontrar objetos perdidos, pero para hacerlo funcionar, deberéis ordenar adecuadamente las cartas del destino cuyo poder domina la mayor de las hermanas. “La Justicia”, “El Mago”, “El Mal”, “El Sol”, “La Luna”

- La Justicia siempre es bañada por el Sol de la mañana, nunca por el Sol del atardecer, cercano a la oscuridad de la noche.
- El Mago huye de las sombras de la noche, evitando a las fuerzas del Mal



— El Mal y la Luna son temerosos de la Luz

Las fuerzas del Mago así como las fuerzas del Mal se encuentran en constante oposición, y jamás podrán inclinarse hacia la Justicia.

Resultado: *Mal-Luna-Justicia-Sol-Mago*

## El Diario de la Abuela

### DIARIO DE LA ABUELA (1880-1909)

*23 de septiembre de 1895 (9 años)*

*Hoy mi madre me ha contado un montón de cosas muy extrañas, no las comprendo del todo bien, me ha dicho que no se las cuente a nadie nunca, que mantenga el secreto, pero yo no he entendido las cosas que me ha dicho. La verdad es que me ha dado un poco de miedo...*

*3 de mayo de 1897 (11 años)*

*Hoy ha sido uno de los mejores días de mi vida, estábamos todas en el campo, con la tía Selená, ¡y nos ha enseñado a concentrarnos! nos sentamos todas entre las margaritas, cruzamos las piernas y cerramos los ojos, al cabo de un rato es como si estuvieras sola y si te fijas bien puedes escuchar el susurro de los árboles... lo mejor ha sido cuando he abierto los ojos, ¡estaba rodeada de mariposas!*

*28 de Octubre de 1897 (11 años)*

*Hoy he vuelto a hacerlo, ¡pero es que es tan divertido!, mi madre me ha reñido otra vez y me ha pedido que no lo haga más delante de la gente o me castigará de forma muy severa, aunque yo no lo entiendo, ¿qué mal puedo hacer? Es sólo parchís...*

*2 de Febrero de 1898 (12 años)*

*Hoy ha sido increíble, todas esas personas buscando al chico perdido, el pueblo entero corría hacia los cultivos, a la senda del bosque y al riachuelo, todos gritaban su nombre por todas partes, en los graneros, las cuadras y establos, pero el niño no aparecía hasta que Salvadora, que durante un buen rato parecía dormida, susurró al oído de mi madre algo y ella salió corriendo. Minutos más tarde mi madre encontró al niño en el pozo de agua y lo rescataron sano y salvo. No puedo estar más orgullosa de mi familia.*

*16 de Noviembre de 1898 (12 años)*

*Mañana es noche de luna llena, nuestros sentidos se agudizan y siempre me cuesta dormir. Los mayores en este tipo de noches siempre se van a las cuevas, pasado el bosque, y a nosotros no nos dejan ir ¿qué harán allí? Nunca nos lo cuentan, siempre dicen que algún día nosotros participaremos con ellos... no lo entiendo! ¿por qué no puede ser ya?*

*11 de Abril de 1899 (13 años)*

*Empiezo a notar que llega la primavera, por la tardes siento el calor de la brisa en mi cara y me siento muy alegre. Hoy iremos a recoger plantas y flores, ¡me encanta! Luego nos*



*enseñarán cómo usarlas... eso ya me gusta menos... no se me da bien eso de mezclar plantas y líquidos...me aburre...*

*18 de Julio de 1899 (13 años)*

*Hoy nos han enseñado una danza, un baile alrededor de una hoguera enorme, jera mejor que una fiesta! Todos dábamos vueltas y alzábamos los brazos, le daban las gracias a alguien en sus cánticos, pero no sé a quién se referían, bueno es lo de menos, ¡el caso es que me lo pasé de maravilla!*

*6 de Marzo de 1900 (14 años)*

*Hoy ha sido la primera vez que me han revelado la existencia del libro, no puedo creerlo, estoy tan nerviosa que me cuesta escribir, ¿qué habrá entre sus páginas? ¿Qué secretos esconde? Daría lo que fuera por poder echarle una ojeada aunque sólo fuera un minuto. Entiendo que a los más jóvenes no confíen este secreto, es algo que debemos proteger a toda costa.*

*17 de mayo de 1900 (14 años)*

*Hoy me he comportado como una estúpida, no debí hacerlo, ahora me arrepiento, no puedo hacer esas cosas con la gente, alguien podría sospechar de nuestro don, ¡debo controlar este carácter maldita sea!*

*7 de Junio de 1900 (14 años)*

*Es emocionante acercarte a él, sólo con mirarlo de lejos ya sientes su poder. Para ojear sus páginas has de saber lo que haces, ahí está recogido el legado de nuestra familia, todas tenemos un libro y tanto poder mal usado podría desencadenar terribles consecuencias. Menos mal que tenemos el suficiente poder para mantenerlo seguro... o eso me ha dicho mi madre.*

*20 de marzo de 1902 (16 años)*

*Tengo miedo, no sabía que teníamos enemigos, no sabía que debíamos protegernos. Son las consecuencias de hacerte mayor, las cosas dejan de ser divertidas y aprendes que la realidad siempre es más dura. He tardado en aproximarme de nuevo a mi diario a escribir estas líneas... por primera vez tengo miedo de verdad, ojalá nada de lo que me contaron fuera cierto.*

*18 de abril de 1904 (18 años)*

*Por fin me han dejado añadir algo al libro familiar, después de tantos meses investigando y leyendo esos libros antiguos, logré realizar algo mío. Con este hechizo en caso de peligro una casa cerrara sus puertas y ventanas, así todos podremos estar seguros dentro. Esperemos que no tengamos que usarlo nunca.*

*21 de Enero de 1907 (21 años)*

*Aún recuerdo cuando sentí esa sensación dentro de mí por primera vez, fue como un ataque de pánico y mucha angustia, estaba en la calle jugando con mis amigas y... ¡dejé lo que estaba haciendo y corrí hacia mi madre!, estaba muy nerviosa y tenía mucho calor, ella miró a mi abuela y comprendí que algo me pasaba, pero que no era malo al juzgar por su media sonrisa, eso me tranquilizó, aunque nadie nace preparada para esto...*





*5 de Mayo de 1909 (23 años)*

*Hoy he amanecido de buen humor, el jardín ha florecido al fin inundándome de inspiración y he decidido ponerme manos a la obra. Un regalo de primavera a base de esencia de jazmín y estambres de amapola para alegrar los corazones turbados de nuestro pueblo. El 5 de mayo siempre debe ser un día de felicidad, y las flores y las preciosas mariposas bañarán de colores nuestras pequeñas calles.*

*21 de Agosto de 1909 (23 años)*

*Aquí está la foto de la bisabuela. Espero llegar algún día a ser como ella. Todos dicen que no había corazón más grande y más puro que el suyo, era capaz de saber todo de cualquier persona sólo con una mirada, tenía una gran empatía y muchas veces juraría que sabía lo que iba a pasar antes de que sucediera, era muy sabia. Algún día espero poder verla de nuevo...*

*8 de Octubre de 1909 (23 años)*

*El día amaneció gris, han comenzado las lluvias otoñales y el olor a humedad de la alfombra de hojas mojadas del camino ha traído a mi mente maravillosos recuerdos de mi pasado, cuando todo era más fácil, y no había consecuencias. Debo dejarme de melancolía, tengo mucho que estudiar, mucho que aprender.*

*3 de Noviembre de 1909 (23 años)*

*Hoy la noche es más oscura y fría que ninguna otra noche, la humedad me cala los huesos. Tengo un mal presentimiento. Una gran tormenta se cierne sobre nosotros y parece que la lluvia cae muy despacio. Espero que no sea nieve, por favor... que no sea nieve. Kaudrhon no puede haber vuelto, no es posible...*

*9 de Noviembre de 1909 (23 años)*

*Malditos, no pararán hasta ver destruida a nuestra la estirpe en su afán de inclinar la balanza hacia el mal. Hay una raza en concreto que me preocupa considerablemente, esas asquerosas serpientes son incansables. Maldito seas, no sé cómo has conseguido volver, pero algún día te enviaremos de nuevo al infierno.*

*11 de noviembre 1909 (23 años)*

*Hoy me he despertado de un sobresalto, he tenido una visión, un sueño, estoy segura de que eran ellas, están ahí tal y como predijo Salvadora, pero ¡si yo lo he visto ellos también pueden verlo! ¡Debo impedir que les pase nada a mis futuras nietas, debo ayudarlas, Dios mío ayúdame!*

*14 de noviembre 1909 (23 años)*

*Creo que ya tengo la manera de conseguir ayudar a mi familia en el futuro, sólo debo hacer que entiendan que la magia existe y que hay algo más allá, que estamos ahí y que no permitiremos que les pase nada. Confiad hijas mías, ¡la oscuridad no acabará con nosotras!*

*16 de Noviembre de 1909 (23 años)*

*Mi querido Alfredo ha descubierto esta mañana que tiene la marca, se siente muy apesadumbrado, pero no tiene la culpa, no podría haber hecho nada al respecto. Kaudrhon está entre nosotros y nuestro miedo le está haciendo más fuerte, serpientes de sal han*



*comenzado a aparecer en las habitaciones. Temo que tendremos que tomar medidas drásticas, por el bien de todos y por mucho que nos pese. Si esperamos más quizás sea demasiado tarde...*

*28 de Noviembre 1909 (23 años)*

*Tras los acontecimientos de estas últimas noches una durísima idea empieza a pasar por mi atormentada mente. Los incesantes intentos para terminar con mi vida y con la de mi familia me han hecho replantearme si esto merece la pena, o si podremos algún día vivir tranquilos. No estoy segura de si esto es lo correcto, es un riesgo que no sé si deberé correr o si los demás aceptarán*

*22 de diciembre de 1909 (23 años)*

*Finalmente no veo otra solución, esta noche se han llevado a la pequeña Martha, desde mi habitación oigo los llantos de su madre y los de otras personas, he de hacer la propuesta, si algo nos pasara a alguno más de nosotros no me lo perdonaría.*

*23 de diciembre de 1909 (23 años)*

*Quizás ha sido el momento, o el miedo, pero han accedido. Yo lo he preparado todo pero sin decírselo a nadie he cambiado algo, le he dado un tiempo a la magia para volver, espero no arrepentirme, Salvadora me contó el futuro y confío en ella, es la más poderosa de nosotras. Dentro de un siglo volverá la magia a nuestra familia, espero que para entonces el mal nos haya olvidado. Esta noche realizaremos el ritual y todo habrá acabado, nuestros dones desaparecerán. Es la peor navidad de nuestras vidas.*

*25 de diciembre de 1909 (23 años)*

*Está hecho, la esencia no está ya en nosotros, hasta dentro de muchas, muchas lunas... Espero que sea tiempo suficiente para que la oscuridad nos olvide... Mis niñas... cuando vuelva la luz a vosotras espero que sepáis abrazarla como nosotros ahora. Yo siempre estaré aquí por si me necesitáis... sólo tenéis que llamarme...*

*25 de diciembre de 1909 (23 años)*

*El libro ha desaparecido con todo lo demás, ha sido lo más difícil que he hecho nunca y no sé si funcionará. Deberá acudir de nuevo a nuestro linaje cuando nos sea devuelta la esencia. Espero que en el año de 2009 todo vuelva a ser como era antes... qué locura, ni siquiera sé si el mundo seguirá en pie... ¡que este sacrificio no sea en balde! Aprenderemos a vivir así... Queridas niñas, la Navidad de 2009 va a ser inolvidable para todos, espero que sea un motivo de felicidad, lejos ya de la oscuridad y el miedo.*

## **Misiones del Demonio**

### **SR. MANDARINO**

1 >>> Disimula y escóndete para leer esto, vete al baño!

Debes esconderte en el dormitorio de **SR.TA AMAPOLA** sin que nadie se percate y colocar dos velas en el suelo y los mechones de pelo entre ambas. Luego deberás recitar las palabras





del pergamino en voz baja mientras haces círculos con una mano sobre los 3 objetos. Y dejar el hechizo junto a las velas.

Después deberás ir a la cocina y coger el frasquito verde y naranja escondido entre los vinos dentro del mueble, para echar el contenido al plato de comida de Scotty.

Si alguien te pilla debes mentir lo mejor que puedas, no deben descubrirte bajo ningún concepto! Si te encuentras atrapado te desmayarás 15 segundos y al despertar no recordarás nada. Interpreta bien!

Al terminar tu misión ven a verme con disimulo, yo te daré algo.

Tras esto irás a otra habitación, te desmayarás sobre la cama y contarás hasta 20, te despertarás y no recordarás nada de lo que has hecho. Si alguien trata de despertarte deberá ser muy insistente para conseguirlo.

## **MARQUÉS DE LA MARINA**

2 >> Disimula y escóndete para leer esto, vete al baño!

Deberás buscar todas las imágenes que estén a la vista donde aparezcan personas de la familia y robarlas para después quemarlas. Nadie deberá verte hacerlo bajo ningún concepto. Debes intentar no hablar con nadie durante tu misión.

Para conseguirlo deberás pegar un post-it de “Este marco no tiene foto” en cada una de las fotos que se encuentren a la vista (tanto de cuadros como de mesa) sin que nadie te vea. Una vez hecho esto, debes ir a la habitación de las abuelas y mirar en su armario. Encontrarás una caja escondida gris con una franja naranja, llena de papeles. Cógela disimuladamente y llévala junto a la chimenea.

Si alguien te pilla debes mentir lo mejor que puedas, no deben descubrirte bajo ningún concepto! Si te encuentras atrapado por alguien y no ves escapatoria te desmayarás 15 segundos y al despertar no recordarás nada. Interpreta bien!

Al terminar tu misión ven a verme con disimulo

Tras venir a verme irás a otra habitación, te desmayarás sobre la cama y contarás hasta 20, te despertarás y no recordarás nada de lo que has hecho. Si alguien trata de despertarte deberá ser muy insistente para conseguirlo.

## **PRÍNCIPE AZULÓN**

3>> Disimula y escóndete para leer esto, vete al baño!

Deberás coger del mueble del baño de **SRTA AMAPOLA** la bolsa que contiene 4 muñecos, 4 alfileres, 4 velitas, y un mechero. Coloca el primer muñeco en la habitación de **CONDESA LAVANDA**, clávale un alfiler en el hombro, enciende una velita y colócala junto al muñeco y recita estas palabras:

Ade – Dué – Dambalá

Dame el poder, te lo suplico.

Levó mercié du vuá shaloitt rosi



Seguidamente dirígete al cuarto de baño de **CONDESA LAVANDA**, Coloca el segundo muñeco, clávale un alfiler en el pie izquierdo, enciende una velita y colócala junto al muñeco y recita estas palabras

Ade – Dué – Dambalá

Dame el poder, te lo suplico.

Levó mercié du vuá shaloitt Loli

Seguidamente dirígete al cuarto de las “abuelas”, coloca el tercer muñeco, clávale un alfiler en la cadera, enciende una velita y colócala junto al muñeco y recita estas palabras

Ade – Dué – Dambalá

Dame el poder, te lo suplico.

Levó mercié du vuá shaloitt Tere

Seguidamente dirígete al despacho, coloca el cuarto muñeco, clávale un alfiler en el estómago, enciende una velita y colócala junto al muñeco y recita estas palabras

Ade – Dué – Dambalá

Dame el poder, te lo suplico.

Levó mercié du vuá shaloitt Manoli

Si alguien te pilla debes mentir lo mejor que puedas, no deben descubrirete bajo ningún concepto! Si te encuentras atrapado por alguien y no ves escapatoria te desmayarás 15 segundos y al despertar no recordarás nada. Interpreta bien!

Al terminar tu misión ven a verme con disimulo

Tras venir a verme irás a otra habitación, te desmayarás sobre la cama y contarás hasta 20, te despertarás y no recordarás nada de lo que has hecho. Si alguien trata de despertarte deberá ser muy insistente para conseguirlo.

## **TIZÓN**

4>> Disimula y escóndete para leer esto, vete al baño!

Deberás dirigirte a la biblioteca sin que nadie te vea. Busca un Diario Antiguo (papel plegado) en la primera balda de la estantería más cercana a la puerta. Una vez que lo encuentres recita las palabras del hechizo en voz baja. Al terminar, rompe el Diario en varios trozos y tíralos por el suelo de la habitación. Las palabras del hechizo son:

Ade – Dué – Dambalá

Dame el poder, te lo suplico.

Levó mercié du vuá shaloitt.

Secoís entién mais pua de mort.

Morteis ma lie de voquier de mie vochett.

Endelie pur du boisset Dambalá

Si alguien te pilla debes mentir lo mejor que puedas, no deben descubrirete bajo ningún concepto! Si te encuentras atrapado por alguien y no ves escapatoria te desmayarás 15 segundos y al despertar no recordarás nada. Interpreta bien!

Al terminar tu misión ven a verme con disimulo.



Tras venir a verme irás a otra habitación, te desmayarás sobre la cama y contarás hasta 20, te despertarás y no recordarás nada de lo que has hecho. Si alguien trata de despertarte deberá ser muy insistente para conseguirlo.

## **CORONEL MOSTAZA**

4>> Disimula y escóndete para leer esto, vete al baño!

Deberás matar a Yaki (perro de **SRTA ESCARLATA**) con la daga demoníaca, y finalmente tirarlo a la hoguera de la chimenea. Para ello deberás ingeniártelas para conseguir la daga sin que nadie te vea, seguidamente debes acariciar a Yaki y dirigirte a la habitación de las abuelas. Dentro del armario encontrarás un peluche de perro blanco y gris. Cógelo, colócale la daga y llévalo junto a la chimenea.

Si alguien te pilla debes mentir lo mejor que puedas, siempre teniendo en cuenta que el peluche es el cadáver de Fitito, y no un peluche. No deben descubrirete bajo ningún concepto! Si te encuentras atrapado por alguien y no ves escapatoria te desmayarás 15 segundos y al despertar no recordarás nada. Interpreta bien!

Al terminar tu misión ven a verme con disimulo

Tras venir a verme irás a otra habitación, te desmayarás sobre la cama y contarás hasta 20, te despertarás y no recordarás nada de lo que has hecho. Si alguien trata de despertarte deberá ser muy insistente para conseguirlo.

## **SRTA. AMAPOLA**

5>> Disimula y escóndete para leer esto, vete al baño!

Deberás conseguir que las 4 Hermanas coman azúcar (algo dulce). Es de vital importancia llevar esto con éxito. Usa todos tus trucos de persuasión.

Si alguien te pilla debes mentir lo mejor que puedas, no deben descubrirete bajo ningún concepto! Si te encuentras atrapado por alguien y no ves escapatoria te desmayarás 15 segundos y al despertar no recordarás nada. Interpreta bien!

Al terminar tu misión ven a verme con disimulo

Tras venir a verme irás a otra habitación, te desmayarás sobre la cama y contarás hasta 20, te despertarás y no recordarás nada de lo que has hecho. Si alguien trata de despertarte deberá ser muy insistente para conseguirlo.

## **PADRE PRADO**

6>> Disimula y escóndete para leer esto, vete al baño!

Deberás dirigirte al baño de **CONDESA LAVANDA**, en el mueble encontrarás un rotulador vileda rojo (sangre). Cógelo y escribe en los espejos de los 3 baños y en el de la habitación de **CONDESA LAVANDA**, estas 4 frases (una en cada espejo):

- El mal reside en la biblioteca
- No debéis ir a la biblioteca
- La biblioteca cobija a la oscuridad
- Todos moriréis en la biblioteca



Si alguien te pilla debes mentir lo mejor que puedas, no deben descubrirete bajo ningún concepto! Si te encuentras atrapado por alguien y no ves escapatoria te desmayarás 15 segundos y al despertar no recordarás nada. Interpreta bien!

Al terminar tu misión ven a verme con disimulo.

Tras venir a verme irás a otra habitación, te desmayarás sobre la cama y contarás hasta 20, te despertarás y no recordarás nada de lo que has hecho. Si alguien trata de despertarte deberá ser muy insistente para conseguirlo.

## **PADRE PRADO – CORONEL MOSTAZA (Dependiendo de las circunstancias, esta es la misión de demonio final!!):**

7>> Disimula y escóndete para leer esto, vete al baño!

El demonio te ha poseído, se siente amenazado, sus planes no están saliendo bien, y si las 4 hermanas leen el hechizo de destrucción con el poder de 4, morirá, y ganarán la partida. Intenta por todos los medios destruir este hechizo, bien con engaños o por la fuerza. Si consigues tu misión ganas la partida puesto que serás indestructible. Pero el juego aún no ha terminado, las 4 hermanas deben morir. Acaba con ellas con la Daga Géminon.

Si alguien te pilla debes mentir lo mejor que puedas, no deben descubrirete bajo ningún concepto! Si te encuentras atrapado por alguien y no ves escapatoria te desmayarás 15 segundos y al despertar no recordarás nada. Interpreta bien!

Al terminar tu misión ven a verme con disimulo.

Tras venir a verme irás a otra habitación, te desmayarás sobre la cama y contarás hasta 20, te despertarás y no recordarás nada de lo que has hecho. Si alguien trata de despertarte deberá ser muy insistente para conseguirlo.

**EL QUE EL NARRADOR CONSIDERE EN ESE MOMENTO (Dependiendo de las circunstancias)**

8>> Disimula y escóndete para leer esto, vete al baño!

El demonio te ha poseído. Eres indestructible, el hechizo que te mataba ha sido destruido. Las 4 hermanas deben morir, para ello, debes matar a las hermanas con la daga. Si lo consigues, coge la daga demoníaca y acaba con ellas.

**Esta misión se desarrolla si el demonio anterior fracasa en su misión (misión 7) a la hora de acabar con las hermanas.**

## **OBJETIVOS**

- Agilizar la imaginación
- Pasar un buen rato antes de acabar el día

## **DESCRIPCIÓN**



---

Juego que consistirá en un cluedo en vivo.

### **MATERIALES**

---

Especificados en el desarrollo del juego

### **SUGERENCIAS**

---

Que todos los participantes estén participativos y se mimeticen con el rol que les ha tocado

### **EVALUACIÓN**

---

- Se ha conseguido el objetivo de suspense e intriga
- Los participantes han mostrado interés
- Ha dado tiempo a terminarlo
- sugerencias para una próxima vez

### **FUENTE**

G.S. 109 Monte Clavijo.



	<b>Rovers/GRUPO</b>
	<b>Taller</b>
	Fecha y momento del día: <b>29 de Enero, mañana</b> Duración: <b>una mañana (entre 3-4h)</b> Destinatarios/as: <b>jóvenes de 17 a 20 años</b>

## DESCRIPCIÓN

Vamos a elaborar varios tipos de lámparas muy distintas unas de otras con materiales muy básicos. Las más bonitas tendrán el honor de ser colocadas en la casa de **El Redal**

## OBJETIVOS

- Hacer uso de nuestras habilidades manuales.
- Satisfacer la necesidad de **Millán** de dejar la casa de El Redal muy mona.

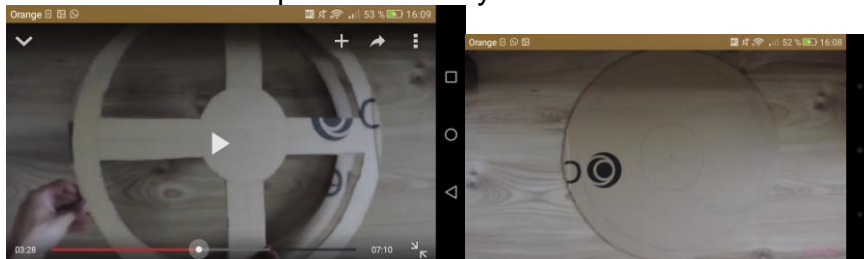
## DESARROLLO

### Lámpara 1 Lámpara de cartón

Materiales: cartón, silicona caliente, hilo, tijeras, cutter, regla y brillantitos muy fashion. Fuentes: KitKasa

Hola bricomaniacos, hoy vamos a aprender a elaborar una lámpara con cartón con estilo, encanto y mucha atracción. Es muy sencillo, lo único que hay que hacer es:

1. Hacemos un círculo del tamaño que queramos la lámpara
2. Lo recortamos.
3. Hacemos otra circunferencia idéntica.
4. Hacemos a dos cm del borde otra circunferencia y recortamos la circunferencia interna.
5. En la otra circunferencia marcamos la interna, pero esta no la recortamos. Marcamos el centro y hacemos un círculo de unos diez cm
6. Creamos una especie de cruz y recortamos con el cutter.



7. Necesitamos unas 40 piezas de 20cm por 3 cm. Lo recortamos y marcamos una línea horizontal a dos cm de cada extremo.







8. Se pegan las piezas dejando la misma separación.



9. Poner piezas que sobran como refuerzo.

10. Pegar la otra dircunferencia.

11. Está lámpara de cartón es demasiado básica, si el presupuesto permite dos euros para ello, es aconsejable decorarla con brillantes del chino para que tenga un aspecto más gramuroso.

12. La colocamos y ya estaría.



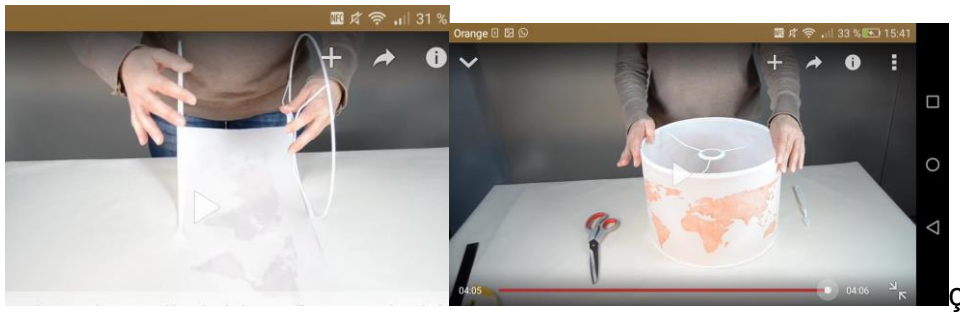
## **Lámpara 2. Lampara de cartulina**

Materiales: Cartulina, dos aros, cinta adhesiva doble cara, cinta de remate, regla, lápiz Fuentes: Manualidades Muri

Vaya, el taller anterior ha sido tan enriquecedor que sería muy interesante hacer otra lámpara.

1. Decoramos la cartulina.
2. Marcamos una línea suavemente con lápiz a 4 mm de cada borde.
3. Pegamos cinta adhesiva doble cara en cada aro.
4. Quitamos la cinta protectora.
5. Pegamos cinta en el borde de unión.
6. Pegamos los aros justo en el borde de la pantalla y vamos girando los aros.
7. Si queremos una pantalla para colgar, el aro portalámparas irá arriba. Si queremos una lámpara de pie, el aro portalámparas irá abajo.
8. Pegamos la cinta de remate justo encima de la línea marcada a lápiz.
9. Pasamos la espátula para un acabado perfecto.
10. Repetimos el proceso en el otro lado.





### Lampara 3.Lámpara Hilo/pita/cuerda

La forma más común de hacer estas **lámparas artesanales de hilo** es usar un globo. Para ello inflamos el globo y enroscamos el hilo en él, dejando un espacio por donde quitarlo. En ese espacio pasaremos la bombita de luz. El truco consiste en pintar el hilo con cola vinílica y dejarlo secar, pues así se endurece. Y esto podemos hacerlo de varias formas:

- Enrollamos el hilo y luego lo pintamos con cola diluida en agua utilizando un pincel.
- Vamos pasando el hilo por la cola diluida antes de enrollarlo.
- Enrollamos el hilo y luego lo mojamos con cola aguada usando un pulverizador.

Las lámparas de hilo hechas con un globo quedan así:



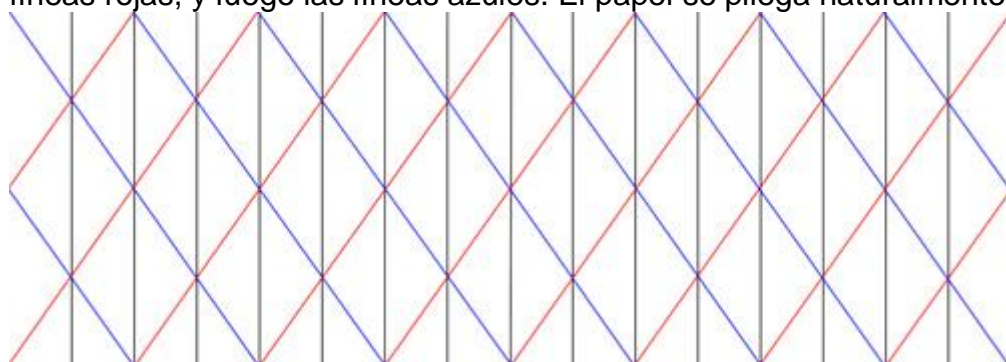
También las podemos hacer con una pelota, con el mismo procedimiento. Aquí vemos un tutorial que muestra de forma muy sencilla cómo enrollar el hilo y cómo sacar el globo una vez que la lámpara haya tomado forma.



### LAMPARA PAPIROFLEXIA

Versión 1. (azul y marrón)

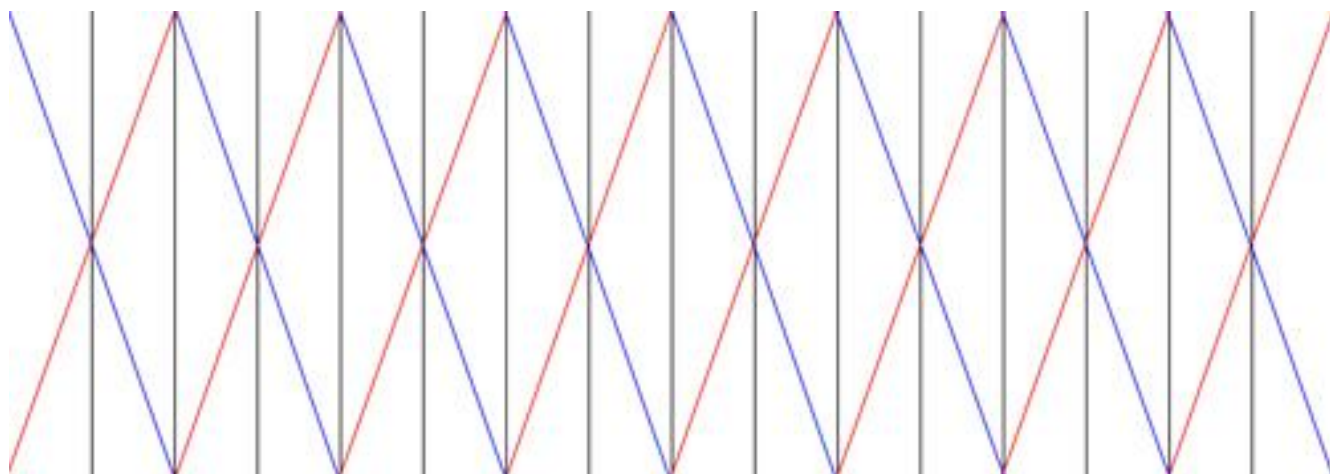
Dobra el papel en tres direcciones diferentes. Primero las líneas negras. Luego las líneas rojas, y luego las líneas azules. El papel se pliega naturalmente en su lugar.





Versión 2. (verde)

Igual que el primero, pero con líneas de doblez ligeramente diferentes, lo que hace que la forma de todo sea más larga.





Para evitar que la estructura se mueva o se abra, use un trozo de cuerda y cosa el extremo superior de la pantalla de la lámpara cerrado. Usando una cuerda de plástico blanca o transparente, el resultado casi no se nota. Y eso es todo, ¡así de simple! (Ya veremos...)

## MATERIALES

### Lámpara 1

- Cartón, silicona caliente, hilo, tijeras, cutter, regla y brillantitos muy fashion.

### Lámpara 2

- Cartulina, dos aros, cinta adhesiva doble cara, cinta de remate, regla, lápiz

### Lámpara 3

- Cuerda de pita, cola, bol, globos.

### Lámpara 4

- Cartulinas, REGLA, lápiz, cuerda, tijera o cutter



---

## **SUGERENCIAS**

---

Cada lámpara será realizada por varias personas para reducir el coste en materiales y poder hacer todos los tipos.

Poner cariño para que todas las lámparas sean DI-VI-NAS.

---

## **EVALUACIÓN**

---

- ¿Se han conseguido elaborar?
- ¿Durante la actividad han imperado los valores presentes en la ley y la promesa scout?


---

## **FUENTE**

---





	<b>CLAN</b>
	<b>TERTULIA</b>
	Fecha y momento del día: <b>29 diciembre - tarde</b> Duración: <b>1.5 horas</b> Destinatarios/as: <b>jovenes de 17 a 21 años</b>

## DESCRIPCIÓN

Esta actividad va a consistir en un tertulia sobre cotilleos y su veracidad o falsedad con relación a la temática de la acampada: la televisión.

## OBJETIVOS

- Dialogar todos juntos.
- Conocer un poco más a todas las personas.
- Desarrollar la astucia.

## DESARROLLO

Nos sentaremos en una mesa, con bolis y papel, cada persona escribirá varios cotilleos (mínimo 2) siendo algunos falsos y otros verdaderos, posteriormente se introducirán todos en una caja y luego se sacarán y se irán leyendo uno por uno, dialogándose entre todos si se cree que son verdad o no, con la decisión final se preguntará al polígrafo(persona o personas del cotilleo) por la respuesta final y se verá si hemos acertado.

## MATERIALES

- Papel
- Boli
- Caja

## SUGERENCIAS

- Tomarse la actividad con humor.

## EVALUACION

- ¿Han participado adecuadamente?
- ¿Han surgido problemas?





## FUENTE

---

G. S. 109 Monte Clavijo

