

## UN DÍA CUALQUIERA EN TEXAS

### Intro

Lucretia no era una madre corriente en Texas. Casada con un matarife, era maltratada por éste, ante la mirada de su único hijo Adam. Lucretia estaba loca, pero siempre se portó bien con Adam. De hecho, su locura derivaba de un libro que encontró en el viejo sótano que había bajo su casa (construido por antiguos dueños de la finca).

Cuando los maltratos se empezaron a hacer frecuentes (poco tiempo después de concebir a Adam), Lucretia halló el antiguo libro por casualidad. El libro trataba de brujería, y era un libro de siglos atrás, seguramente conservado por los antiguos dueños de la finca. Lucretia, movida por la monotonía y la desesperación se vio impulsada a abrir el libro y leer su contenido. El libro era la llave a uno de los múltiples infiernos ocultos en la mente del hombre. Conforme sus páginas eran pasadas, éstas se deshacían, y sus palabras se grababan en la mente de Lucretia.

Con la extinción del libro, el comportamiento de Lucretia comenzó a cambiar. Su conducta era servil y acobardada, como siempre, pero el dolor la hacía reír. Su mirada comenzó a perderse en las paredes de la casa, y los nervios de su marido, con el tiempo, fueron estallando.

Adam tenía cuatro años cuando Lucretia, que le mostraba a pesar de su estado abundantes muestras de cariño materno, empezó a infundirle “palabras”, palabras jamás pronunciadas y que llenaban el subconsciente de Adam, infundiéndole día tras día, un conocimiento que nunca debió ser transmitido.

Adam era sólo un infante. No comprendía aquello, y para él era equiparable al hecho de “contarle un cuento a un niño”. Pero Lucretia, que no tenía la capacidad suficiente para poner en práctica lo aprendido en el libro, se convirtió en eso mismo desde el momento en que lo leyó: en un “libro” que transmitiría el conocimiento a otra persona con la esperanza de que esta pudiera abrir el infierno, ser la llave.

Así pues, Lucretia se consumiría como las hojas del libro, y así ocurrió, pero antes de lo previsto: Su marido estalló en ira un día, y con una motosierra, acabó con la vida de Lucretia.

Adam era sólo un niño, no había asimilado todas las enseñanzas, pero el libro ya se había consumido. Adam seguía siendo un niño corriente cuando vio morir a su madre, pero en ese preciso momento, dejó de serlo; aquella situación despertó las páginas del libro que ya habían sido leídas, y la furia de Adam se materializó en una potente descarga que acabó con la vida de su padre.

Adam no podía abrir la puerta del infierno, y tampoco era demasiado consciente de sus poderes. Pasada la furia, se quedó allí, mirando la escena.

Tiempo después, las autoridades encontraron a Adam entre aquella carnicería, así que se lo llevaron a un centro especial para menores. Con el tiempo, creció hasta tener 18 años. No recordaba nada de su pasado, era un chico normal... hasta que algo le incitó a volver a su hogar, el viejo y abandonado matadero.

Cuando entró en la casa, el libro se abrió de nuevo, pero estaba incompleto. Adam recordó y quiso suicidarse, pero no podía morir, ahora ya no era Adam, el niño, ni Adam, el chico, ni nunca más lo sería. El podía abrir la puerta del infierno, pero el conocimiento no estaba completo, y su mente estaba dividida, y convulsionada por los recuerdos traumáticos de su infancia. Entonces Adam enloqueció, y él mismo creó la ilusión de estar años atrás, con su madre y odiado padre, cuando todavía era un niño.

Y así permaneció el inmortal Adam, envuelto en una espiral de recuerdos y brujería no consumada hasta el fin de los tiempos, ¿o no?...

## **1- CUANDO LOS PJ DECIDEN HACER UN VIAJE:**

El DJ, acorde con la personalidad y situación de los PJ, debe organizarles un viaje desde el estado de Louisiana (donde asumimos que están) hasta Durant, que en coche, atravesará una de las carreteras que pasa por Texas.

En esta aventura se presume a los PJ en un coche o furgón, con un grupo de colegas (gente normal y preferiblemente con miembros del sexo opuesto). Conducen hasta Durant para acudir a algún evento lúdico. Ponles en situación de fiesta al más puro estilo americano: conducen con la música bien alta, por una carretera poco transitada, por parajes casi desérticos, con algunas bebidas... .

Está atardeciendo (o anocheciendo) cuando, en mitad de la carretera, el coche sufre una avería o se queda sin gasolina (o cualquier otra excusa, elige la que más les joda). También puede servir que vean la casa abandonada, y piensen que podrían divertirse allí con sus parejas.

*NOTA: Durante este viaje, uno de los PNJ (un fan de las películas de terror de los 70 y 80), que posee una tele pequeña con aparato de vídeo portátil, comentará al grupo que es una coincidencia, entre sus películas lleva “la matanza de Texas”, y se empezará a reír por la coincidencia de la situación.*

*– La idea de esto es crear confusión en los jugadores: ya que el título del módulo y la situación de ir por Texas delata que esta aventura está basada en la película, pregúntales a los jugadores cómo se sentirían si fueran en coche por Texas, y se les estropeará frente a una vieja casa. Evidentemente, si han visto la peli, comentarían la coincidencia y empezarían a bromear y a pensar cosas raras. Pero seguro que alguien diría: “¡Cagaos!, que es solo una película (aunque basada en hechos reales)”. Lo que pretendo decir es que los jugadores, dependiendo de lo miedosos y paranoicos que sean, seguro que entrarían en razón y no se esperarían un loco con una sierra mecánica en la casa. Por lo tanto, los PJ deben ser interpretados así. Son gente moderna (seguramente joven), y pensarán de forma parecida, así que ahora no vale la excusa de los jugadores para no entrar en la casa de que “mi PJ sospecha que un tío con una sierra nos quiere matar”, porque en ese caso se merece un capón, y además, los PNJ se reirán de él.*

## **2- DE CÓMO LOS PJ VIVIRÁN UNA PELÍCULA:**

Algunos PNJ (y quizá PJ) se acercarán a la casa, y cerca de la misma, en su puerta abierta, es donde la ilusión (esta es la casa de Adam, no me digas que no lo habías adivinado) cautivará a los que allí se hallen.

## **2.1- LA ILUSIÓN:**

Cuando la ilusión les captive, vivirán lo que Adam vive. Dado que se trata de una ilusión, si los que están fuera utilizan medios para observar el contenido de la casa, la verán vacía (Adam está en alguna oscura habitación. Sin embargo, dentro de la casa o el matadero, todo es diferente. La ilusión no puede ser rota ni anulada por los PJ en sus mentes. Más adelante se darán más indicaciones.

## **2.2- DESCRIPCIÓN DE LA FINCA** (ver planos adjuntos):

La pequeña finca parece abandonada. El ambiente es cálido. Los árboles altos aunque de pocas hojas y aspecto triste, como los postes de teléfonos cerca de la abrasiva carretera.

El suelo está lleno de matorrales y piedras, bastante descuidado alrededor de la casa de color gris marrón de una planta. Hay una especie de almacén cerca, de vetustas vigas de metal. La carrocería de una camioneta oxidada yace próxima a un cerco de maderas rotas.

La puerta del edificio es de madera, y está abierta, junto a una vieja y podrida banqueta. Hay varias ventanas con sus contraventanas cerradas. Por el aspecto, se diría que llevan cerradas años. Aparentemente, no hay nada extraño. (A ver si se tranquilizan un poco, que luego los sustos serán mayores).

## **3- LA CASA DE ADAM:**

A continuación se describe el interior de la casa y el almacén = el matadero, con sus 4 habitantes: Adam, Lucretia, Jack, y el perro. Pero la ilusión muestra lo que fue la realidad de una manera distorsionada y exagerada:

\* Adam: aparece como un niño de 4 años asustadizo y huidizo, con extraños poderes. Quiere a su madre y teme a su padre.

\* Lucretia: se muestra ausente en todo momento, como si los PJ no existieran. Es servil con su marido y cariñosa con su hijo.

\* Jack: aparece como un hombre de rostro deforme que siempre lleva una motosierra y busca a los PJ para matarlos, porque les considera unos intrusos. No se preocupa en absoluto por su mujer e hijo, aunque puede servir de excusa para enfurecerle.

\* El perro: Es un animal de comportamiento extraño, que confundirá a los PJ, y aparecerá y desaparecerá como por arte de magia.

NOTA: Las ventanas del almacén y del W.C están a 2 metros del suelo. El resto, están a 1,5 metros. Todas permanecen cerradas, salvo la del baño. La casa tiene una altura de 5M en su parte más alta.

\* La casa de Adam, mostrará indicios de estar habitada o haber estado habitada recientemente, pese al contraste con el aspecto externo de la casa. Lo fundamental es que mediante interpretaciones acertadas con los PNJ, crees un ambiente de confianza y juega, mezclado con un cierto morbillo y misterio. Cuando yo dirigí este módulo, obtuve muy buenos resultados, gracias a la personalidad distinta de los PNJ. Deja que los PJ se diviertan y tengan una oportunidad de hacer lo que han venido a hacer. Ya tendrás tiempo después de empezar a asustarles y confundirles. En mi partida, los PJ andaban bebidos y drogados, desperdigados por la casa, cuando empezó a desaparecer gente, oírse ruidos, etc.

### **3.1- SALÓN/COMEDOR:**

Hay una gran y polvorienta mesa de comedor, con restos de candelabros y vasos rotos. Un centro de mesa metálico permanece intacto. La mesa contiene una muesca, como si la hubieran cortado (con algo dentado, si la examinan y poseen un mínimo de INT o alguna habilidad útil). Hay varias sillas por el lugar, una percha con un sombrero colgado, unas cortinas y un cuadro de la “última cena”. También hay un armario con platos intactos, bandejas (una de plata), algunos cubiertos... En otro armario hay unos pocos libros y toallas (manchadas de sangre si las examinan). Hay una tele al fondo, con la pantalla rota, sobre una mesita. La lámpara del techo tiene varias bombillas rotas.

### **3.2- COCINA:**

Varios muebles, y cubiertos en cajones de los mismos. Mesa de cocina, trapos por el suelo y un fregador sucio. El frigorífico y el horno permanecen cerrados (pero funcionan).

### **3.3- DORMITORIO DE ADAM:**

Una cama deshecha, varios juguetes y un armario ropero. Hay unos pocos cuentos infantiles por el suelo. Sobre una mesa, y al lado de una cesta hay un cuaderno con dibujos infantiles (un monigote con una cosa parecida a un palo con dientes, que está en contacto con otro monigote con vestido, y unas manchas de color rojo cerca del palo). Hay un cuadro que representa un paisaje, sobre la cama.

### **3.4- DORMITORIO DEL MATRIMONIO:**

Dos armarios y varios cajones alrededor de una cama, con una lámpara sobre ella, en el techo. La cama está deshecha y hay ropa sobre ella.

En la habitación hay guardados papeles, licencias amarillentas, dinero guardado (unos 20.000C), un par de collares (oro y plata), espejos y algunas pinturas. Hay ropa de mujer en los armarios, la de hombre, está quemada.

### **3.5- ALMACÉN 1:**

Aquí se guardan varias herramientas y utensilios, así como linternas (de pilas y de aceite), maderas, pegamentos, etc. Hay una bombilla colgando en el techo. También hay productos de limpieza.

### **3.6- CUARTO VACÍO:**

Muchas manchas de grasa en el suelo. Hay una trampilla un poco atascada que conduce al sótano, mediante unas escaleras de madera.

### **3.7- DESPENSA:**

Aquí se guardan especias, algunas almendras, botellas de aceite y otros útiles para las comidas.

### **3.8- ALMACÉN 2:**

En realidad sólo se guardan garfios, cuchillos de cortar, en una percha alta. Hay unas escaleras que suben a una terraza (con un barreño y una cuerda de tender). También hay una vieja bicicleta, y la puerta corredera de metal.

### **3.9- PORCHE:**

Una barandilla de madera y unos tres escalones lo separan de la tierra del suelo. Dispone de un banco-columpio, y de un par de macetas marchitas.

### **3.10- JAULA:**

Aquí sólo hay huesos (tiro Zoología u otra habilidad útil para averiguar que eran cerdos). También hay pequeñas jaulas, supuestamente para pollos. Sólo hay suciedad. La puerta está rota, sus maderas yacen hechas pedazos por la sala.

### **3.11- MATADERO:**

Mucho polvo y un fuerte olor (tiro percepción permite averiguar que es una mezcla de sangre y podredumbre). Hay, a lo largo de las mesas, ganchos, cajas y bidones, carne putrefacta y moscas (y alguna que otra rata correteando).

Hay diversos utensilios como hachas, cuchillos, serruchos, guantes, cubos, tijeras y otros... Hay ropa (que pertenecerá a algún PNJ o PJ).

### **3.12- CÁMARA FRIGORÍFICA:**

Un fuerte frío desprende esta cámara cuando es abierta. En ella hay colgados varios jamones y... (ya lo verás).

### **3.13- W.C:**

Baño, retrete y utensilios de baño (vendas, colonias, etc.).

### **3.14- SÓTANO:**

El sótano tiene un generador de corriente, y consiste en un cuarto espacioso (10x6metros), en el que hay algunas cajas, herramientas, repuestos de camioneta, combustible, bombillas de repuesto, mantas, etc.

En un rincón, bajo una estantería, en el suelo hay una trampilla abierta junto a un cofre. El cofre está abierto y contiene viejas estampas religiosas. La trampilla permanece descuidadamente abierta, y contiene un pequeño compartimento con un viejo jabón y un libro (“llave del infierno”, ver situaciones).

#### **4- SITUACIONES:**

La ilusión creada por Adam está trastornada con respecto a lo que fue la realidad. Adam vio una vez el libro, pero cuando él tenía cuatro años el libro ya se había consumido (para transferir a Lucretia sus conocimientos). Sin embargo, en la ilusión creada, el libro todavía existe, y es la fuente de todo, pero Adam tiene 4 años y no sabe leerlo, y Lucretia permanece demasiado ausente como para cogerlo y leerlo.

Hay 3 formas de escapar de la Ilusión:

a) Huir lejos de la casa. En cuyo caso, el PJ, si vuelve, caerá nuevamente en la ilusión. De todas formas el PJ recordará y creerá todo lo sucedido, por lo que realmente no se libra de la ilusión, sino que huye de ella.

b) Encontrar el libro. Mediante un tiro de Cultura General (el lenguaje es un tanto antiguo y complicado), u otra habilidad semejante, el PJ leerá asimilando el conocimiento del libro oculto en la mente de Adam, con lo que pueden pasar dos cosas (avisa antes al PJ que está leyendo una especie de libro demoníaco si supera un tiro de Historia o algo así, y pídele confirmación acerca de si desea leerlo o no):

1- Que el PJ posea INT 13 o más y logre un tiro de INT. En este caso, el PJ asimila los conocimientos (parciales) del libro que le llevarán a asimilar sus poderes, y con el tiempo a sufrir la locura de Adam, o tal vez, los poderes se despierten poco a poco, llenando al PJ de puntos débiles y crisis mentales, pero la parte más importante del libro (la transmisión), no será despertada (o sí).

2- Que el PJ posea INT 12 o menos o falle el tiro de INT. En este caso no adquiere ningún poder, y el libro, al estar incompleto, se pierde en la mente del PJ, sin poder ser transmitido su conocimiento.

\* En ambos casos, Adam “se extingue”, es decir muere feliz al haber transmitido su conocimiento y haberse librado por fin de la carga.

c) Si lo PJ logran que el pequeño Adam les cuente su historia, podrían lograr que pidiera a Lucretia que lea el libro, y así, la propia Ilusión se destruiría a sí misma. El libro se borraría, y Adam conseguiría la muerte que tanto ansía.

\* Has de saber que cualquier PJ o PNJ “muerto” en la ilusión (Jack siempre ataca con intención mortal), aparecerá como muerto en la ilusión, pero si ésta es rota, “volverán” a la vida y recuperarán la consciencia. Por contra, mientras la ilusión esté activa, los “muertos” permanecerán en coma en la realidad, y morirán realmente por inanición y desnutrición.

#### **4.1- EVENTOS:**

Los eventos pueden (y deben) ser modificados conforme al natural desenvolvimiento de la aventura. Aquí se presentan situaciones que pueden ocurrirles a los PJ. Para esta aventura, usa una tirada de “sangre fría”. Dado que los PJ no están acostumbrados a tanta violencia y sustos, cuando vean a uno de los suyos despedazado, deberán tirar por su INT/2. Si fallan, perderán un 5 a toda habilidad por los nervios durante la aventura.

- Crea ambiente de misterio y silencio, mucho silencio, salvo cuando alguien grita o la situación así lo requiere. Emplea habilidades de Percepción. Da indicios a veces de que la casa no está tan abandonada como parece (el frigo por ejemplo).

#### **4.1.1- SECUESTRO:**

Es recomendable que algún PNJ o PJ sea raptado.

La situación podría ser la de alguna pareja de PNJ que se introdujeran en la casa y no regresaran, o alguien que fuera al baño por ejemplo. También deberías incitar al grupo a separarse, con tiradas de percepción (tiradas por el DJ con alguna penalización) podrías ofrecer información en secreto para llamar su atención.

El perro también podría mosquear a los PJ.

Este secuestro tiene la finalidad de atraer a los PJ, para que no abandonen la casa. Los PJ en un momento dado, también pueden oír gritos de auxilio que les inciten a entrar.

La **posición inicial** de los habitantes de la casa es: ADAM, en su dormitorio. LUCRETIA, en la terraza. JACK Y SU SIERRA, en la jaula, atacando por sorpresa a cualquiera que entre. De cualquier modo, yo me vi obligado a modificar estas posiciones, ya que no deseaba que los PJ desconfiaran de la casa. Era de noche y querían fiesta, y los inquilinos no se manifestaron hasta más tarde.

#### **4.1.2- PISTAS ESCABROSAS:**

Los PJ o PNJ pueden encontrar la cabeza de uno de sus compañeros en el frigo, o su cadáver colgado y destripado en la cámara frigorífica. También rastros de sangre, etc.

#### **4.1.3- EL PERRO:**

El perro aparecerá de cualquier sitio, emboscando al grupo, pero sólo para verle saltar, babeando y desapareciendo por la casa. (La emboscada considérala conseguida).

#### **4.1.4- CONTACTO CON LOS INQUILINOS:**

Los PJ pueden encontrar a ADAM. El niño se mostrará sonriente y enigmático, con frases como: *“no deberíaiz eztar aquí, mi padre ze enfadará”*. El niño aparecerá y desaparecerá una y otra vez con misteriosa habilidad. Pero quizá llegue el momento en que los PJ puedan hablar con él, y si se lo proponen y consiguen un tiro de Persuadir, el niño podría contarles parte de la INTRO. Para ello deberían hacerse amigos del niño o lograr un tiro de CAR.

Si se encuentran con LUCRETIA, ésta actúa como si ellos no existieran, aunque la agredan. Si le hacen daño a Lucretia, Adam no hablará con los PJ, se enfadará mucho y llamará a su padre. Jack, gritando (“le habéis hecho daño / matado a mi mujer”) , querrá hacer picadillo a los PJ.

Si se encuentran con JACK... , bueno, a no ser que hayan hecho daño a Lucretia, Jack no les buscará a ellos. Más bien aparecerá de súbito en los lugares más inesperados para acabar con ellos a traición y colgarles en su cámara frigorífica.

#### **4.1.5- SITUACIONES DE FAMILIA:**

También puede darse el caso de que los PJ, ocultos, observen una escena (u oigan) de familia: frecuentemente será Jack pegando a su mujer mientras el niño llora en un rincón. Otra escena podría ser Lucretia leyendo un cuento a Adam.

#### **5- DATOS DE LOS PNJ:**

\* PNJ que acompañan a los PJ: Usa más cuando el grupo de PJ sea bajo, y menos cuando se alto. Son gente normal. Utiliza nombres como: Stacy, Jorge, Ned, Eddie, Sarah, Chun, etc.

Sus habilidades y datos deben improvisarse por el DJ.

\* Adam: Sus datos son irrelevantes. Los PJ no pueden hacerle daño. Increíblemente esquivará los golpes, huirá o desaparecerá.

\* El perro: Un perro normal.

FUE 12 RES 14 INT 3 DES 11 TAM 4 Pfc: 5 Bd: +1D6 Arm.:+1D6

HABILIDADES: Pelea 12. Percepción 18. Esquivar 10. ARMADURA: 1D6+0+0

ARMAS    +/-DES    +/-AT    +/-DF    AT    DF    DAÑO

Pelea(morder)    0    0    -5    12    7    2D6 + Bd.

\* Lucretia: Datos irrelevantes. Es una mujer delgada y morena, de tez pálida y ojos tristes. Viste de negro.

\* Jack:

FUE 25 RES 20 INT 6 DES 13 CAR 2 TAM 20 SUE 0 Pfc:10 Bd: +3D6 Arm.:+2D6

HABILIDADES: Intimidar 15. Pelea 10. C.a.C: 40. Percepción 12. Sigilo 20.

ARMAS    +/-DES    +/-AT    +/-DF    AT    DF    DAÑO

Motosierra    0    -5    0    35    40    7D6 + Bd.

Pelea    0    0    -5    10    5    1D6 + Bd.

ARMADURA: 2D6 (natural) + 1D6 (pieles humanas – cuero, sin penalización) +0

- Recuerda que Jack ataca siempre con intención mortal.
- Jack no puede morir dado que siempre está presente en la mente de Adam. Los PJ pueden deshacerse de él las veces que deseen, pero volverá a aparecer. Su motosierra desaparece con él, es decir, los PJ no podrán quitársela permanentemente, aunque sí temporalmente. Por ejemplo, los PJ podrían quitarle la sierra y huir, en ese caso, la sierra explotará pasado un rato, y Jack tendrá una nueva cuando aparezca.
- Utiliza a Jack como te plazca.

**FIN**

Para cualquier sugerencia o duda acerca de Héroes, mi correo electrónico es:

[zanbar@mixmail.com](mailto:zanbar@mixmail.com)

