

Un Halloween que nunca olvidarán.

MOVIE NIGHT



THE TAPADERA VINEYARD PRESENTS

AN ADVENTURE BY JORGE CARRERO ROIG

FOR THE TALES FROM THE LOOP
RPG

STARRING YOUR AWESOME GROUP OF FRIENDS

PLAYTESTED BY A LOT OF PEOPLE, ACTUALLY

MUSIC BY YOUR FAVORITE 80'S HITS

DOLBY STEREO

PG PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED
SOME MATERIAL MAY NOT BE SUITABLE FOR CHILDREN



MOVIE NIGHT

UNA AVENTURA NO OFICIAL PARA TALES FROM THE LOOP

CRÉDITOS

Esta aventura ha sido escrita e ilustrada por Jorge Carrero Roig, para el juego de rol Tales from the Loop. Se publicó en el blog “thetapaderavineyard.blogspot.com.es” en 2018 en libre descarga y bajo la licencia Creative Commons “Atribución, No Comercial (CC BY-NC)”. El autor no posee los derechos de muchas de las imágenes utilizadas, si bien las ha utilizado sin fines comerciales y con el propósito de promover la transmisión de contenidos culturales. Si los propietarios desean que sean eliminadas del documento, pueden escribir a jorgecarrero@gmail.com.

AGRADECIMIENTOS

Esta aventura se dirigió por primera vez en las jornadas Rolea de 2017. Hasta el momento de su publicación en el blog se ha dirigido a un buen montón de entusiastas jugadores que han ayudado a que el resultado final sea mucho más redondo de lo que empezó siendo. Me gustaría agradecerle a todos ellos los grandes momentos vividos en la mesa de juego, en especial a los miembros de La Tapadera, a mis fieles jugadores de los miércoles, y a los integrantes del Club Dragom. ¡Gracias, de corazón!

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PUNTO DE PARTIDA.....	4
QUÉ ESTÁ PASANDO.....	5
CUENTA ATRÁS.....	6
LOCALIZACIONES.....	7
PELÍCULAS AL RESCATE.....	11
ESCENARIOS PARA EL ENFRENTAMIENTO FINAL.....	13
PERSONAJES IMPLICADOS.....	14
EPÍLOGO.....	16
ANEXO 1 (PERSONAJES PREGENERADOS).....	16
ANEXO 2 (MATERIAL GRÁFICO).....	24

MOVIE NIGHT

MAYSVILLE, KENTUCKY OCTUBRE DE 1985

Billy Connor lleva semanas dando la lata con su “Noche de Cine”. Aprovechando que sus padres están de viaje, ha alquilado una película de miedo para mayores en Frank’s Video Rental y dice que os vais “a cagar de miedo” cuando la veáis en su tele gigante. Palomitas, un grupo de amigos, el calor de la chimenea y una peli prohibida: ¡la mejor forma de prepararse para Halloween!

PUNTO DE PARTIDA

SESIÓN DE CINE (MIÉRCOLES, 30 DE OCTUBRE DE 1985)

Cuando suena el timbre en Maysville Elementary School, los niños no pueden estar más excitados. Mañana mismo es Halloween y hay que preparar disfraces, casas del terror y calabazas labradas. Los niños se reúnen en grupos y planifican las siguientes 24 horas. ¿Qué se puede hacer? ¿Visitar una casa encantada? Dicen que hay una al final de Ashwood Drive. ¿Ir a la fiesta de Jenna? Dicen que va a ir mucha gente, pero probablemente solo sea para los que tengan 16 años.

Pero nuestros chicos tienen un plan perfecto. A Billy Connor solo le hizo falta mencionar su plan de película de terror y palomitas en una tele gigante para que se apuntasen sin dudarlo. Billy siempre ha sido un buen amigo, aunque ha estado pasando por un mal momento por culpa de ciertos problemas en casa. Hay algunos que dicen que ha estado visitando a un psicólogo al salir de clase. Bueno, esta es la oportunidad perfecta de retomar un poco la amistad. ¿Y qué mejor forma de prepararse para Halloween que viendo una buena peli de terror entre amigos?

Con nervios y expectación, se marchan corriendo a casa para prepararse para la sesión de la noche. Billy tiene una visita con el médico a las 17:15h, así que a las 18:00h se reúnen todos en el 7Eleven que hay cerca de la consulta para comprar palomitas y refrescos, y se dirigen a la casa corriendo.

Antes de entrar en la casa de los Connor se cruzarán con el señor Bobrik, el vecino. Está montando su jardín con entusiasmo, colocando todo tipo de decoración ridícula de Halloween. Hace un gran alarde de cultura americana para que no piensen que es un espía. Y de tanto esforzarse parece todo lo contrario. Les saludará con entusiasmo y les dirá alguna tontería sobre las películas de miedo. No es mala persona, solo un poco ridículo.

CAMBIO DE PLANES

No todo va a ser un camino de rosas. Nada más entrar en la casa son sorprendidos por Michael, el hermano de Billy, y su novia Sylvia. Se han traído dos películas para chicas y Michael tiene previsto pasar una noche “interesante” con su acompañante. El reproductor VHS es de todos, y Billy no tiene ningún monopolio, así que se tendrán que aguantar porque la tele ya está cogida. A menos que quieran sentarse a ver Risky Business y Footloose con dos adolescentes con las hormonas revolucionadas...

Pero Billy piensa rápido y les dice que suban a su cuarto a toda prisa, para enseñarles un juego en su ordenador. ¡Es mentira, claro! Billy sabe dónde guarda su padre la llave de su despacho en el ático. Y también sabe que en ese despacho hay una tele y un aparato de vídeo. ¡Justo lo que necesitan! Por el pasillo se cruzan con la pequeña Sarah, que está jugando con sus muñecas en el pasillo. Es simpática y amiga de todos los niños, y les preguntará si van a cenar juntos. Mientras los muchachos hablan con Sarah, Billy se cuela en el cuarto de los Connor y sale de nuevo triunfante con la llave en las manos. Con premura, los niños se abalanzan hacia la escalera al final del pasillo y abren como pueden la puerta del ático.

VIDEO RECOGNITION AND MATERIALIZATION (VIRAM)

El despacho del Dr. Leonard Connor es casi un apartamento. Los hijos de los Connor saben que cuando sus padres tienen sus peores discusiones, Leonard Connor duerme en un sofá en su despacho. Pero eso no es todo lo que hay allí. Un par de ordenadores, una mesa llena de libros y cuadernos de apuntes, un armario cerrado con un candado casi de juguete, y una pantalla enorme conectada a un reproductor de vídeo que parece que tiene hasta triple platina. Parece que lo han montado con trozos de otros aparatos de vídeo. Lo único que se ve es un trozo de cinta de carrocero con las siglas **ViRaM** escritas con rotulador. Alrededor del sofá hay unas torres que parecen altavoces, como los que hay en las salas de cine modernas. Y en su centro, una alfombra redonda bastante hortera, con motivos indios. Ah, y para colmo, el reproductor no tiene botones, sino que parece estar conectado a uno de los dos ordenadores.

Pero bueno, eso da igual. Los niños se acurrucan en el sofá y Billy les presenta la película que ha elegido para esta noche (la tiene en su mochila): La Cosa, de John Carpenter. La carátula queda afeada por la cartulina del videoclub (Frank’s Video Rental, ¿cuál si no?), pero tiene pinta de ser buena. Sin más dilación, mete la película en el reproductor. Y empiezan los problemas.

Al meter la cinta, se enciende tanto la pantalla gigante, que empieza a reproducirla, como la pantalla del ordenador. En la tele se empieza a reproducir la película, pero a una velocidad

endiablada y con el sonido distorsionado, por supuesto. En el monitor solo aparece un porcentaje que va aumentando, y la frase “**RECONOCIENDO SUJETO**”. Y empiezan a aparecer imágenes de un perro, que parece ser un husky. Cuando el porcentaje llega al 100% (en apenas 40 segundos), el mensaje se sustituye por “**MATERIALIZANDO**”. Entonces las torres empiezan a emitir rayos. Los rayos se cruzan en el centro de la habitación con un zumbido y empiezan, desde el suelo (quemando parte de la alfombra), a generar una especie de masa gelatinosa naranja a la que rápidamente le empieza a crecer pelo. Apenas tienen tiempo de reaccionar, pues todo es rapidísimo. Por el calor que hace en la habitación, parece que los rayos podrían matar a alguien. En apenas unos minutos, la masa del centro se ha transformado en un perro adulto de pelaje blanco y gris, que parpadea y mira confundido a su alrededor.

UN “PERRO” ASUSTADO

No parece ser más que eso, un perro asustado. Pero los que hayan visto la película, sabrán que hay mucho más. Billy tiene miedo de meterse en líos, así que abre la puerta del despacho e intenta ahuyentar al perro. Sin embargo, el perro es agresivo, empieza a gruñir y le muerde. Acto seguido, huye de la habitación. Abajo se escuchan los gritos de Michael; por fortuna no le ha mordido y ha logrado abrirle la puerta al husky para que salga al exterior. Se ha asustado y solo quiere comprobar que sus hermanos están bien. Sarah estaba en su habitación (por suerte se alejó del pasillo a tiempo), y la mordedura de Billy es solo superficial. Michael está cagado y no quiere que sus padres le echen la bronca por tener a Sylvia en casa, así que se pone a tratarle la herida a Billy y les hace prometer a todos que no se lo dirán a sus padres, suponiendo que el perro entró por una ventana o algo así. Billy tampoco quiere que su hermano se entere de que se han colado en el despacho de su padre, así que todos prefieren guardar los respectivos secretos. Y cuando Billy se quita un pedazo de moco naranja del interior de la mordedura con cara de pánico, y éste se empieza a mover un

poco, todos se dan cuenta de que algo malo está pasando. Algo muy, muy malo.

Mientras tanto, el husky desaparece en la noche, frenético. Buscando...

QUÉ ESTÁ PASANDO

Leonard Connor está pasando por momentos complicados en el trabajo. La **Dayton Power & Light** es una filial de **DART** (vamos, que es una rama del gobierno), y trabajan en proyectos que involucran a dicha agencia. Parece que el Dr. Connor está fallando con las últimas revisiones, y la presión está aumentando. Le han dejado de lado en los últimos proyectos y cree que el despido está a la vuelta de la esquina. Además, la relación con su mujer se ha resentido mucho debido a esto, ya que no consigue olvidar la tensión laboral dentro de casa. Por último, la opinión que tiene de sí mismo no se corresponde con la que los demás tienen de él. Cree que se merece un reconocimiento que no le llega, y está deseando ganárselo.

En secreto, en el despacho de su casa, ha ido robando algunos secretos de la Dayton (de los proyectos en los que no ha sido invitado a participar), y está desarrollando por sí mismo el **ViRaM**, un sistema de reconocimiento y clonación de sujetos grabados en vídeo. El gobierno espera poder desarrollar esta tecnología para ayudar en operaciones de espionaje, clonando agentes del gobierno ruso que puedan ser fácilmente controlados para acceder a zonas restringidas. Por ahora la tecnología es completamente experimental, y en la Dayton no han conseguido nada en firme. Sin embargo, el Dr. Connor sí que ha tenido más éxito.



Gracias a su ViRaM, Leonard Connor es capaz de clonar sujetos que se muestren en un vídeo. Solamente necesita un reproductor donde aparezca un sujeto y se registren los suficientes ángulos de él como para poder recrearlo. Seguidamente, las torres de materialización hacen una rejilla en el centro de la estancia donde se “imprime” un sujeto formado de luz y, en palabras del Dr. Connor, “*ectoplasma sólido*”. El sujeto tiene identidad propia, formada a través de lo que se haya reconocido en el vídeo, aunque resulta inevitable que se produzca una aproximación de varios aspectos de su personalidad (para ello, el Dr. Connor ha creado una enorme base de datos sobre conducta). La principal pega del ViRaM es que el sujeto creado es del todo independiente. No responde a las órdenes de su creador. Por si fuese poco, solo dura 48 horas.

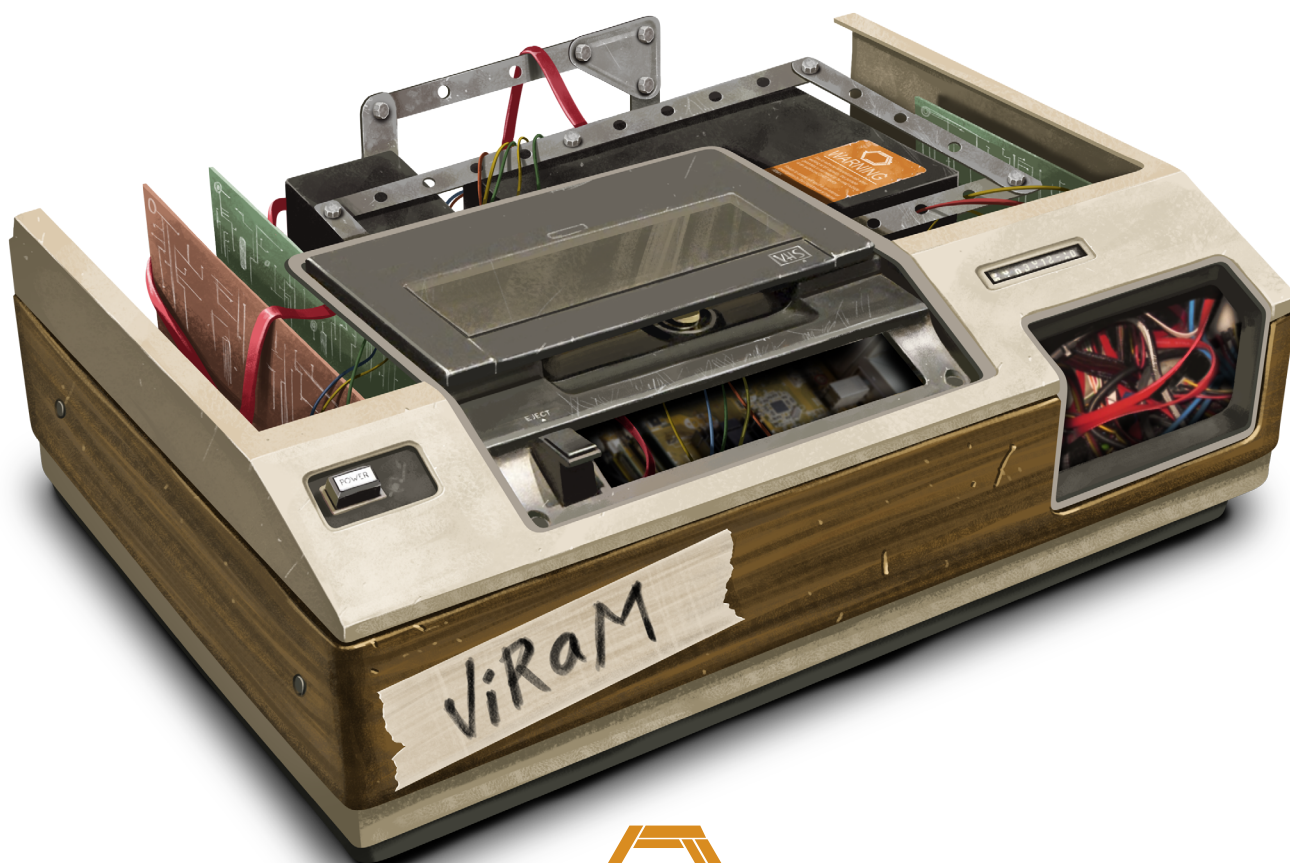
Leonard Connor está esperando a mejorar esta tecnología para presentarla ante los jefazos de DART. Mientras tanto, se dedica a experimentar con ella y a mejorarla al mismo tiempo que su familia se derrumba a su alrededor. La situación ha llegado a tal extremo que su mujer ha contratado uno de esos retiros de pareja con los que poder relanzar un matrimonio. El retiro coincide con Halloween, pero no pueden dejar que la situación se deteriore ni un día más o el matrimonio se irá al garete para siempre. Los niños se pueden cuidar solos, y Michael es lo suficientemente responsable como para estar al cargo de todo. Como consecuencia, el Dr. Connor ha dejado la llave de su despacho en su sitio habitual (dentro del bolsillo de un abrigo que cuelga en su armario) y se ha ido con su mujer, a regañadientes, a Indianápolis.

Veremos qué se encuentran cuando vuelvan.

CUENTA ATRÁS

Mientras el La Cosa-husky recorre la ciudad intentando alimentarse y sobrevivir, los niños oirán o presenciarán sucesos cada vez más extraños y aterradores. Hay que tener en cuenta que es Halloween, así que muchos adultos lo achacarán todo a gamberradas de adolescentes o a disfraces demasiado convincentes.

1. Un grupo de jóvenes resulta herido en el cementerio. Al parecer han sido atacados por un “perro rabioso”.
2. Hay un accidente de tráfico cerca del parque Limestone Landing. También parece haber sido provocado por “un perro de tamaño considerable”.
3. Toda una calle cerca del puente Simon Kenton se queda sin luz.
4. Aparecen animales muertos en un radio bastante amplio alrededor de Limestone Landing.
5. El furgón de la perrera, que había salido para encontrar al peligroso animal que anda sembrando el pánico por la ciudad, aparece vacío y con sangre en el pomo de la puerta y a su alrededor. La identificación del trabajador de la perrera está tirada en el suelo.
6. La casa de Jenna, donde se iba a celebrar una fiesta, sale ardiendo parcialmente. Nadie resulta herido, pero la fiesta se traslada al parque Limestone.
7. Durante la fiesta del parque se produce un ataque de pánico y una estampida. Hay numerosos heridos. Nadie sabe qué ha sido el causante de la estampida, pero se menciona que puede ser algún tipo de animal.
8. Las luces del puente explotan y se produce un incendio que



- afecta a uno de los coches de policía que cortaban el tráfico.
9. Se produce una explosión en la Dayton Power & Light que ilumina el cielo nocturno. Hay centenares de heridos y decenas de muertos.

De los muchachos depende que no se llegue al último punto.

LOCALIZACIONES

La ciudad de Maysville se encuentra en la frontera de Kentucky con Ohio, en el condado de Mason. La frontera la marca el río Ohio, separando Maysville de Aberdeen (Ohio). La única forma de cruzar de una localidad a otra es a través del puente Simon Kenton Memorial, construido en los años 30.

LA CASA DE LOS CONNOR

La casa de los Connor es bastante grande, con paredes de madera y tres plantas. Está situada en un tranquilo barrio residencial. En la primera planta se encuentran la cocina, el salón, el comedor y el garaje/trastero. Por debajo de la primera planta hay un sótano con una lavadora, la caldera y otros cachivaches. En la planta superior están los cuatro dormitorios, siendo el más grande el de los padres. El de la pequeña Sarah está lleno hasta los topes de juguetes y decoración de princesas. El de Billy está lleno de cómics, libros de Dungeons and Dragons y pósters de películas, y el de Michael tiene un par de pósters de Madonna, ropa por todas partes y un penetrante olor a pies. En el ático está el despacho del Dr. Connor.

Pistas: Si los niños buscan en el dormitorio de los Connor (tirada de **Investigar**) podrán encontrar la agenda de Patricia Connor. En la agenda hay apuntadas reuniones de trabajo (está empleada en una empresa de papelería), varias visitas a un psicólogo y una anotación para esta misma semana con el título de “retiro de parejas” (en Indianápolis). También hay apuntado un teléfono de contacto y, al principio de la agenda, teléfonos de contacto del colegio de los niños (la directora) y de la Dayton Power & Light (un tal Mason, compañero de trabajo de Leonard). Y otra cosa: puede que el reproductor VHS del salón se lo lleve Michael para poder acabar su cita con Sylvia Brady, así que si cuentan con él para poder avanzar la película hasta el punto que les interese, se pueden llevar un chasco.

EL DESPACHO DE LEONARD CONNOR

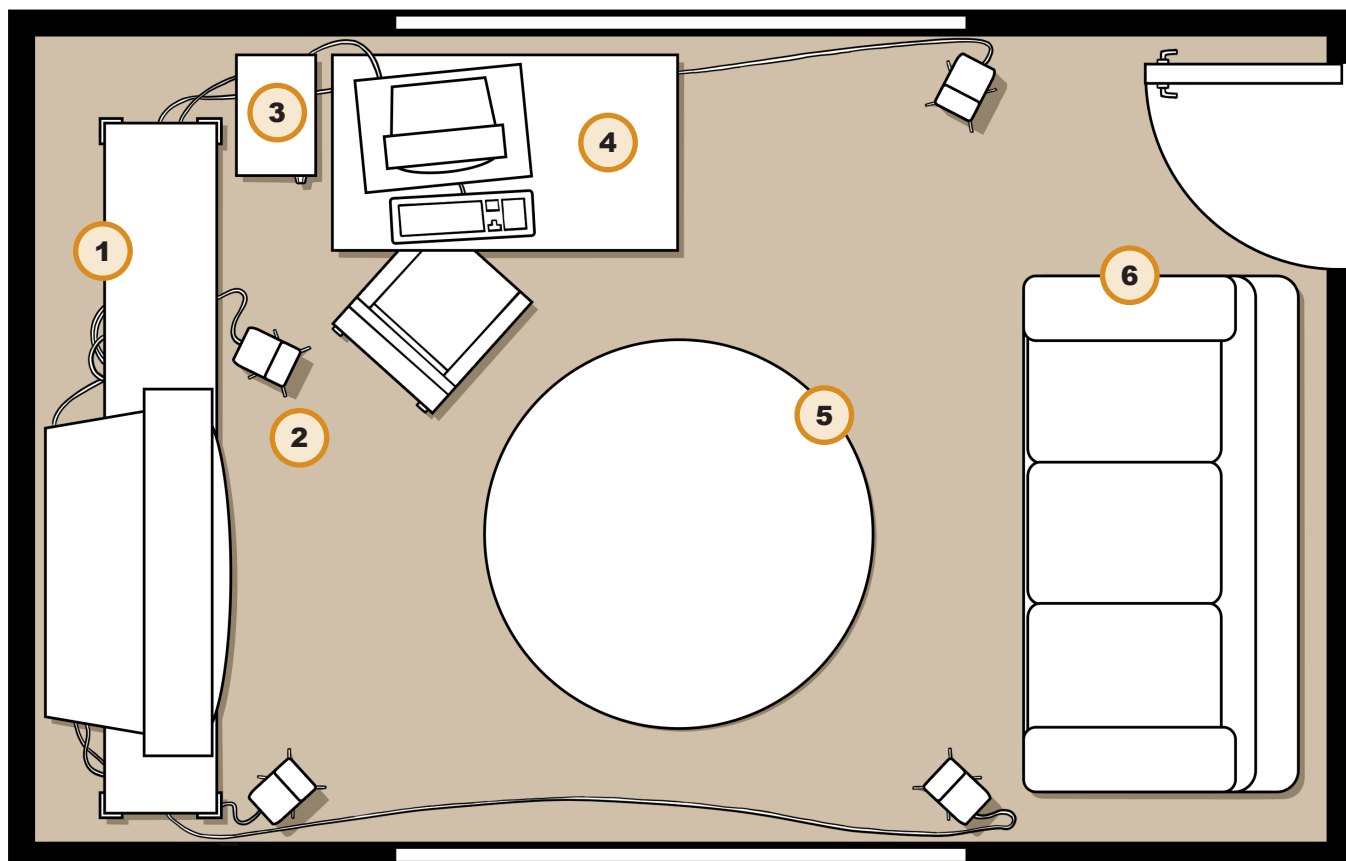
El despacho es un lío de libros, papelitos con anotaciones, cables y ordenadores abiertos con las tripas colgando. El ViRaM está colocado sobre una estantería de aluminio, con cables que lo conectan a uno de los ordenadores y también a las torres de materialización. Hay dos ventanas a cada lado de la habitación con buenas vistas al barrio. Una mesa barata tiene encima un ordenador personal y muchos folios con apuntes y, debajo, un archivador cerrado con llave. Hay una taquilla también cerrada pegada a una pared, con un candado barato. El sofá-cama no tiene un aspecto demasiado limpio, y justo enfrente de él se extiende una alfombra redonda con motivos indios, bastante hortera, en el centro de la habitación. La puerta de entrada al

despacho está acolchada con una especie de espuma por dentro de la habitación.

Pistas:

- Si los niños retiran la alfombra verán que debajo hay un círculo marcado con rotulador en el que pone “zona segura”. El interior del círculo está quemado y algo pegajoso.
- El sofá-cama tiene las sábanas interiores sucias. Un pijama arrugado de Leonard Connor asoma por una esquina.
- En los apuntes desperdigados por la mesa hay ecuaciones y fórmulas mal escritas. Es imposible que los niños saquen algo en claro de estos garabatos; son demasiado complicados.
- En la taquilla (se abre con una tirada de **Trastear** o con el manojito de llaves del despacho) hay gafas de soldador y guantes gruesos. También hay una bolsa de deporte con trapos y toallas. Debajo de estas hay tres o cuatro cintas porno quemadas (de las “actrices” Traci Lords y Ginger Lynn la mayoría), esposas con pelo rosa, condones, mordazas, cloroformo y correas. **NOTA:** Si entre los jugadores de la partida hay niños, todos estos detalles escabrosos se pueden obviar, como es lógico.
- En el archivador (también se abre con una tirada de **Trastear** o con el manojito de llaves del despacho) hay varios diarios del Dr. Connor. Con una tirada de **Investigar** y tras una hora de lectura somera se puede sacar en claro la siguiente información:
 1. El Dr. Connor trabaja para el gobierno pero parece que le van a despedir pronto. No le están dejando participar en los últimos experimentos.
 2. La agencia para la que trabaja se llama DART (aunque sus hijos, y quizás los niños, amigos de Billy, tenían entendido que trabajaba para la Dayton Power & Light).
 3. El proyecto que actualmente está desarrollando se llama “**ViRaM**” (“*Video Recognition and Materialization*”). En los diarios se explica brevemente para qué sirve y cómo lo consigue. Hay muchas anotaciones, pero son muy complicadas.
 4. Los clones solo sobreviven 48 horas, y necesitan consumir energía eléctrica de forma constante para sobrevivir. Para acabar con ellos rápidamente se les puede someter a una sobrecarga (algo que puede hacerse con las torres, a pequeña escala). La necesidad de energía de los clones crece de forma exponencial a lo largo de sus 48 horas de “vida”.
 5. El despacho fue remodelado para insonorizarlo y poder desarrollar en él los experimentos con total tranquilidad.
 6. Algo que el Dr. Connor menciona como un punto importante que debería investigar y mejorar, es el tema de la repulsión/atracción de la carga que se puede producir. Según parece, hasta ahora el Dr. Connor solo





DESPACHO DEL DR. CONNOR

1. Estantería metálica con el televisor y el ViRaM.
2. Torres materializadoras
3. Taquilla
4. Escritorio con ordenador y archivador.
5. Alfombra
6. Sofa

ha creado clones de uno en uno, pero teoriza con la posibilidad de que dos clones que compartan un mismo origen eléctrico se sentirán necesariamente atraídos entre ellos. No sabe de qué manera se podría traducir eso a nivel psicológico en el caso de la clonación de humanos.

7. Se describe un tal “evento Lords-Lynn”: al parecer, dos clones con esos nombres “interactuaron” entre ellos y, como consecuencia, se desestabilizó todo su ectoplasma.
8. Posibilidad de embarazo: Sin dar detalles, el Dr. Connor teoriza que, a pesar de la inestabilidad de los clones, un clon embarazado que diese a luz crearía un vástago estable con duración probablemente, ilimitada. A eso le siguen complejas teorías sobre la estabilización del ectoplasma y las últimas fases de gestación de un feto. Todo resulta muy complicado.

CASA DEL SEÑOR BOBRIK

El amable señor Bobrik se pasará la mañana de Halloween intentando arreglar las luces de la fachada de su casa. No hay muchos motivos por los que los niños quieran rebuscar dentro de su casa, pero si lo hacen solamente van a encontrar los recuerdos de una vida feliz, fotos de su mujer y su hijo, un televisor algo viejo y varias bolsas con golosinas para cuando empiecen a venir los niños disfrazados. El señor Bobrik es la persona de mayor confianza para los Connor en todo el vecindario, así que si en algún momento ocurre algo malo, él se hará cargo de la pequeña Sarah o de quien haga falta.

Pistas: El señor Bobrik no vio salir al perro, así que no puede ayudarles con eso. Sin embargo, si se interesan por saber por qué no funcionan las luces de Halloween de su fachada, podrán echar un vistazo al cableado (que sale de la ventana de la cocina y atraviesa unos arreglos florales que tiene en el jardín del costado). Está roto, con cables pelados y la tierra a su alrededor removida. Con una tirada de **Investigar** podrán darse cuenta de que los cables parecen haber sido mordidos, y la tierra removida tiene

huellas de animal. Es imposible rastrearlo, ya que en cuanto pisa el asfalto de la calle se pierde cualquier señal de su paso. Si los niños son buenas personas e intentan ayudar al señor Bobrik, podrán hacer una tirada de **Trastear** para arreglar los cables. Pero cuidado, si no le piden antes que los desconecte, ¡se llevarán un buen calambrazo! Tendrán que marcarse dos consecuencias.

EL ESCONDITE

El escondite de los niños es un Paarhurfer abandonado, un robot bípedo que se maneja con una mochila y un guante (desaparecidos hace mucho). Es enorme, y todo el material importante de dentro del chasis fue arrancado hace tiempo. Hay sitio de sobra para un pequeño sillón destartalado, un par de estantes metálicos y una radio para escuchar música. Sea de dónde sea que el Paarhurfer sacaba su energía, todavía tiene la suficiente como para encender la radio y una pequeña bombilla. Hay pósters de películas y estrellas de cine, y alguna maqueta de Star Wars.

Pistas: No hay nada aquí que los niños no se conozcan al dedillo. Sin embargo, si consiguieron una muestra del moco naranja que estaba dentro de la herida de Billy, se la pueden traer aquí para investigarla. Con una tirada de **Comprender** podrán ver que parece tener un color más vivo cuando está cerca de la radio o la bombilla (las fuentes de energía), y que se vuelve más inmóvil y ceniciento cuanto más tiempo pasa lejos de una fuente de energía eléctrica. Con el tiempo acabará muriendo y volviéndose una pequeña mota de ceniza.

FRANK'S VIDEO RENTAL

El local regentado por Frank (aunque Liz suele estar ahí todo el tiempo con él, dibujando en su libreta), es una habitación alargada con apenas dos pasillos y un número moderado de cintas VHS. No está muy lleno, pero siempre tiene novedades. El local huele a tabaco, no tiene ventanas (la única luz es la que proporcionan dos fluorescentes parpadeantes) y tiene música rock sonando a toda pastilla casi las 24 horas.

Pistas: Como se puede ver en el apartado “**Películas al Rescate**”, si los niños han leído los libros del Dr. Connor sabrán que un nuevo clon puede ayudar a encontrar al anterior, e incluso enfrentarse a él. Hay bastantes opciones dónde elegir. Y, además, Frank se conoce todas las películas y puede darles la información que necesiten. Además, Frank tiene una tele y un reproductor VHS en el videoclub, pero solo para poner las películas que le gustan a él una y otra vez, y rebobinar las cintas que les devuelven los clientes antes de cerrar. Tendrán que superar una tirada de **Encanto** con dos éxitos para que les prepare las cintas antes de ponerlas en el ViRaM.

LIMESTONE LANDING PARK

Este parque, con vistas inmejorables al puente Simon Kenton y al río Ohio, va a albergar una enorme fiesta de Halloween que juntará a gente de Maysville y gente de Aberdeen. Hay decoración de Halloween por todas partes, luces en todos los árboles y un par de furgonetas de comida rápida preparadas para los jóvenes.

PERO EN SERIO, ¿CÓMO FUNCIONA?

Después de que los niños se lean los papeles del Dr. Connor, deberían tener una idea bastante clara de cómo funciona el clon que acaban de crear, y los que vayan a crear a continuación.

Lo primero es su estabilidad. Los clones necesitan energía eléctrica de forma casi constante para poder sobrevivir. Y a cada momento que pasa, necesitan descargas más potentes. Sin embargo, una descarga demasiado potente podría hacer que se desestabilice por completo y explote en trocitos minúsculos de ectoplasma naranja.

Los niños podrían pensar que ésta es la mejor opción para acabar con la Cosa-husky. Sin embargo, el programa del ViRaM reproduce lo mejor que puede las cualidades del sujeto que aparezca en la cinta. Y en la película de La Cosa, la criatura hace... de todo. Si se encuentra con otro clon, en lugar de desestabilizarse y explotar (como en el “evento Lords-Lynn”), lo que hará será absorber al otro sujeto y convertirse en una masa amorfa con las cualidades de los dos. Por ejemplo, si absorbe a Rambo, sería una criatura con hocico de perro y pelo negro que quiere matar a los rusos. Precioso.

En segundo lugar, está el tema de las armas. “¡Traigamos a Commando y cosamos a balazos a ese bicho!” Es una buena idea, pero las armas con las que se materializa un sujeto son parte del mismo ectoplasma. En el momento en el que disparan, la bala se separa de la masa principal y se desestabiliza. Lo máximo que pueden disparar son pegotes de ectoplasma. Si quieren aprovechar de verdad la capacidad de disparo de alguno de los héroes de acción, necesitarán armas de verdad.

Existe una excepción, por supuesto: las armas de filo. Siempre que tengan sus cuchillos en la mano, los héroes podrán usarlos como cualquier arma normal. Eso sí, si les cae al suelo, se deshacen.

En tercer lugar, ¿todos los que hayan sido mordidos van a morir? La tecnología del ViRaM no está desarrollada del todo, y replicar todos los funcionamientos de un virus alienígena no es moco de pavo. Los que hayan sido mordidos no morirán ni se convertirán en bichos alienígenas. El ectoplasma que tengan en sangre acabará disolviéndose en ceniza. Aún así, el mero hecho de haberlo tenido dentro intentando reescribir su ADN será suficiente como para atraer la atención del gobierno. Una atención que casi nunca suele ser buena.

Pistas: La gente ha ido llegando al parque durante todo el día. La Cosa-husky se ha quedado rondando por la zona. Una tirada de **Investigar** podrá ayudar a los niños a encontrar el sitio donde se ha refugiado (una madriguera entre arbustos, aunque está en constante movimiento). Una tirada de **Comprender** les ayudará a darse cuenta de que esa madriguera está cerca de unos cables de electricidad pelados, pegados a un árbol cercano. Parece que se han mordisqueado los cables y la corteza del árbol que hay detrás.

SIMON KENTON MEMORIAL BRIDGE

Uno de los carriles del puente se ha cortado para que la gente de Aberdeen pueda llegar andando al parque Limestone Landing. Hay numerosas luces de Halloween (escribiendo las palabras HAPPY HALLOWEEN), que se encenderán a las siete de la tarde, y barreras para cortar la circulación. Puede que haya policías en la parte de Maysville del puente.

Pistas: Cuando se enciendan las luces, faltarán la mitad de ellas. Con una tirada de **Comprender** los niños podrán concluir que el “perro” ha mordisqueado las conexiones eléctricas (pero solo si encontraron antes los cables pelados del parque Limestone Landing). La Cosa-husky habrá huido por aquí hacia la Dayton. Una tirada de **Investigar** ayudará a encontrar el rastro de cables alargadores mordisqueados y trozos de pelo y piel.

COUNTY CEMETERY

El cementerio es bastante grande, sobre todo para una localidad de estas características. Esto es porque aquí se suelen enterrar los fallecidos de los pueblos cercanos también. Los de Aberdeen no, pues son de otro estado. En el cementerio también se ha colocado decoración de Halloween (para indignación de los vecinos más conservadores). Los matones del pueblo y los muchachos más problemáticos suelen reunirse aquí, aunque luego irán con todo el mundo al parque Limestone Landing.

DETENTION CENTER (CENTRO PENITENCIARIO)

La cárcel de Maysville es un edificio de hormigón bastante feo, rodeado por una valla metálica y cuatro torres de vigilancia. Hay una garita en la puerta principal, y hay que pasarla para acceder al aparcamiento. El edificio tiene un patio trasero rodeado por un muro. Da cabida a unos 200 presos. Nick Nichols trabaja aquí, de guardia con turno nocturno.

COMISARÍA DE POLICÍA

Teniendo un centro penitenciario para todo el condado en la ciudad, tampoco es de extrañar que la comisaría de policía no sea gran cosa: el crimen no abunda en Maysville. El cuerpo de policía de Maysville lo forman unos 12 agentes. Tienen cuatro coches patrulla, y trabajan en un edificio de ladrillo de una sola planta, donde tienen sus despachos, algunas celdas para pasar la noche si das problemas en la calle, y un aparcamiento trasero. Nada espectacular, pero el jefe Fuller se encarga de que esté todo en perfecto estado de revista.

HOSPITAL

Es un poco generoso llamar hospital a la clínica de Maysville, pero salvo algunas consultas de médicos privados, esto es todo lo que hay. Un edificio de dos plantas con muchas ventanas, diseñado con poco gusto pero funcional. Solo hay una ambulancia en todo el pueblo, y para determinados tratamientos los pacientes tienen que ser trasladados a Lexington o a Cincinnati. Si traen aquí a Billy por su mordedura, estará en observación la primera noche, pero luego lo mandarán a casa. Eso sí, tendrán que ser muy convincentes para que las enfermeras no llamen a sus padres (solo podrán contactar con Michael) o a la policía.

KENTUCKY GATEWAY MUSEUM CENTER

Este museo tiene dos alas separadas, cada una dedicada a una exposición diferente. El ala este está dedicada a la ciencia y a la historia reciente de Maysville, y por desgracia es el ala con menos público de las dos. Sin embargo, los pasillos son más amplios, hay actividades para los niños y el ambiente es menos “carca”. Hay un modelo útil del primer generador que había en la Dayton.

El ala oeste del museo está dedicada a la Guerra Civil Americana y al movimiento de la resistencia del Ferrocarril Subterráneo. Hay multitud de maniqués, uniformes, condecoraciones, armas arcaicas, voces en off sonando en megafonía y música militar. La mayoría de las armas no funcionan. La iluminación es mala y todo huele a madera y tabaco.

Pistas: En el museo trabajan Luisa Ruiz, la madre de Maria (de conserje) y Franklin Wallace, el padre de Bobby. Cualquiera de los dos les podrá decir que el exteniente Cooper, el director del museo, guarda sus armas (las que funcionan) en su propia casa.

CASA DEL TENIENTE COOPER

El antiguo teniente Jeffrey Cooper, veterano de la II Guerra Mundial, vive en la zona residencial del Club de Campo de Maysville. Las casas están bastante alejadas unas de otras, y Cooper tiene un muro rodeando su finca (que se puede saltar con una tirada de Moverse). En el interior se levanta una vivienda unifamiliar de dos plantas con un garaje enorme. El garaje ha sido reconvertido en museo privado, con multitud de armas de la II Guerra Mundial (tanto americanas como británicas y alemanas), una bomba de un B-10 en un stand de aluminio, una moto con sidecar y un buen montón de fusiles de la Guerra Civil en diversos estados de restauración. Su mayor trofeo es una bandera con la esvástica y un uniforme de oficial de la SS. El resto de la planta baja es un salón, una cocina y un lavadero. En la planta superior tiene una pequeña biblioteca con trofeos de caza en las paredes, y el dormitorio con cama doble. Hay fotos de su mujer en todas partes. Falleció hace exactamente 8 años.

Pistas: El teniente es bastante huraño y no quiere que le molesten, y mucho menos un grupo de niños en Halloween, pero si sacan una buena tirada de **Empatía** y consiguen que se ponga a hablar sobre armas o la guerra, les dará un paseo por su museo privado. Con una tirada de **Encanto** con dos éxitos los niños podrían conseguir que Cooper colaborase con ellos en cualquier plan que incorpore el uso de armas. Durante la guerra, el teniente Cooper

supervisaba una unidad que utilizaba armamento experimental del gobierno (razón por la que le dieron suficiente dinero como para abrir el museo). No le costará mucho creerse una historia que tenga que ver con “tecnología” y “peligro”, por muy loca que parezca, pero solo si los niños son lo suficientemente sinceros. Eso sí: hay que tener en cuenta que el teniente Cooper tiene cerca de 80 años; no es ningún héroe de acción.

DAYTON POWER & LIGHT

Esta enorme empresa ocupa el mismo espacio que un pueblo pequeño. Tiene dos entradas vigiladas por garitas con guardias armados. Una valla de 5 metros de altura con cámaras en los postes rodea todo el perímetro. La planta está compuesta por multitud de edificios y chimeneas, y en todo momento están las luces encendidas, gente de aquí para allá en coche eléctricos y robots bípedos patrullando. Dicen que esta fábrica proporciona electricidad a todo Ohio y parte de Kentucky, y es posible que tenga en plantilla al 50% de los adultos del pueblo. Sin embargo, hay distintos grados y niveles dentro de la empresa, y la sección de I+D representa el grado más alto. Ellos responden directamente ante DART y desarrollan experimentos conjuntos con el Aro de Boulder, Nevada.

Pistas:

- Si siguen el rastro de La Cosa-husky hasta aquí (tirada de **Investigar**), los niños llegarán a una zona de la valla agujereada y con las cámaras parcialmente devoradas. Unos pasos más allá, un MX yace tumbado, con los fusibles fritos. A su alrededor hay trozos de pelo y piel. El “perro” está en alguna parte, alimentándose de la energía producida por la Dayton. Creciendo y reproduciéndose. Con una tirada de **Comprender**, los niños podrían deducir hacia dónde se dirige.
- Julio Ruiz, el padre de Maria, trabaja aquí, pero en la parte de ingeniería de la planta. Puede ayudarles a moverse por dicha planta, pero poco más. En cambio Mason, el contacto de los Connor, sí que trabaja en I+D, pero sabe que Leonard está fuera de esos proyectos. Puede colaborar con la investigación en el caso de que no tengan claro qué hacer con el “perro”.
- La Dayton forma parte del gobierno, y saben el calibre de los experimentos que se están llevando a cabo, así que en cuanto haya problemas mandarán al ejército en Naves Gravitacionales para contener lo que sea.

PELÍCULAS AL RESCATE

Los personajes pueden volver a Frank's Video Rental cuando quieran para conseguir una nueva película, posiblemente para materializar a alguien o algo que pueda contrarrestar a La Cosa-husky. También pueden decidir alquilar varias de golpe. En pleno Halloween, es bastante complicado encontrar una buena película (o cualquier película, pues el videoclub da la impresión de estar bastante vacío). No obstante, Frank tiene algunas buenas películas apartadas que puede alquilar a los niños si estos le convencen.

¡El único problema es que las películas que se alquilen tienen anuncios! Los niños, desprevenidos por lo menos la primera vez, apenas tendrán unos segundos para manipular el ordenador antes de que el ViRaM materialice al sujeto del anuncio y se cargue la cinta, y para ello deberán pasar una tirada de **Programar** con tres aciertos. Si se les ocurre apagar cualquiera de los aparatos, se darán cuenta de que no están conectados a la corriente. Toda la energía se saca de un generador portátil experimental de DART que está dentro del ViRaM. Y es experimental porque se calienta una barbaridad (y por eso se funden las cintas). Sacarlo del ViRaM es imposible sin destrozar la máquina (el calor ha fundido los cables a su alrededor en una masa de plástico y cobre que, sorprendentemente, todavía funciona). Cortar o desenchufar los cables también es peligroso: podría realizar la materialización mal (y a saber qué monstruosidad sale), o soltar una descarga que podría alcanzar a algún niño (marcando tres consecuencias) o empezar un incendio en el despacho.

Éstas son las opciones de alquiler que hay disponibles:

COMMANDO (1985)

Schwarzenegger es John Matrix, un excoronel de una Unidad de Fuerzas Especiales del Ejército de los Estados Unidos y padre soltero. Está retirado, pero sus amigos están cayendo uno por uno y sospecha que el capitán Bennet les ha traicionado. Quiere rescatar a su hija, que acaba de ser secuestrada, y evitar los asesinatos de su gente. Es ridículamente fuerte.

En Maysville: John Matrix será bastante receptivo a todo lo que le expliquen los niños. Sin embargo, todas sus soluciones implican conseguir armas enormes y volarlo todo por los aires. Con un arma en las manos y un objetivo claro no atenderá a razones. Le gustan las frases molonas.

ANUNCIO: PESADILLA EN ELM STREET (1984)

En el anuncio, varios adolescentes son asesinados en sus camas por Freddy Kruger. Se menciona de forma vaga que no se puede dormir, o que “puede encontrarte en cualquier parte”. Es aterrador y, en apariencia, omnipotente. No se menciona cómo se puede acabar con él.

En Maysville: En cuanto Freddy aparezca, señalará a los niños con sus cuchillas uno a uno y exclamará “¡Demasiado mayores!”. Entrarán entonces en escena Michael Connor y Sylvia Brady discutiendo en el piso de abajo. Un adolescente es más del gusto de Freddy. Para imitar sus capacidades en la gran pantalla, Freddy puede desmaterializarse y avanzar por las sombras. Su principal motivación será matar adolescentes.

CONAN (1982)

Schwarzenegger es Conan, un cimerio esclavizado convertido en gladiador que acaba consiguiendo su libertad e intenta vivir según las enseñanzas de su padre y del acero. Está obsesionado con acabar con el culto de la serpiente, que acabó con su pueblo y cuyo líder mató a su madre. Es bueno con las espadas, muy fuerte y bastante parco en palabras.

En Maysville: Conan no entiende bien cómo funciona el mundo de los 80. Todo le parece obra de hechiceros y responde ante cualquier amenaza con violencia física. Querrá conseguir una espada por todos los medios, y atacará a cualquier niño o adolescente disfrazado de serpiente o de hombre lagarto (o que se le parezca lo más mínimo).

ANUNCIO: GREMLINS (1984)

Un muchacho recibe un original regalo de su padre inventor: una adorable criaturita peluda a la que pone el nombre de Gizmo. En el anuncio se explican claramente las reglas que hay que seguir respecto a su cuidado: no exponerlo a luces brillantes ni al sol (que lo matarían), no mojarlo aunque sí que pueda beber (pues saldrían nuevas criaturas similares de su espalda), y no alimentarlo jamás después de medianoche (pues entonces las criaturas se convierten en crisálidas de las que emergen convertidas en gremlins, esto es, unos malvados monstruos reptilianos).

En Maysville: En cuanto aparezca, Gizmo saldrá corriendo de la habitación y se irá con Sarah Connor. Instintivamente se siente más seguro con la niña, y en principio no habrá problemas, siempre que se sigan las indicaciones relativas al cuidado de la criatura... ¿cierto?

EL JINETE PÁLIDO (1985)

Clint Eastwood es El Predicador, un misterioso pistolero religioso cuyo único objetivo es acabar con los malvados y las injusticias. En la película, llegará al pueblo para acabar con Coy LaHood, un malvado empresario minero, y con Stockburn, su mano derecha. No se menciona claramente, pero se da a entender en la película que el Predicador es una respuesta directa a las oraciones de los habitantes del pueblo. Un enviado de Dios... ¿Un ángel?

En Maysville: El Predicador estará entregado a la causa desde el primer momento. Necesita un arma e irá a por cualquier malvado. Cuando estén en el museo o en la tienda de armas oirán hablar de Phil Reeves, el “Degollador de Kentucky”, que mató a tres personas durante el verano. El Predicador, fiel a su misión, querrá hacerle una visita.

ANUNCIO: TERMINATOR (1984)

Un robot (Schwarzenegger) de un futuro apocalíptico es enviado al presente para acabar con Sarah Connor, la madre del actual líder de la resistencia. Es implacable, aparentemente inmortal e imperturbable. En el anuncio no es más que una máquina de matar.

En Maysville: Terminator escaneará a todos los que se encuentren en la habitación, pero solo se dirigirá a las chicas preguntándoles si son Sarah Connor. Si no lo son, saldrá de la habitación y se encontrará con la hermana pequeña de Billy: ¡la auténtica Sarah Connor! De inmediato intentará matarla con su escopeta, pero el arma es ectoplasmática y no funciona. Se la echará al hombro e intentará llevársela fuera para matarla.

RAMBO II (1985)

Sylvester Stallone es John Rambo. Ha salido de la cárcel por orden del teniente Murdock y recomendación del coronel Trautman y acaba de ser enviado a Vietnam para averiguar si aún hay allí prisioneros de guerra o no. Sin embargo, Murdock le traiciona y acaba en manos de los rusos. Cuando Rambo se libera causa estragos.

En Maysville: Rambo estará confundido, aunque ayudará a los niños si se lo piden. Necesita armas de fuego, aunque se conforma con armas cuerpo a cuerpo y arcos y se siente más cómodo entre los árboles. Podrá montar una emboscada espectacular contra el La Cosa-husky y nunca le dará miedo o reparo matar a quien sea si lo considera necesario. Y si el señor Bobrik se deja ver fuera de la casa, igual hay problemas: ¡A Rambo no le gustan los rusos!

ANUNCIO: TIBURÓN 3-D (1983)

La peor película de la saga. Un tiburón blanco gigante amenaza con destruir un parque de atracciones subacuático. El tiburón es más grande que nunca.

En Maysville: Independientemente de lo que salga en el anuncio, lo que se materializa es un tiburón blanco gigante que se pone a hacer estragos en la habitación. Podría cargarse el ViRaM si los niños no tienen cuidado. De todas formas, sigue siendo un tiburón y morirá fuera del agua, aunque con su tamaño existe la posibilidad de que se rompa el suelo del despacho del ático.

REGRESO AL FUTURO (1985)

Christopher Lloyd es el doctor Emmett Brown, un genio científico que ha construido una máquina del tiempo en un DeLorean. En la película, Doc Brown acaba muerto en el aparcamiento de un centro comercial a manos de unos terroristas libios, y Marty McFly (Michael J. Fox) debe viajar al pasado para huir de los asesinos e intentar volver al futuro para cambiarlo.

En Maysville: Dependerá de los niños materializar a Doc Brown o a Marty McFly. Brown es la mejor alternativa, pues se pondrá de inmediato a construir una solución para atraer a La Cosa-husky (aunque de forma estrafalaria y llamativa). Su plan consistirá en montar un inmenso generador (¿cogiendo el del museo?) en el Paarhurfer del escondite de los niños y pasear por la ciudad para atraer al “perro” a una trampa que hayan montado previamente en el río. Marty McFly resulta menos apropiado para encontrar un solución al problema del husky, aunque es entusiasta y ayudará lo máximo posible. En el peor de los casos, se trata de un adulto (aunque él diga que no) y podrá ayudar en ese sentido.

ANUNCIO: VIERNES 13: EL CAPÍTULO FINAL (1984)

Jason Vorhees no está muerto y quiere acabar con todo el

mundo. Otra vez. En el anuncio no se menciona nada sobre su motivación, pero se puede ver que es fuerte e imparable.

En Maysville: Su único empeño es matar a cuanta más gente mejor, pero siempre tendrá que ser de forma elaborada y macabra; no vale cualquier cosa. Lo primero que hará es ir a la cocina y conseguir un cuchillo grande, y luego buscará algún arma aún más grande. Sin embargo, es lento, así que los niños tienen oportunidades de sobra para dejarle atrás... Aunque siempre, antes o después, los alcanzará.

ESCENARIOS PARA EL ENFRENTAMIENTO FINAL

El enfrentamiento final con La Cosa-husky puede desarrollarse en muchas localizaciones, dependiendo de lo preparados que estén los niños, la ayuda que tengan o lo que hayan podido descubrir.

FINAL EN LA DAYTON POWER & LIGHT

El principal objetivo de La Cosa-husky será la granja de torres de alta tensión que está en uno de los extremos de la Dayton. Esa zona no está vigilada, y además habrá dejado un reguero de cámaras desactivadas y robots destrozados a su paso. En estos momentos está alimentándose de la torre principal, una imponente columna de metal de 7 metros de altura de la que parten cables y bobinas y los ocasionales chispazos y rayos.

Junto a la granja de torres hay una taquilla de herramientas con pinzas de hierro y goma gigantes, para agarrar los cables si se desprenden. También hay un par de los coches eléctricos de la planta manchados de sangre, pero todavía funcionando, así como una garita acristalada donde se controla el flujo de corriente en la granja por medio de unos cuantos ordenadores.

FINAL EN EL MUSEO

Al igual que en la Dayton, pero en el interior. Alrededor de la torre de alta tensión de los años 60 hay generadores antiguos que todavía funcionan. Hay vitrinas aquí y allá con experimentos, muestras del equipo de los trabajadores y algunas herramientas, incluyendo martillos y tijeras gigantes. Como parte del museo hay un par de robots guías que se pueden reprogramar y un puesto de control desde donde se manipula el cuadro eléctrico de las exposiciones.

FINAL EN LA CASA DEL TENIENTE COOPER

La casa del teniente tiene un muro a su alrededor, pero a La Cosa-husky no le va a detener precisamente. Además de la parafernalia típica de cualquier jardín americano, la bomba que el teniente Cooper tiene en su casa es, de hecho, parte de los proyectos secretos que llevaba a cabo para DART en la guerra. Se trata de una bomba desintegradora; la puede manipular para que libere radiación (vistiendo a los niños previamente con trajes anti radiación que guarda en un armario) y, al detonarla, deja un cráter y nada más. No hay detonación ni onda expansiva, solo un “pop” ensordecedor al desaparecer la materia.

Al margen de lo anterior, en la casa del teniente Cooper hay armas de todo tipo, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. También hay un robot de combate de la guerra de Vietnam (SAM VI) debajo de una lona, provisto de sables y ametralladoras. Por último existe un complicado panel de control con el que se controlan aspersores, puertas, sistemas de seguridad (alarmas), etc.

FINAL EN EL PUENTE SIMON KENTON

Se puede manipular el enorme generador que hay debajo del puente (colocado para las luces de Halloween) con la intención de que consuma, acumule y libere la suficiente energía como para atraer a La Cosa. La parte baja del puente es un entramado endeble de pasarelas y escaleras de aluminio bastante inestable.

Hay un cuadro de mandos técnico para las luces del puente y un panel algo cutre e improvisado para las luces de Halloween. También hay una bolsa con herramientas de los electricistas: martillos, destornilladores, tijeras gigantes... Además, hay un robot de limpieza de grafitis (Billy P), con contenedores de ácido y discos gravitacionales.

OTROS FINALES POSIBLES

El lugar de enfrentamiento, sea cual sea, debería contar con las siguientes cualidades:

- Una fuente de energía: Algo que atraiga al “animal”. Debe ser potente, como para poder competir con la Dayton, que desprenda radiación o algo así. Y que se pueda sobrecargar para matar a La Cosa.
- Algún tipo de arma: Un hacha de bombero, una espada, una cortadora de césped... Algo que un muchacho violento pueda usar para atacar.
- Cobertura: No todos los muchachos saben pelear. Hará falta algún sitio en el que puedan refugiarse, escabullirse, protegerse, incordiar o, simplemente, tender una trampa.
- Un ordenador: Algo debe estar controlado por un ordenador o al menos una caja de fusibles. Al muchacho al que se le den bien los aparatos le vendrá bien.
- Alguna máquina: En los años 80 que se proponen en Tales from the Loop existen numerosos robots dedicados a diversas tareas ridículas. Un muchacho al que se le dé bien trastear con las máquinas podría pensar en algo que hacer con uno de ellos.

PERSONAJES IMPLICADOS (PUEDE QUE NO TODOS APAREZCAN EN EL TRANCURSO DE LA AVENTURA)

LEONARD CONNOR

Pelo lacio y corto, gafas, con cara de estar pidiendo siempre perdón.

El padre de los Connor, doctor en ingeniería informática que trabaja para DART a través de la Dayton Power & Light. Ha estado desarrollando el ViRaM en secreto y ha dejado Maysville con su esposa para asistir a un retiro para parejas con problemas.

PATRICIA CONNOR

Algo de sobrepeso, gafas, pelo castaño corto.

La madre de los Connor, entregada a sus hijos y trabajadora nata. Es una madre algo severa y distante, pero piensa en todo. La relación con su marido, que solo piensa en su trabajo y en traer problemas a casa, sin colaborar en nada, se ha vuelto más tirante que nunca. Sin embargo, está dispuesta a intentar lo que sea para arreglar el matrimonio.

MICHAEL CONNOR

Atlético, pelo bien cuidado, siempre con una media sonrisa de autosuficiencia.

El hermano mayor es un chulo de instituto de manual. Se jacta de ligar con quien quiera, aunque lleva varios meses detrás de Sylvia Brady y ya no sabe qué más intentar. Aunque trate de hacerse el duro y el pasota, quiere mucho a sus hermanos; es solo que todo este asunto de sus padres le está pasando factura y busca la manera de evadirse de los sinsabores de la vida familiar.

SYLVIA BRADY

Pelo ochentero, con flequillo y coleta. Mucho colorete en las mejillas y un chicle siempre en la boca.

Aunque vaya de niña buena y sepa meterse a la gente en el bolsillo, lo único que hace es manipular a las personas para que hagan lo que ella quiera. Estuvo saliendo con dos chicos a la vez sin que estos lo supieran, y uno de ellos tenía casi treinta años. Está acostumbrada a tener a los hombres detrás de ella, y ahora le está dando coba a Michael Connor porque las cosas no le están yendo muy bien en el instituto y teme que la echen. Salir con una estrella como Michael le ayudará.

BILLY CONNOR

Pelo cortado al tazón, delgado y nervioso, siempre bien vestido.

Billy lo está pasando bastante mal por la situación entre sus padres. Con cada pelea, la actitud de su padre se vuelve más hostil y su madre se parece cada vez más a un sargento de los marines. Tiene problemas para dormir y de atención en clase y ataques de ansiedad en casa. Fue gracias a su Michael que su madre accedió a mandarlo a un psicólogo, pues su hermano parece que es el único que se ha dado cuenta de los problemas por los que está pasando. En realidad pelea a menudo con Michael, pero en el fondo se tienen el uno al otro en gran estima.

SARAH CONNOR

Dos trenzas, obsesionada con el rosa, le faltan las paletas.

La pequeña Sarah está pasando por un periodo de color rosa y princesas que resulta agotador, pero sus padres están comprándole todo lo que piden, así que no parece que vaya a parar. El principal cambio que ha experimentado la pequeña tras todos los tumultos en su casa, es que es cada vez se muestra más independiente y reservada, y casi siempre juega sola.

FRANK CARPENTER

Gordo, barbudo, siempre con una cazadora con chapas de películas y una gorra de los Mets.

Frank es un antisistema para lo que le interesa, porque su única pasión son las películas. Lleva el videoclub como si fuese una colección personal y estuviese prestando películas a sus amigos. No es bueno para las finanzas, pero a pesar de su falta de competencia está logrando malvivir de lo poco que ingresa. Es socarrón y mal hablado y un fumador empedernido, pero le gustan los niños y los trata con respeto.

LIZ JACOBS

Alta, ropa vaquera, peinado clásico y chaqueta de Iron Maiden. Poco agraciada.

Liz es una aspirante a ilustradora que ya ha hecho algunas portadas para grupos de heavy metal del Estado. Es buena en esto, y va a todas partes con una libreta y un lápiz. Su pasión por el cine de terror y gore es lo que ha hecho que pase casi todos los días con Frank en el videoclub. Además, se ve que están hechos el uno para el otro.

JACOB JOHNSON

Nervioso, ropa arrugada, mirada intensa.

El tío de Chris ha empezado a merodear por el pueblo para investigar la muerte de su hermano, ya que cree que su trabajo para la Dayton estaba relacionado con proyectos del gobierno y que se han encubierto cosas de su muerte. Teme que, para silenciarlo todo definitivamente, intenten algo contra la mujer y el niño, así que suele patrullar a su alrededor sin que le vean para asegurarse al mismo tiempo que tiene a un topo dentro de la empresa (Mason) que le pasa información. Si Chris corre peligro, acudirá corriendo.

JAMES FULLER, JEFE DE POLICÍA

Delgado, frente amplia, bigote frondoso, siempre con gafas de aviador.

Severo, desconfiado y un poco pagado de sí mismo. Trata a la gente como escoria, pero a todos por igual, lo que le ha ganado la apreciación de buena parte de la población. Es como un sabueso bien entrenado, cuando le hinca el diente a algo ya no lo suelta.

CLAUDIA SUTTON, AGENTE DE POLICÍA

Jaquetona, pelo rubio recogido en una coleta, mirada amable.

Mucho más amable que su jefe, pero no por ello menos metódica ni entregada. Suele ser más comprensiva, pero respeta a su jefe y hará lo que éste ordene... Pero a su manera, claro.

PETE WOLFE

Dientes separados, pelo engominado, chaqueta de cuero, mirada severa.

El matón más destacado dentro del rango de los 11 años. Es malo en los estudios (y en casi todo) y presume de ello. Odia que los demás le dejen mal en el colegio, y sobre todo los grupos de niños que tratan de ignorarlo. Es rencoroso, violento y le gusta humillar a los demás.

RICK CANNON

Siempre con una risita aguda, bien peinado, ropas elegidas por su madre.

Rick no llega a los niveles desagradables de su “jefe”, Pete, pero principalmente porque carece de la personalidad necesaria. Si no es con una risita, no sabe cómo responder ante ninguna situación. Carece de empatía, pero cuando habla parece más simpático y centrado de lo que realmente es.

AUDREY COBB

Chica guapa regordeta, con manos de chico y actitud de boxeador. Sabe cómo arreglárselas.

La “chica” del grupo de Pete es un chico más. Por algún motivo tiene mucha rabia contenida y está siempre buscando una excusa para insultar o pegar a alguien. Algunos dirían que es porque sabe que Pete y Rick se unirán a la pelea y no pueden perder, pero eso es porque no han visto los derechazos de Audrey. Y lo de pelear limpio es algo que no va con ella.

STEVE BURNETT, PROFE DE CIENCIAS

Muy delgado, siempre con chalecos bordados y gafas de culo de vaso.

Cuando está en clase se dedica a soltar información. Lo de aprender es cosa de los niños, si no lo entienden más les vale ponerse al día. Si un niño no es buen estudiante, es como si no existiese o no mereciese asistir a la escuela.

DAISY COCHRAN, PROFE DE MATEMÁTICAS

Mayor, pelo gris recogido en un moño apretado, rostro amable. Un poco sorda de un oído.

Aunque ya haya dejado atrás sus días de profesora entregada, todavía se esmera por hacerle entender las matemáticas a los niños, y más en un presente donde la robótica está tan incluida en el día a día. Sabe que el futuro pasa por los ceros y los unos.

JACK HARTMANN, MÉDICO PSIQUIATRA

Bajo y cuadrado, pelo muy engominado, tono de voz monocorde. El Dr. Hartmann es un buen médico que se preocupa por sus pacientes, aunque su profesión todavía no goza del respeto de la gente. Está preocupado por la situación de los Connor y lo que está provocando en la familia, pero solamente Billy se ha apuntado a su consulta. Está consiguiendo progresos con el muchacho, pero le está costando.

ALEKSEI BOBRIK, VECINO DE LOS CONNOR

Pelo rapado, cara redonda, ojos azules muy juntos. Siempre sonriente.

Refugiado en EE. UU. tras la II Guerra Mundial, vive solo tras la muerte de su mujer y después de que su hijo se mudase a Boston. Se apaña bien en casa y hace lo que puede por integrarse y llevarse bien con los vecinos, que lo adoran. Parece que teme que alguien se ponga en su contra y lo denuncie por espía, cosa que nunca harían. Aún habla con acento.

NICK NICHOLS, GUARDIA DE PRISIÓN

Joven fuerte, mandíbula marcada, pelo negro, manos grandes.

El hermano de Stacey es metódico y severo en su trabajo, aunque en el trato social es encantador. Tiene una actitud desenfadada y le encanta su hermana, pero cuando hay que trabajar cambia el chip completamente. Para él la ley no es ninguna broma.

PHIL REEVES, EL “DEGOLLADOR DE KENTUCKY”

Joven delgado, guapo de cara, pelo grasiento, mirada intensa.

Un psicópata peligroso. Carece de aptitudes sociales y nadie conoce sus motivaciones.

JEFFREY COOPER, TENIENTE RETIRADO COLECCIONISTA DE ARMAS

Mayor, bigote espeso, rostro muy marcado por las arrugas, le faltan dos dedos de la mano derecha.

Este veterano colaboraba con la rama militar de la agencia que existía antes de DART. Sabe muchos secretos de Estado, aunque el gobierno se haya olvidado de él en su mayor parte. Está reuniendo en secreto pruebas de los experimentos llevados a cabo en periodos de guerra y está preparando para realizar una revelación en toda regla que acabe con la agencia DART.



EPÍLOGO

El final de la aventura depende completamente de lo que hayan hecho los niños. ¿Ha explotado la fábrica? ¿Ha muerto alguien? ¿Hay clones sueltos por Maysville?

Si la cosa se desmadra mucho, los jefazos del DART mandarán al ejército enseguida. En consecuencia, la historia posterior se podrá vender del siguiente modo:

- Ha habido una sobrecarga en la central Dayton, con resultados catastróficos.
- Ha habido un fallo de seguridad en la cárcel, y se han escapado unos cuantos asesinos enloquecidos.
- Un grupo de jóvenes psicópatas disfrazados ha estado sembrando el terror en las calles aprovechando la festividad de Halloween.
- Todo lo anterior mezclado más o menos.

Si el gobierno logra seguir el rastro del desastre hasta Leonard Connor, toda la familia se mudará por sorpresa de un día para otro. Nadie sabrá nada, ni siquiera el señor Bobrik, que se sintió muy enfermo esa noche y durmió durante 12 horas (“algo muy raro en mí”). No se volverá a ver a los Connor nunca más.

ANEXO 1 LOS NIÑOS PROTAGONISTAS DE MOVIE NIGHT

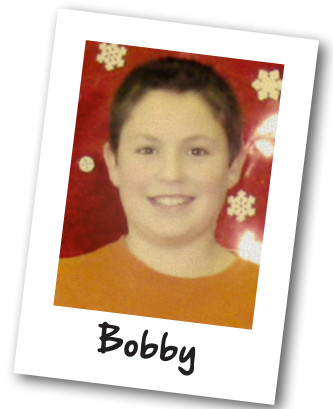
Los aguerridos protagonistas de Movie Night forman una pandilla de seis niños bien compenetrados: el empollón Chris Johnson, el problemático Bobby Wallace, la chica popular Kate Cunningham (la líder del grupo), el deportista Rob Cunningham (hermano de la anterior), la roquera Stacey Nichols y la genio de la informática Maria Ruiz. Las fichas completas de estos seis personajes se ofrecen junto con la presente aventura, así como una útil hoja-resumen de todos ellos (pensada para el director de juego).



NOMBRE	Bobby Wallace	Chris Johnson	Kate Cunningham	Rob Cunningham	Maria Ruiz	Stacey Nichols
TIPO	Revoltozo	Empollón	Chica popular	Deportista	Genio de la informática	Roquera
MOTIVACIÓN	Pasar tiempo con amigos	Me gusta alardear	Odio los secretos	Hacer lo correcto	Adoro los acertijos	Probar cosas nuevas
APOYO	Mi abuela	La señora Cochran	Mamá	Papá	El señor Burnett	Mi hermano Nick
COMPLICACIÓN	No tenemos mucho dinero.	Hay un hombre raro que me sigue a veces.	Le di un beso a Rick Cannon, ¿en qué estaría pensando?	No se me da bien leer, y me quieren cambiar de clase.	Audrey Cobb y los suyos me la tienen jurada.	Le robé dinero a Pete Wolfe.
ORGULLO	Le planté cara al señor Burnett por abusón	No le tengo miedo a nada ni a nadie	Le caigo bien a todo el mundo.	¡Nadie me llama gallina!	Cuando la cosa se complica, no me echo atrás.	Di la cara por mi amigo Billy Connor.
PNJ 1	Frank es un tío legal. Nos gustan las mismas películas malas.	La señora Cochran es estupenda, me presta libros de mates.	Sylvia Brady le pegó algo a su antiguo novio. No sé el qué.	Michael Connor es un gran bateador. ¡Quiero que me enseñe!	La madre de Audrey Cobb es una racista, y su hija me insulta.	Billy ha estado viendo a un psiquiatra por problemas de familia.
PNJ 2	La agente Sutton es buena persona. Me suele pasar la mano.	Si pasa algo malo, siempre se puede contar con el jefe Fuller.	Han metido al padre de Pete Wolfe en la cárcel.	El jefe Fuller siempre me trata como a un delincuente.	Los padres de Billy están a punto de divorciarse.	Frank tiene un gusto penoso para las películas, pero es gracioso.
PNJ 3	Me metí en una pelea monumental con Rick Cannon y gané.	Liz Jacobs es muy atractiva, pero me saca casi 20 años.	La agente Sutton es una solterona porque su ex se drogaba.	Si fuera por el señor Burnett, no habría pasado de curso.	El señor Burnett es severo, pero es un gran profe de ciencias.	Audrey Cobb me da miedo, es capaz de hacer algo malo.
OBJETO	Navaja mariposa	Lupa de Scooby-Doo	Paquete de chicles	Bici de montaña	Calculadora de bolsillo	Radiocasette
NOTAS	Papá está todo el día en la oficina y mamá haciendo turnos en el Diner. Menos mal que la abuela está en casa con nosotros, ella sí que me entiende. Desde que le planté cara al señor Burnett todo son problemas en la escuela, pero alguien tenía que hacerlo.	Papá murió en un accidente en la fábrica, y a mamá le cuesta bastante sacar la casa adelante, así que tengo que conseguir las mejores notas posibles para conseguir una beca. Me da igual lo que se ponga por delante. ¿Quién será ese hombre que me sigue, debería denunciarlo?	Puede que no se me den bien los deportes, como a Rob, pero se me da bien meterme a la gente en los bolsillos. Me encanta saberlo todo de los demás, nunca se sabe cuándo va a resultar útil. En la fiesta de Libby le di un beso a Rick Cannon, espero que no se entere nadie.	Espero poder conseguir una beca para jugar al baseball, porque me cuesta bastante estudiar. No me quiero quedar atrás y ser el tonto de la familia. Mi hermana y los chicos son gente lista, seguro que si me junto con ellos se me acaba pegando algo.	Me encantan los ordenadores, y me encanta poder ayudar en casa gracias a ello. Algún día me gustaría trabajar para la Dayton como papá, y así mamá dejará de trabajar de conserje en el museo. ¡Seguro que el señor Burnett me escribe una carta de recomendación!	Papá y mamá hacen lo que pueden por sacar a la familia adelante. Menos mal que tengo a Nick para hablar de música. Voy a verle a su trabajo del Centro Penitenciario un par de veces por semana. Me peleé con Audrey Cobb porque no paraba de meterse con Billy.

TALES FROM THE LOOP

HOJA DE PERSONAJE



ATRIBUTOS	
Cuerpo	5
Tecnología	2
Corazón	3
Mente	1

CONDICIONES	
Disgustado	<input type="checkbox"/>
Asustado	<input type="checkbox"/>
Exhausto	<input type="checkbox"/>
Herido	<input type="checkbox"/>
Derrotado	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES	
Sigilo (Cuerpo)	3
Fuerza (Cuerpo)	3
Moverse (Cuerpo)	1
Trastear (Tecnología)	1
Programar (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Calcular (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Contactos (Corazón)	<input type="checkbox"/>
Encanto (Corazón)	<input type="checkbox"/>
Liderazgo (Corazón)	2
Investigar (Mente)	<input type="checkbox"/>
Comprender (Mente)	<input type="checkbox"/>
Empatía (Mente)	<input type="checkbox"/>

EXPERIENCIA									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Maysville, KY 1985

NOMBRE: Bobby Wallace	TIPO: Revoltoso
EDAD: 11 años	PUNTOS DE SUERTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVACIÓN: Pasar tiempo con amigos	APOYO: Mi abuela
COMPLICACIÓN: No tenemos mucho dinero	
ORGULLO: Le planté cara al profesor Burnett por abusón.	<input type="checkbox"/>
DESCRIPCIÓN:	
CANCIÓN FAVORITA:	

RELACIONES	
PNJ 1:	Frank es un tío legal. Nos gustan las mismas películas malas.
PNJ 2:	La agente Sutton es buena persona. Me suele pasar la mano.
PNJ 3:	Me metí en una pelea monumental con Rick Cannon y gané.

OBJETOS	BONO
Navaja mariposa	+2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESCONDITE
Habéis montado vuestro escondite dentro de un Paarhurfer MK-79 abandonado, en Sleepy Hollow, cerca del Cementerio.
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

NOTAS
Papá está todo el día en la oficina, y mamá en haciendo turnos en el Diner. Menos mal que la abuela está en casa con nosotros, ella sí que me entiende. Desde que le planté cara al señor Burnett todo son problemas en la escuela, pero alguien tenía que hacerlo.



TALES FROM THE LOOP

HOJA DE PERSONAJE



Chris

Maysville, KY 1985

ATRIBUTOS	
Cuerpo	2
Tecnología	2
Corazón	3
Mente	4

CONDICIONES	
Disgustado	<input type="checkbox"/>
Asustado	<input type="checkbox"/>
Exhausto	<input type="checkbox"/>
Herido	<input type="checkbox"/>
Derrotado	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES	
Sigilo (Cuerpo)	1
Fuerza (Cuerpo)	<input type="checkbox"/>
Moverse (Cuerpo)	<input type="checkbox"/>
Trastear (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Programar (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Calcular (Tecnología)	2
Contactos (Corazón)	<input type="checkbox"/>
Encanto (Corazón)	1
Liderazgo (Corazón)	<input type="checkbox"/>
Investigar (Mente)	3
Comprender (Mente)	3
Empatía (Mente)	<input type="checkbox"/>

EXPERIENCIA	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NOMBRE: Chris Johnson	TIPO: Empollón
EDAD: 11 años	PUNTOS DE SUERTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVACIÓN: Me gusta alardear	APOYO: La señora Cochran
COMPLICACIÓN: Hay un hombre raro que me sigue a veces	
ORGULLO: No le tengo miedo a nada ni a nadie <input type="checkbox"/>	
DESCRIPCIÓN:	
CANCIÓN FAVORITA:	

RELACIONES	
PNJ 1:	La señora Cochran es estupenda, me presta libros de mates.
PNJ 2:	Si pasa algo malo, siempre se puede contar con el jefe Fuller.
PNJ 3:	Liz Jacobs es muy atractiva, pero me saca casi 20 años.

OBJETOS	BONO
Lupa de Scooby-Doo	+2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESCONDITE
Habéis montado vuestro escondite dentro de un Paarhurfer MK-79 abandonado, en Sleepy Hollow, cerca del Cementerio.
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

NOTAS
Papá murió en un accidente en la fábrica, y a mamá le cuesta bastante sacar la casa adelante, así que tengo que conseguir las mejores notas posibles para conseguir una beca. Me da igual lo que se ponga por delante. ¿Quién será ese hombre que me sigue, debería denunciarlo?



TALES FROM THE LOOP

HOJA DE PERSONAJE



Kate

Maysville, KY 1985

ATRIBUTOS

Cuerpo	3
Tecnología	1
Corazón	5
Mente	2

CONDICIONES

Disgustado	<input type="checkbox"/>
Asustado	<input type="checkbox"/>
Exhausto	<input type="checkbox"/>
Herido	<input type="checkbox"/>
Derrotado	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES

Sigilo (Cuerpo)	1
Fuerza (Cuerpo)	<input type="checkbox"/>
Moverse (Cuerpo)	<input type="checkbox"/>
Trastear (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Programar (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Calcular (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Contactos (Corazón)	3
Encanto (Corazón)	3
Liderazgo (Corazón)	2
Investigar (Mente)	<input type="checkbox"/>
Comprender (Mente)	<input type="checkbox"/>
Empatía (Mente)	1

EXPERIENCIA

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

NOMBRE: Kate Cunningham	TIPO: Chica popular
EDAD: 11 años	PUNTOS DE SUERTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVACIÓN: Odio los secretos	APOYO: Mamá
COMPLICACIÓN: Le di un beso a Rick Cannon, ¿en qué estaría pensando?	
ORGULLO: Le caigo bien a todo el mundo <input type="checkbox"/>	
DESCRIPCIÓN:	
CANCIÓN FAVORITA:	

RELACIONES

PNJ 1: Sylvia Brady le pegó algo a su antiguo novio. No sé el qué.
PNJ 2: Han metido al padre de Pete Wolfe en la cárcel.
PNJ 3: La agente Sutton es una solterona porque su ex se drogaba.

OBJETOS

	BONO
Paquete de chicles	+2
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

ESCONDITE

Habéis montado vuestro escondite dentro de un Paarhurfer MK-79 abandonado, en Sleepy Hollow, cerca del Cementerio.

NOTAS

Puede que no se me den bien los deportes, como a Rob, pero se me da bien meterme a la gente en los bolsillos. Me encanta saberlo todo de los demás, nunca se sabe cuándo va a resultar útil. En la fiesta de Libby le di un beso a Rick Cannon, espero que no se entere nadie.



TALES FROM THE LOOP

HOJA DE PERSONAJE



Rob

Maysville, KY 1985

ATRIBUTOS	
Cuerpo	5
Tecnología	1
Corazón	3
Mente	2

CONDICIONES	
Disgustado	<input type="checkbox"/>
Asustado	<input type="checkbox"/>
Exhausto	<input type="checkbox"/>
Herido	<input type="checkbox"/>
Derrotado	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES	
Sigilo (Cuerpo)	<input type="checkbox"/>
Fuerza (Cuerpo)	3
Moverse (Cuerpo)	2
Trastear (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Programar (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Calcular (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Contactos (Corazón)	2
Encanto (Corazón)	1
Liderazgo (Corazón)	1
Investigar (Mente)	<input type="checkbox"/>
Comprender (Mente)	<input type="checkbox"/>
Empatía (Mente)	1

EXPERIENCIA									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NOMBRE: Rob Cunningham	TIPO: Deportista
EDAD: 11 años	PUNTOS DE SUERTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVACIÓN: Hacer lo correcto	APOYO: Papá
COMPLICACIÓN: No se me da bien leer, y me quieren cambiar de clase	
ORGULLO: ¡Nadie me llama gallina!	
DESCRIPCIÓN:	
CANCIÓN FAVORITA:	

RELACIONES	
PNJ 1:	Michael Connor es un gran bateador. ¡Quiero que me enseñe!
PNJ 2:	El jefe Fuller siempre me trata como a un delincuente.
PNJ 3:	Si fuera por el señor Burnett, no habría pasado de curso.

OBJETOS	BONO
Bici de montaña	+2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESCONDITE
Habéis montado vuestro escondite dentro de un Paarhurfer MK-79 abandonado, en Sleepy Hollow, cerca del Cementerio.
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

NOTAS
Espero poder conseguir una beca para jugar al baseball, porque me cuesta bastante estudiar. No me quiero quedar atrás y ser el tonto de la familia. Mi hermana y los chicos son gente lista, seguro que si me junto con ellos se me acaba pegando algo.



TALES FROM THE LOOP

HOJA DE PERSONAJE



Maria

Maysville, KY 1985

ATRIBUTOS	
Cuerpo	2
Tecnología	4
Corazón	2
Mente	3

CONDICIONES	
Disgustado	<input type="checkbox"/>
Asustado	<input type="checkbox"/>
Exhausto	<input type="checkbox"/>
Herido	<input type="checkbox"/>
Derrotado	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES	
Sigilo (Cuerpo)	<input type="checkbox"/>
Fuerza (Cuerpo)	<input type="checkbox"/>
Moverse (Cuerpo)	<input type="checkbox"/>
Trastear (Tecnología)	2
Programar (Tecnología)	3
Calcular (Tecnología)	3
Contactos (Corazón)	<input type="checkbox"/>
Encanto (Corazón)	<input type="checkbox"/>
Liderazgo (Corazón)	<input type="checkbox"/>
Investigar (Mente)	1
Comprender (Mente)	1
Empatía (Mente)	<input type="checkbox"/>

EXPERIENCIA	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NOMBRE: Maria Ruiz	TIPO: Genio de la informática
EDAD: 11 años	PUNTOS DE SUERTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVACIÓN: Adoro los acertijos	APOYO: El señor Burnett
COMPLICACIÓN: Audrey Cobb y los suyos me la tienen jurada	
ORGULLO: Cuando la cosa se complica, no me echo atrás <input type="checkbox"/>	
DESCRIPCIÓN:	
CANCIÓN FAVORITA:	

RELACIONES	
PNJ 1:	La madre de Audrey Cobb es una racista, y su hija me insulta.
PNJ 2:	Los padres de Billy están a punto de divorciarse.
PNJ 3:	El señor Burnett es severo, pero es un gran profe de ciencias.

OBJETOS	BONO
Calculadora de bolsillo	+2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESCONDITE
Habéis montado vuestro escondite dentro de un Paarhurfer MK-79 abandonado, en Sleepy Hollow, cerca del Cementerio.
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

NOTAS
Me encantan los ordenadores, y me encanta poder ayudar en casa gracias a ello. Algún día me gustaría trabajar para la Dayton como papá, y así mamá dejará de trabajar de conserje en el museo.
¡Seguro que el señor Burnett me escribirá una carta de recomendación!



TALES FROM THE LOOP

HOJA DE PERSONAJE



Stacey

Maysville, KY 1985

ATRIBUTOS	
Cuerpo	3
Tecnología	2
Corazón	4
Mente	2

CONDICIONES	
Disgustado	<input type="checkbox"/>
Asustado	<input type="checkbox"/>
Exhausto	<input type="checkbox"/>
Herido	<input type="checkbox"/>
Derrotado	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES	
Sigilo (Cuerpo)	1
Fuerza (Cuerpo)	<input type="checkbox"/>
Moverse (Cuerpo)	3
Trastear (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Programar (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Calcular (Tecnología)	<input type="checkbox"/>
Contactos (Corazón)	1
Encanto (Corazón)	3
Liderazgo (Corazón)	<input type="checkbox"/>
Investigar (Mente)	<input type="checkbox"/>
Comprender (Mente)	<input type="checkbox"/>
Empatía (Mente)	2

EXPERIENCIA	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NOMBRE: Stacey Nichols	TIPO: Roquera
EDAD: 11 años	PUNTOS DE SUERTE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MOTIVACIÓN: Probar cosas nuevas	APOYO: Mi hermano Nick
COMPLICACIÓN: Le robé dinero a Pete Wolfe	
ORGULLO: Di la cara por mi amigo Billy Connor <input type="checkbox"/>	
DESCRIPCIÓN:	
CANCIÓN FAVORITA:	

RELACIONES	
PNJ 1:	Billy ha estado viendo a un psiquiatra por problemas de familia.
PNJ 2:	Frank tiene un gusto penoso para las pelis, pero es gracioso.
PNJ 3:	Audrey Cobb me da miedo, es capaz de hacer algo malo.

OBJETOS	BONO
Radiocassette	+2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ESCONDITE
Habéis montado vuestro escondite dentro de un Paarhurfer MK-79 abandonado, en Sleepy Hollow, cerca del Cementerio.
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

NOTAS
Papá y mamá hacen lo que pueden por sacar a la familia adelante.
Menos mal que tengo a Nick para hablar de música. Voy a verle a su trabajo del Centro Penitenciario un par de veces por semana. Me peleé con Audrey Cobb porque no paraba de meterse con Billy.



ANEXO 2

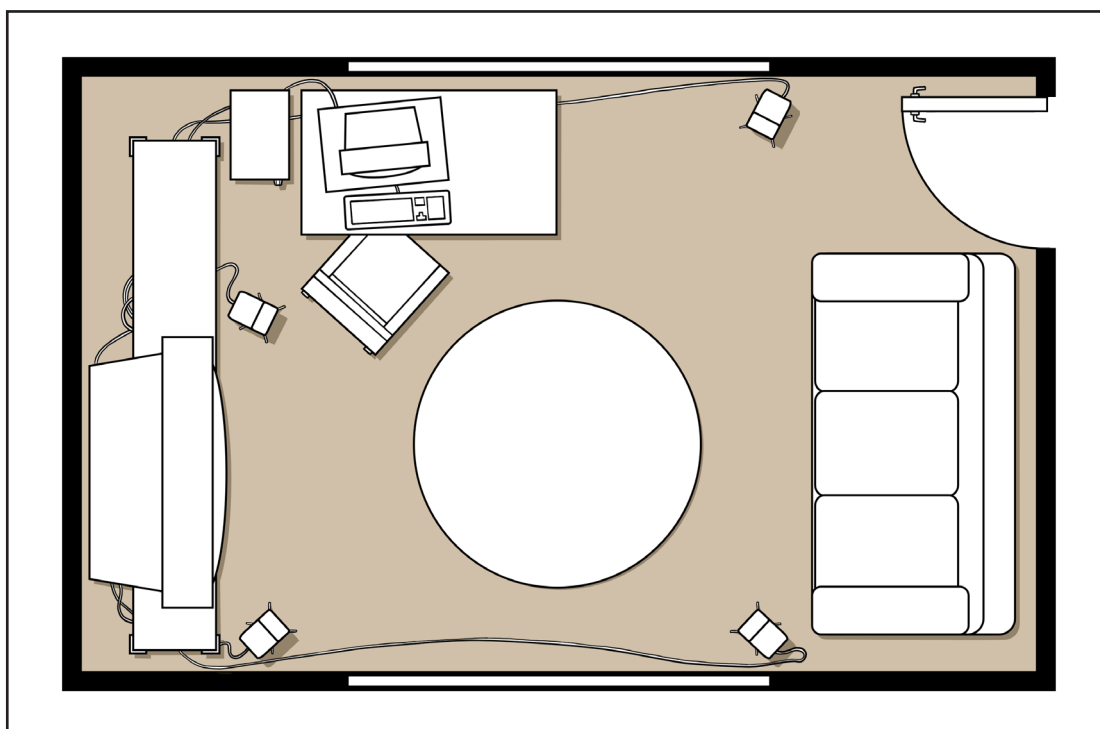
MATERIAL PARA LOS JUGADORES

Para ayudar a los niños a resolver todo este follón, el Director de Juego puede entregarles todo este material gráfico para que la toma de decisiones sea más sencilla. Hay un plano del despacho del Dr. Connor, una imagen del ViRaM y las carátulas de las películas que le quedan a Frank en el videoclub (junto con la de La Cosa). Y por último, un mapa de Maysville para poder ubicarse, que debería estar en el centro de la mesa en todo momento.

VIRAM



DESPACHO DEL DR. CONNOR



The ultimate in alien terror.



A TURMAN-FOSTER COMPANY PRODUCTION
JOHN CARPENTERS "THE THING"

STARRING
KURT RUSSELL

[illegible]

R RESTRICTED 
 UNDER 17 REQUIRES ACCOMPANYING
 PARENT OR ADULT GUARDIAN

SONITRACK AVAILABLE ON MCA RECORDS & TAPES

Table 1

Downloaded from <http://ajphaphysocpharm.sagepub.com/> at 11:06 11 November 2014

Somewhere, somehow, someone's going to pay.



SCHEWARTZ INTERACTIVE COMING ANDO

TWENTIETH CENTURY FOX
PRESENTS A SILVER PICTURES PRODUCTION
ARNOLD SCHWARZENEGGER "COMMANDO"
RAE DAWN CHONG JAMES HORNOR ASSOCIATE PRODUCERS JOSEPH LOEB III AND MATTHEW WEISMAN COMBATERS STEVEN E. DE SOUZA
STORY BY JOSEPH LOEB III AND MATTHEW WEISMAN AND STEVEN E. DE SOUZA WRITTEN BY JOEL SILVER DIRECTED BY MARK L. LESTER

100th



Twentieth Century Fox

25



[illegible]

Cute.
Clever.
Mischievous.
Intelligent.
Dangerous.

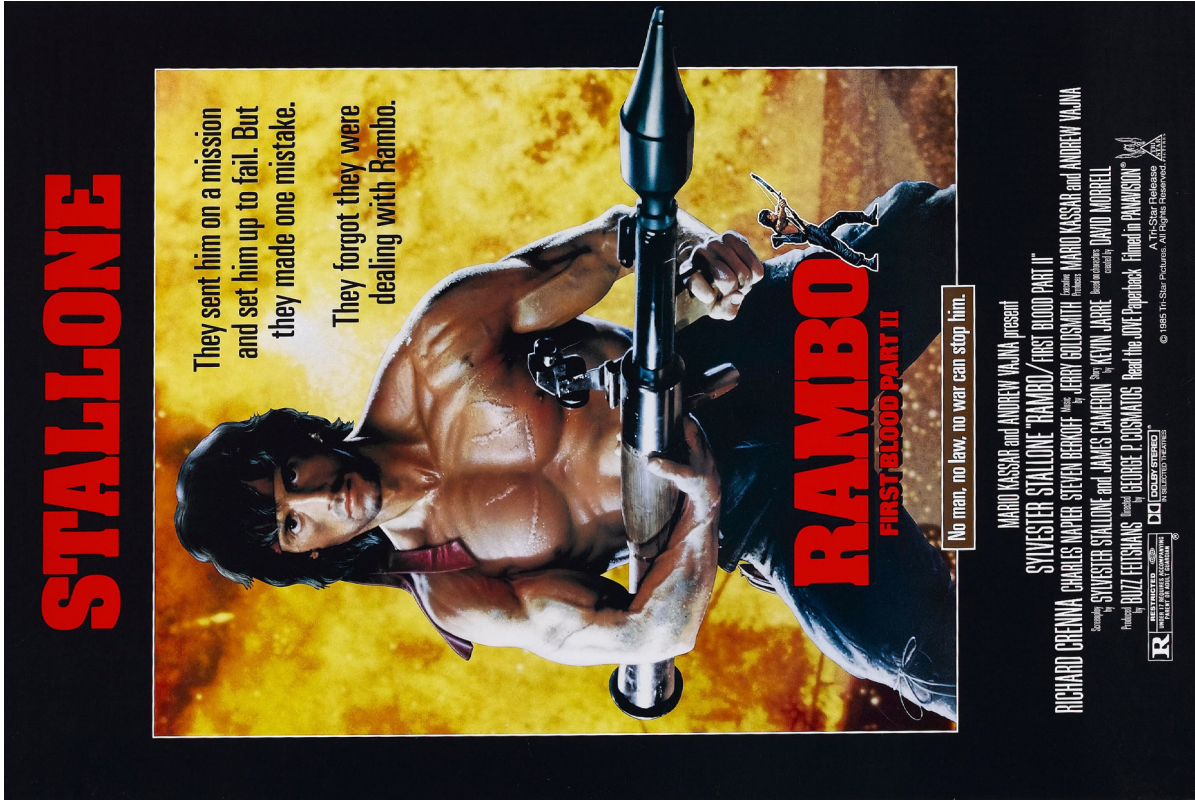
STEVEN SPIELBERG
PRESENTS
GREMLINS

STARRING ZACH GALLIGAN
PHOEBE CATES-HOYT AXTON POLLY HOLLIDAY FRANCES LEE MCCAIN
MUSIC BY JERRY GOLDSMITH EXECUTIVE PRODUCERS STEVEN SPIELBERG
FRANK MARSHALL KATHLEEN KENNEDY WRITTEN BY CHRIS COLUMBUS
PRODUCED BY MICHAEL FINNELL DIRECTED BY JOE DANTE

GREMLINS
FROM WARNER BROS.
A WARNER COMMUNICATIONS COMPANY

PG PARENT STRONGLY CAUTIONED
SOME MATERIAL MAY BE INAPPROPRIATE FOR CHILDREN UNDER 10 YEARS OF AGE

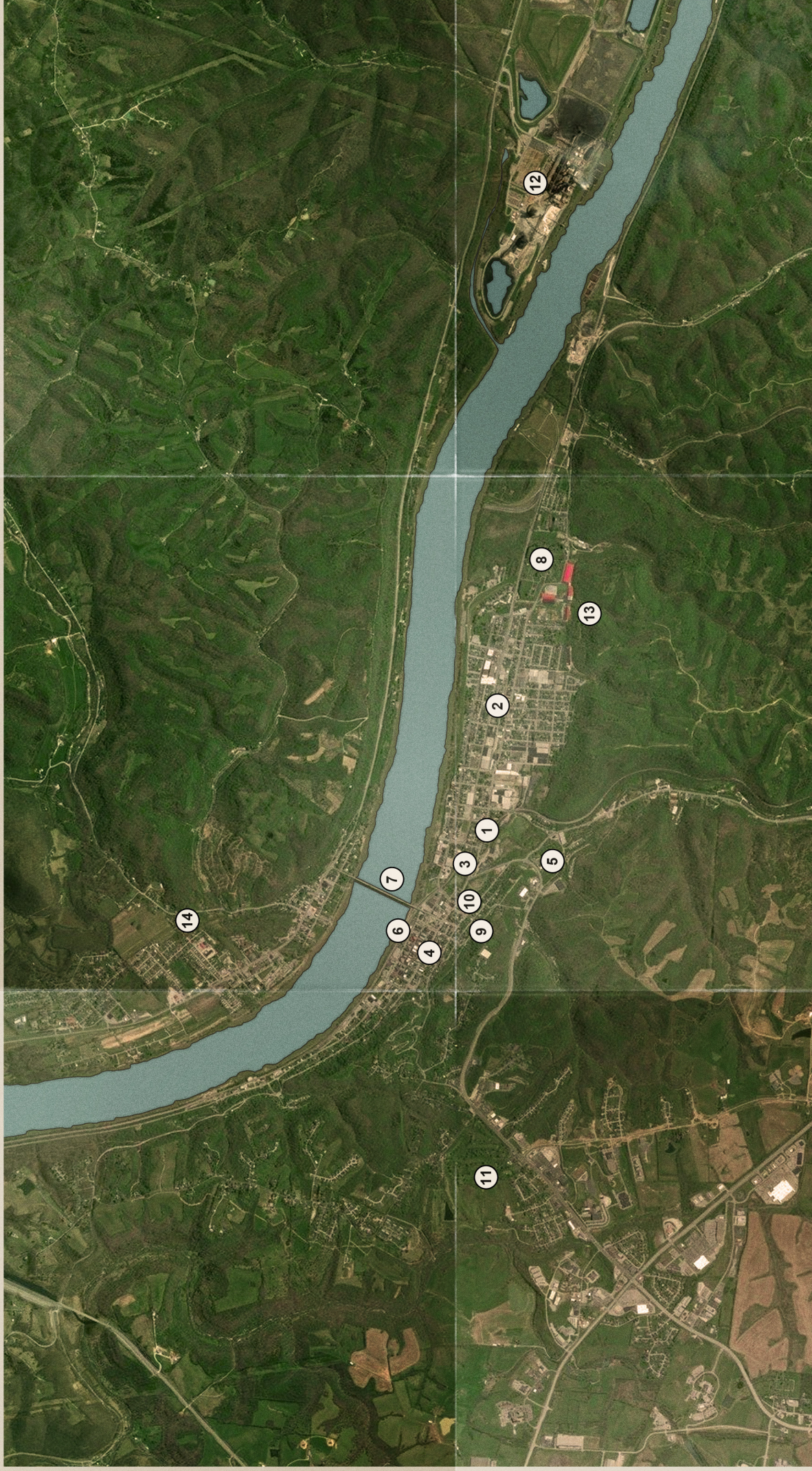
LEAD "THE JACON (OVERBACK)" TECHNICAL COPY
COURTESY OF THE JACON (OVERBACK) TECHNICAL COPY





MAYSVILLE, KENTUCKY

© 1985



1. Casa de Billy Connor
2. Frank's Video Rental
3. Escuela Primaria
4. Museo Kentucky Gateway
5. Centro Penitenciario

6. Parque Limestone Landing
7. Puente Simon Kenton Memorial
8. Cementerio del Condado
9. Hospital
10. Comisaría de Policía

11. Club de Campo de Maysville
12. Dayton Power & Light
13. Escondite (Paarhurfer)
14. Aberdeen

SATELLITE IMAGE PROVIDED BY:
DAFT
DEPARTMENT OF ADVANCED
RESEARCH AND TECHNOLOGY





MAYSVILLE, KENTUCKY OCTUBRE DE 1985

Billy Connor lleva semanas dando la lata con su “Noche de Cine”. Aprovechando que sus padres están de viaje, ha alquilado una película de miedo para mayores en Frank’s Video Rental y dice que os vais “a cagar de miedo” cuando la veáis en su tele gigante. Palomitas, un grupo de amigos, el calor de la chimenea y una peli prohibida:

¡la mejor forma de prepararse para Halloween!



NÚMERO DE JUGADORES



DURACIÓN APROXIMADA



SANDBOX