

DÍAS ACIAGOS



EDUARDO RODRÍGUEZ HERRERA
GRUPO CREATIVO WALHALLA

DÍAS ACIAGOS

UNA AVENTURA PARA



CRÉDITOS

ESCRITO POR: Eduardo Rodríguez Herrera

CORRECCIÓN : Ignacio Sánchez Aranda y Antonio Lozano Lubián

MAQUETACIÓN: Eduardo Rodríguez Herrera

PLAYTESTING:

Grupo 1 (concepción de la aventura):

Jesús Duréndez, Patricia Gómez, Rodrigo Gómez,

Philippe López, Antonio Lozano e Ignacio Sánchez.

Grupo 2: María Monje, Sara Aliaño y Pablo González.

IMÁGENES:

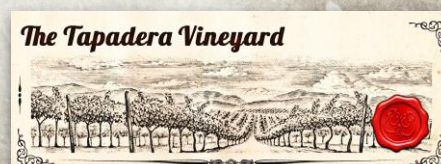
- Ilustración de la portada e ilustración de los personajes: Jorge Carrero Roig
- Imágenes de las páginas 5, 6 (mapa y Sacramento Riverfront) 7, 8, 14, 17 y fondo de ficha de PJ de dominio público modificadas por Eduardo Rodríguez Herrera
- Imagen de la página 6 (California by drone) obra de Quintin Soloviev (CC BY-SA 4.0) modificada por Eduardo Rodríguez Herrera
- Imagen de la página 32 obra de Ron Reiring (CC BY 2.0) modificada por Eduardo Rodríguez Herrera

Días aciagos se publicó en thetapaderavineyard.blogspot.es en 2018 en libre descarga y bajo licencia CC BY-NC.

This game references the *Savage Worlds* game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.penguin.com. *Savage Worlds* and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
REPARTO.....	3
EL ESCENARIO.....	5
SACRAMENTO. UN DOMINGO CUALQUIERA, SEPTIEMBRE DE 1983.....	7
LA PESADILLA.....	7
DOMINGO DE BARBACOA.....	7
SACRAMENTO. LUNES, SEPTIEMBRE DE 1983...	8
ELECTROKING.....	8
ENCUENTRO CON EL PRESTAMISTA.....	9
UNA VISITA INESPERADA.....	9
HIGH SCHOOL.....	9
PRIMARY SCHOOL.....	10
¿QUÉ HA SUCEDIDO REALMENTE CON EMILY?.....	11
ESCENA Y FLASHBACK DE EMILY	11
LA REACCIÓN DE MARGARET.....	12
HAY QUE ENCONTRAR A LA NIÑA	12
INTENTAR ACCEDER AL INTERIOR DEL COLEGIO.....	13
PEDIR AYUDA A LOS ABUELOS THOMSON	13
ACUDIR A LA VIEJA BARBERÍA.....	14
LA BARBERÍA.....	15
¿Y AHORA QUÉ?	17
¿QUÉ HA SUCEDIDO EN SACRAMENTO?.....	18
¿CÓMO SON LOS INFECTADOS?.....	18
ANEXOS	19



DÍAS ACIAGOS

INTRODUCCIÓN

Días aciagos es una aventura diseñada para ser llevada a la mesa de juego bajo el sistema **Savage Worlds** (también existe la versión para Hitos; ambas se encuentran en libre descarga en el blog *The Tapadera Vineyard*). En el desarrollo del módulo tan solo se sugieren algunas tiradas, dejando en manos del director de juego tanto esta decisión como los aspectos del sistema que crea conveniente utilizar. Sin embargo, se recomienda encarecidamente usar las reglas de Cordura y solicitar no pocas de estas tiradas a lo largo de toda la partida.

La aventura está pensada para ser dirigida a un grupo de entre cuatro y seis jugadores, ofreciéndose este último número de personajes pregenerados. En caso de que la jueguen menos de seis, se recomienda que el primer PJ que se quede sin seleccionar sea el de Emily (por ser el más proclive a convertirse en PNJ).

Días aciagos tiene un origen, cuanto menos, curioso. Nace a partir del testeo realizado en La Tapadera en marzo de 2018 de la aventura *Regreso al Overlook*. Esta aventura contenía una introducción cuyo objetivo era presentar a la familia protagonista del módulo, los Thomson: su día a día, sus relaciones familiares, sus interacciones sociales, sus problemas... Sin embargo, durante la partida de testeo esa “presentación” adquirió identidad propia convirtiéndose en otra aventura completa y distinta a la que se pretendía llevar a la mesa. Aunque finalmente aquella tarde la familia Thomson terminó en el Overlook, todos los miembros de La Tapadera coincidimos en que habíamos vivido dos escenarios muy diferentes que podían funcionar realmente bien por separado, pero que dentro de la misma aventura llegaban a perjudicarse el uno al otro. ¿Qué hacer entonces? Tras un jugoso debate, la decisión fue separar ambos escenarios y crear dos *one-shots* independientes. Ambos compartirían la misma familia protagonista e incluso los mismos hechos iniciales; sin embargo, el desarrollo de las dos aventuras depararía escenarios totalmente diferentes así como tramas argumentales distintas.

Es así como nacen:



Ambos módulos se pueden encontrar en libre descarga en thetapaderavineyard.blogspot.com.es.

REPARTO



KEVIN THOMSON: Padre de la familia. Se crió en una granja pero a los dieciocho años decidió buscar su futuro en la ciudad. Allí conoció a Susan, su anterior pareja, con la que tuvo un hijo, David. Un año después Susan los abandonó a ambos. Fue un duro

golpe para Kevin. Pero todo cambió poco después, cuando conoció a Margaret. Hoy están felizmente casados; juntos han logrado formar una nueva familia.

Desde hace cinco años trabaja como dependiente en ElectroKing, unos grandes almacenes de electrodomésticos. Actualmente la empresa está pasando una mala racha y sus trabajadores están sufriendo las consecuencias. La estabilidad económica de la familia Thomson se tambalea, las facturas se acumulan y todo ello comienza a hacer mella en el estado emocional de Kevin. Por esa razón, hace unos meses decidió pedir dinero prestado a un usurero local, confiando en que las cosas mejorasen: nada menos que 10 000 \$. Pero las cosas no han mejorado precisamente. Ningún miembro de la familia sabe nada sobre esta deuda, ni siquiera Margaret. Hace unos días debía haber devuelto parte de lo que debe (una cifra con tres ceros), pero no ha podido hacer frente a la deuda y los acreedores comienzan a impacientarse.



MARGARET THOMSON: Madre de la familia. Se escapó de casa a los dieciséis años para irse a vivir a una comuna *hippy* en el Estado de Oregón. Curiosamente, allí empezó a desarrollar su amor por la escultura abstracta. Años más tarde, ya abandonada la

comuna, conoció a Kevin y al pequeño David, que solo tenía un añito de edad por aquel entonces. Susan, la madre de David y compañera de Kevin, los había abandonado hacía pocos meses. Para Margaret fue un flechazo, como también lo fue el amor que le despertó el niño.

Transcurrido solo un año desde que se vieron por primera vez, Kevin y Margaret contrajeron matrimonio. Ella iba ya con su propia y enorme barriga. Pasados dos meses llegaba Lucas, cuatro años después Dylan, y otros tres años más tarde Emily. Terminaron formando una familia numerosa y algo atípica. Y, como es lógico, la vida de Margaret cambió mucho a lo largo de todo ese tiempo.

Hoy Margaret es básicamente un ama de casa con cierta inclinación por la homeopatía, la astrología y casi cualquier terapia o disciplina alternativa y, a ser posible, acientífica. Y continúa dedicando el poco tiempo que le sobra a realizar sus indescifrables esculturas en el garaje del domicilio familiar. Sin embargo, sus “creaciones” jamás han gozado del beneplácito del público.



DAVID THOMSON: Hijo de Kevin y de su anterior pareja, Susan. No ha vuelto a ver a su madre desde que esta los abandonó a él y a Kevin, hace ya quince años.

David es un joven muy especial. A los cinco años le diagnosticaron síndrome de Asperger, lo que dificulta enormemente su relación con terceras personas. Es un chico muy inteligente pero con notables dificultades para la interacción social, a veces obsesivo, con ciertas manías muy marcadas. Odia que su rutina se trastoque lo más mínimo, pero aún así es capaz de aceptar de buen grado los cambios si estos son debidamente justificados. Su capacidad para el análisis racional está muy por encima de la media para un adulto normal, de manera que, antes de aceptar nada, necesita que cualquier decisión

se le razone convenientemente. También necesita tener un libro de tapa dura entre las manos en todo momento, da casi igual cuál sea. A menudo repite una serie de movimientos sincopados con la espalda y la cabeza. Quiere muchísimo a sus hermanos, sobre todo a Lucas, al que considera su mejor amigo.



LUCAS THOMSON: Hijo mayor de Kevin y Margaret, medio hermano de David y hermano de Dylan y Emily. 15 rabiosos años.

Lucas es un chico en plena adolescencia... explosiva. El mundo está contra él y él está contra el mundo. De pequeño no había mucho problema con que fuese un niño algo travieso, quizás en exceso, sí, pero desde hace un par de años ha comenzado a desarrollar una conducta abiertamente rebelde. Esto le ha acarreado muchos problemas en la escuela, pero también en casa, sobre todo con Margaret (Kevin es más dejado y prefiere dejar en paz al muchacho).

No obstante, detrás de toda esa fachada de chico duro se esconde un adolescente sensible y confuso que quiere a su familia y que haría cualquier cosa por ella. Siente especial cariño por David, al que siempre intenta aconsejar y, sobre todo, proteger.



DYLAN THOMSON: Segundo hijo de Kevin y Margaret, hermano de Lucas y de Emily y medio hermano de David. 10 años.

Dylan nació y se crió en los mejores años del hogar formado por sus padres. Fue además el pequeño y el más querido de la casa... hasta que llegó Emily. Entonces le costó mucho adaptarse a su nueva situación, y a veces los celos le corroían. Hoy, por fortuna, eso ya es agua pasada, y Dylan se ha reacomodado con éxito en otro rol: el de un jovencito de diez años que obtiene las mejores calificaciones de la escuela. Su madre está muy orgullosa de él, y a menudo le acaricia el pelo cuando están en el salón todos juntos viendo la tele. Lucas se ríe de esto y pincha a su hermano de vez en cuando llamándole “empollón”, “carapán” y algunas cosas peores.

A Dylan le encanta jugar al ajedrez con su padre, al que gana nueve partidas de cada diez. En los últimos meses ya no juegan tanto juntos porque Kevin está siempre trabajando o mirando papeles del banco. Dylan es además un chaval con un gran sentido del humor, ácido sin llegar a ser sarcástico, y suele caer bien a todo el mundo. Sin embargo, es obstinado y algo competitivo, y cuando se enfada es mejor no dirigirle la palabra durante un buen rato.




EMILY THOMSON (Posible PNJ): Única hija de Kevin y Margaret. Hermana de Lucas y Dylan y medio hermana de David. 7 años.

Emily siempre ha sido la pequeña de la casa. Esto, sumado al hecho de que se trata de la única niña del hogar, ha provocado que se la mime un poco más de la cuenta. Todos la consienten, de hecho, incluso Lucas, con la única excepción de David, que siempre analiza las situaciones desapasionadamente.

Emily es una niña extremadamente creativa. Le encanta jugar con sus marionetas y sus libros de cuentos, ampliando sus historias de forma fabulosa y sorprendente. Todos dicen que vive “en su mundo”, y en buena parte es cierto. Está muy unida a su madre, Margaret, y siempre acude a ella para contarle sus historias.



EL ESCENARIO



Sacramento es la capital del estado de California, al oeste de los Estados Unidos. Fundada en 1849 por John Sutter, un inmigrante suizo, la ciudad se sitúa 120 km al noreste de San Francisco y se extiende a lo largo de la orilla izquierda del río Sacramento, en su curso bajo. La aglomeración urbana se ubica en el llamado Valle Central de California, una fértil llanura localizada entre las cordilleras costeras del oeste y Sierra Nevada, al este.

En 1983, momento en el que se desarrolla la aventura, Sacramento cuenta con algo menos de 400 000 habitantes. También conocida como “Ciudad Capital”, “Ciudad Río” o “Ciudad de los Árboles”, Sacramento es una urbe peculiar por hallarse en el centro de una constelación de granjas, ranchos y viñedos que se extienden hasta donde alcanza la vista. Su ambiente urbano queda envuelto en su propia historia, aquella que comenzó con la fiebre del oro de Estados Unidos y la gran cantidad de inmigrantes que llegaron a tierras californianas a partir del 1848. Siglo y medio después, Sacramento se ha convertido en una metrópoli atractiva con múltiples reclamos históricos, culturales y comerciales, aunque en un Estado que cuenta con núcleos como Los Ángeles, San Francisco, San Diego o San José, no se puede decir que sea la más dinámica de todas las ciudades.

Al margen de otras que el director de juego considere oportunas, las localizaciones que más interesan en el módulo son las siguientes:


- **Vivienda de los Thomson.** Se encuentra situada al sur de la ciudad, en el extrarradio rururbano. Se trata de una casa pequeña de dos plantas en régimen de alquiler. Cuenta con dos zonas exteriores, una a la entrada y otra en la parte trasera. Ambas están muy descuidadas; las malas hierbas crecen por doquier. La fachada

recuerda que un día fue blanca, color que se intuye solo en algunas zonas y que se ha oscurecido en el resto por el paso del tiempo. El interior de la planta baja está compuesto por un pequeño salón, una cocina americana, un aseo y un pequeño lavadero. También hay un garaje al que se accede por una puerta junto a la cocina y que actualmente usa Margaret como taller (allí trabaja en sus esculturas). La planta superior cuenta con un baño y tres dormitorios: dos de ellos para los críos (David y Lucas comparten uno, Dylan y Emily el otro) y un tercero para el matrimonio Thomson.

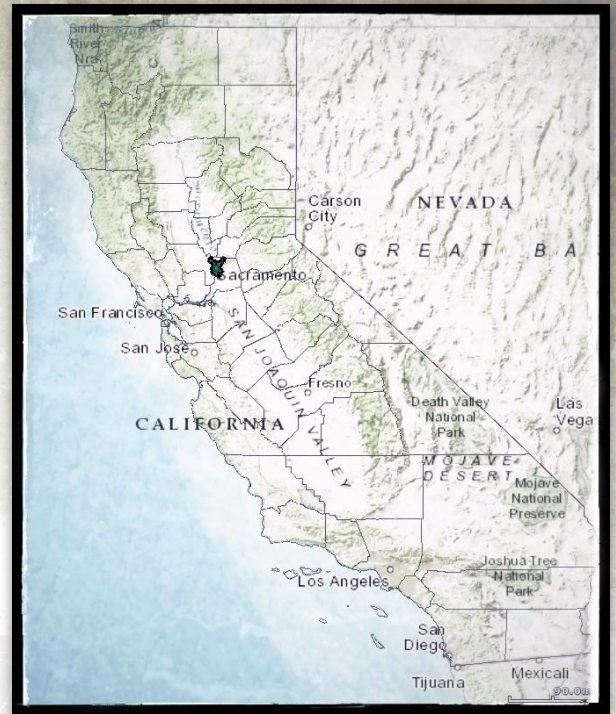
- **ElectroKing.** Tienda de electrodomésticos en la que trabaja Kevin desde hace cinco años. Está situada en la parte norte de la ciudad, en una zona comercial venida a menos.

- **Primary School Ernest Hemingway y High School George Washington.** Ambas escuelas se encuentran separadas la una de la otra apenas 100 metros y se yerguen al sureste de Sacramento, a poco más de un kilómetro de la vivienda de los Thomson. Cada mañana Kevin suele llevar a los críos al colegio en su Volvo del 75 antes de ir a ElectroKing. Los chicos almuerzan en la escuela y luego vuelven dando un paseo hasta casa. Esta es la tónica general, el día a día, aunque todo ello puede cambiar por decisión de los PJ, del director de juego o de los acontecimientos que se vayan desarrollando.

- **Barbería** (tapadera y base de operaciones del prestamista, el Sr. Vargas). Esta antigua barbería está situada en una calle secundaria del centro de Sacramento. A simple vista no es más que eso, una vieja barbería clásica; sin embargo, la trastienda esconde el cubil de un prestamista chicano y su banda de criminales, que se dedican a todo tipo de negocios turbios además de a prestar dinero con usura.



• **Granja de los abuelos Thomson.** Kevin se crió en una humilde granja a las afueras de Sacramento, en dirección a Sierra Nevada. Allí viven aún sus padres, Henry y Laura Thomson, dos ancianos que se resisten a las comodidades de la sociedad moderna. Henry sigue trabajando en el campo; a pesar de su avanzada edad, es un hombre activo y hacendoso. Laura en cambio padece alzheimer, por lo que recibe los cuidados continuos y delicados de su marido, que la sigue amando como el primer día. La granja consta de una pequeña casa de una sola planta con un deteriorado porche a la entrada, un granero, una zona de cultivo de secano, un pequeño invernadero y un redil de malla de alambre con algunos animales: gallinas, conejos, un par de cabras y una vaca. Un inmenso fresno frente al porche hace las delicias de los críos; sobre él hay una cabaña de madera de la que además cuelga un columpio fabricado a partir de un viejo neumático. Kevin, Margaret y los críos suelen ir a la granja todos los domingos a almorzar. Allí se sienten como en casa.



SACRAMENTO



UN DOMINGO CUALQUIERA, SEPTIEMBRE DE 1983

Los Thomson son una familia típica de clase media norteamericana, aunque en estos momentos los problemas económicos ahogan su día a día. Viven de alquiler en una sencilla casa del extrarradio de Sacramento. Las facturas se acumulan y el modesto sueldo de Kevin en ElectroKing, la tienda de electrodomésticos en la que trabaja, no es suficiente para hacer frente a todos los gastos familiares. El agobio y la ansiedad que este hecho está provocando en Kevin lo han llevado a pedir dinero a un prestamista chicano, algo que desconocen Margaret y, por supuesto, el resto de la familia. Con los 10 000 \$ que percibió han ido tirando los últimos meses, pero ha llegado el momento de devolver el dinero y Kevin no sabe cómo lo va a hacer. Margaret continúa trabajando en casa, donde ha montado un pequeño taller de escultura en el garaje. Sin embargo, sus creaciones nunca han gozado de verdadero éxito. Su casa está atestada de obras abstractas esculpidas o modeladas en materiales diversos: arcilla, madera, yeso... El coche familiar, un Volvo del 75, sigue siendo a día de hoy su bien más preciado.

Durante las primeras escenas de *Días aciagos* el director de juego mostrará el día a día de la familia Thomson. La aventura comienza una mañana de domingo de mediados de septiembre de 1983. Una mariposa monarca revolotea desde el azul del cielo hasta posarse en un arce que deja caer la primera de sus hojas anunciando el final del verano y el comienzo del otoño. El destino de la hoja nos lleva al descuidado jardín de una pequeña casa algo desvencijada. La imagen nos traslada hasta la cerradura de la puerta principal, lugar por el que nos introducimos y descubrimos un salón bastante desordenado a la vez que silencioso. Varios juguetes están esparcidos por la alfombra, el sofá, el pasillo... Una cocina americana aún muestra los restos de la cena de la noche anterior: pasta con tomate. En ese mismo instante, un grito rompe el silencio de la casa.



LA PESADILLA

Emily sufre pesadillas recurrentes. En todas ellas muere ahogada. Se han cumplido tres años desde que cayera por accidente en la piscina de unos amigos de la familia. Nadie se percató de este hecho cuando tuvo lugar. La niña habría muerto de no ser por Lucas, su hermano mayor, que se lanzó *in extremis* evitando el trágico final. Desde entonces Emily siente pánico ante la posibilidad de morir ahogada y no es raro que esa fobia sea protagonista de sus malos sueños.

El grito de la niña, desgarrador, despierta al resto de la familia. Emily ha vuelto a sufrir una de sus pesadillas. Los jugadores comienzan a interpretar a sus PJ justo en este momento.

DOMINGO DE BARBACOA

Como ya se ha dicho, la aventura comienza un domingo. La familia Thomson ha sido invitada a una barbacoa organizada por los Madison en su lujosa y coqueta mansión. Es el séptimo cumpleaños de Katy Madison, una compañera de clase de Emily. Sus padres le han organizado una fiesta de disfraces por todo lo alto a la que han invitado hasta al último de los amiguitos de su hija con sus respectivas familias.

Por desgracia para ellos, los Thomson entendieron que todo el mundo debía acudir a la cita ataviado y vestido como un superhéroe, de modo que todos los miembros de la familia se presentan con sus respectivos disfraces. El director de juego puede haber preguntado antes a cada jugador qué disfraz concreto quiere que lleve su personaje, paladeando un poco las breves escenas que ello pueda brindar para que, a continuación, el ridículo subsiguiente resulte más dramático. La razón es que a su llegada a la finca de los Madison, los Thomson se darán cuenta de que no se han enterado bien y solo están disfrazados los niños. Los adultos se limitan a charlar amigablemente y beber unos cócteles estupendos.

La relación de Kevin y Margaret con el resto de las familias allí presentes es simplemente cordial.

No conocen a la mayoría de la gente, que da la impresión de ser de clase algo más alta que la de los Thomson. Estos pueden sentirse ligeramente incómodos. De hecho, a su llegada pueden notar algunas miradas, sonrisas y cuchicheos entre los demás padres, aunque esto en principio puede ser atribuible al asunto de los disfraces.

Peter Madison se halla en estos momentos en la barbacoa. Es un cirujano plástico al que la vida le sonríe, además de un antiguo cliente de Kevin. Tras una pequeña conversación totalmente superficial, deja a este último al cuidado de las hamburguesas mientras él se marcha a atender a otros invitados. Por supuesto, se olvida de Kevin de inmediato, que tendrá que atender a la barbacoa el resto de la fiesta. Los otros miembros de la familia pueden moverse libremente por el jardín, donde hay

aperitivos, colchonetas, un payaso, globos... A cada paso que den, algo o alguien les dará a entender sutilmente que están un poco de más en la fiesta.

El objetivo real de esta escena es mostrar a los Thomson como los "raros" del vecindario, cuando no los "pobretones" o, incluso, los "problemáticos". El director de juego debería activar algunas de las complicaciones de los PJ. Quizás David pierda su libro y monte en cólera. Lucas puede haber visto que otros niños han quitado el libro a David y ahora se ríen de él; ¿cuál será su reacción? Por otro lado, el tiempo es estupendo y, entre broma y broma, Emily quizás podría ser empujada a la piscina... Sea como fuere, al final la familia Thomson abandonará la fiesta antes de tiempo entre comentarios despectivos y miradas acusadoras de los demás invitados.

SACRAMENTO

LUNES, SEPTIEMBRE DE 1983

ELECTROKING

Es lunes. Kevin va a comenzar su jornada de trabajo a las nueve de la mañana. Él se encarga de llevar a los críos a la escuela en su Volvo del 75. Todo como de costumbre.

Para seguir profundizando en las relaciones familiares, en esta escena pueden describirse y jugarse los prolegómenos de la salida de casa: alguno de los niños tarda más de la cuenta en levantarse, otros discuten entre sí por entrar en el baño, sobre la mesa descansa un desayuno rápido pero sano que ha preparado Margaret, Emily insiste en llevarse al colegio una de sus marionetas (este puede ser un detalle importante en la trama; véase el apartado *LA BARBERÍA, subapartado Despacho del Sr. Vargas*) y, en definitiva, cualquier situación relacionada con el estrés cotidiano que envuelve estos momentos.

Durante el trayecto a la escuela un par de coches de policía adelantan bruscamente al vehículo de los PJ y están a punto de provocarles un accidente. Más tarde, cuando Kevin llega sin mayores sobresaltos a ElectroKing, el gerente le informa de

que a las 11:00 quiere mantener una reunión con todos los empleados. Hasta que llegue ese momento, Kevin se dedicará a atender a los escasos clientes que visitan la tienda. Esta mañana le toca lidiar con un cliente airado. Se trata de un individuo muy molesto por la compra de un televisor con el que no ha quedado satisfecho en absoluto (una situación a la que, tras varios años de trabajo, Kevin está bastante acostumbrado).

A las 11:00 horas se celebra la anunciada reunión. Esta tiene lugar en la sala de esparcimiento y taquillas de los empleados de ElectroKing. El gerente, un individuo obeso y de buen carácter, toma la palabra y empieza por entregar parte de los salarios atrasados que debe la empresa. Kevin en concreto recibe un sobre que contiene 800 \$, lo que no constituye ni una sexta parte de lo que le deben. Para más inri, a continuación el gerente comunica a todos los presentes que, debido a las continuas pérdidas que ElectroKing viene sufriendo durante el último año, se ve obligado a cerrar el negocio y, sintiéndolo enormemente, despedir a todos los trabajadores. Los empleados se miran entonces entre incrédulos y resignados, pues todos están al tanto del declive paulatino del negocio. Kevin saldrá de allí especialmente cabizbajo, pensando en



cómo va a hacer frente a todo lo que se le viene encima. Si en este momento decide hacer una visita al prestamista para renegociar su deuda, habrá que pasar al apartado siguiente, **ENCUENTRO CON EL PRESTAMISTA**. Si no es así, se debe obviar dicho punto.

ENCUENTRO CON EL PRESTAMISTA

Es posible que Kevin quiera realizar una visita al prestamista. Una prórroga en los pagos o una negociación sobre las cantidades que se adeudan pueden ser causas para acudir al céntrico establecimiento donde Kevin obtuvo el préstamo. Este no es sino una antigua barbería, tapadera en cuya trastienda se esconde el despacho en el que el Sr. Vargas lleva a cabo sus turbios negocios.

El encuentro en este antro debe ser tenso e incluso asfixiante para el PJ. Al entrar en la trastienda se topará con cuatro matones que juegan a las cartas. El ambiente está muy cargado, el humo del tabaco inunda la habitación y huele bastante a sudor. Los matones harán esperar a Kevin un buen rato hasta que finalmente un hispano alto y delgado saldrá de una de las habitaciones anexas y le hará pasar al despacho del prestamista.

El Sr. Vargas es un hombre mayor; sobrepasa fácilmente los setenta años. Pelo engominado y peinado hacia atrás. Bigote bien recortado. Viste chaqueta negra impecable y despide olor a colonia de cien dólares. Habla con gran parsimonia, pero de primeras deja meridianamente claro que con él no se puede negociar. El acuerdo ya fue sellado y ahora toca que el PJ cumpla su parte. El primer plazo acaba de cumplirse y Vargas quiere ver su dinero ya sobre la mesa (recordemos que se trata de una cifra de tres ceros, un importe que Kevin ahora mismo no tiene).

El Sr. Vargas no duda en hacer entender a Kevin que con él no se juega. Para ello nombra a cada miembro de su familia, la escuela en la que estudian sus hijos, la dirección de su casa... Datos que pondrán sobre aviso al PJ, pues de no cumplir lo acordado la vida de sus seres más queridos está en peligro. La amenaza es clara y el Sr. Vargas parece decidido a tomar las decisiones que estime oportunas para que el trato se mantenga en los términos establecidos. Por último, le deja a Kevin un buen “recuerdo” para que no olvide sus obligaciones: en una escalofriante secuencia final, uno de los matones se acerca con un pequeño botiquín y sujeta la mano de Kevin mientras otro coge unas tenazas y, con toda la sangre fría del mundo, arranca de cuajo la uña del dedo índice de la mano izquierda del PJ.

UNA VISITA INESPERADA

Margaret trabaja en su nueva escultura. A media mañana suena el timbre. Se trata de un hombre de unos treinta años, alto, tez morena y perilla bien recortada. Lleva un periódico en sus manos y un cigarrillo en la boca. Se presenta como “Rick”, un amigo de Kevin. Realmente se trata de un esbirro chicano que trabaja para el Sr. Vargas, el prestamista, cosa que la madre de los Thomson no puede saber.

En un principio el tal “Rick” se muestra cortés, aunque poco a poco va dejando ver sus intenciones. Curioseará cada una de las fotos familiares que hay en el salón e incluso enumera el nombre de los críos afirmando que Kevin *“no para de hablar de ellos”*. Se sentará en el sillón informando de que no tiene prisa y que desea esperar a Kevin. Pondrá los pies sobre la mesa, pedirá una cerveza a Margaret y empezará a mirarla de forma lasciva. El éxito en una tirada de NOTAR permitirá al PJ ver el revolver que el matón lleva bajo su chaqueta. Le dirá que tiene algunos negocios con su marido que *“debe resolver lo antes posible”*. No le dará más información al respecto. Lleva una cámara Polaroid que usará para hacerse una foto con Margaret. Escribirá algo tras la fotografía y la meterá en un sobre diciendo a la Sra. Thomson que se lo entregue a su marido en cuanto lo vea, y que ya no desea esperarle más. Tras la foto puede leerse en castellano: *“Bonita familia”*. Si Margaret intenta cualquier tontería, el hombre no dudará en usar la violencia en la medida que el director de juego estime oportuna.

Antes de marcharse, “Rick” echará un vistazo a su reloj y dará un último mensaje a Margaret: *“Sra. Thomson, justo en este momento una de sus criaturas está siendo secuestrada. Diga a su marido que pague lo que debe si quieren volver a verla con vida. No hagan ninguna tontería y todo irá bien.”*

HIGH SCHOOL

La escena comienza en el instituto *George Washington*. David se encuentra en clase de matemáticas y mantiene una mano en alto deseando ofrecer los resultados de los ejercicios que acaba de hacer y que le han parecido insultantemente fáciles. Por supuesto, todas sus respuestas son correctas, algo que a muchos de sus compañeros les saca de sus casillas. Antes de finalizar la clase, el profesor, el Sr. Slater, plantea conscientemente un problema en extremo difícil con el objetivo de poner a prueba a David, que se devanará los sesos buscando la solución (tirada de ASTUCIA -2).

En la hora del almuerzo, David es acosado por los matones de su curso. Le acaban de pegar un papel en la espalda que pone “*Patéame el culo*”, y eso es precisamente lo que unos cuantos desaprensivos están haciendo. Entonces aparece en escena Lucas, que ve lo que le está sucediendo a su medio hermano. El resultado final será posiblemente un ojo morado para alguno de los acosadores y un serio rapapolvo para Lucas por parte del director del centro. El segundo de los Thomson recibirá un comunicado del centro en el que se cita a sus padres a una reunión urgente para el día siguiente.

Al salir del despacho del director, ambos hermanos escuchan gritos procedentes del pasillo. Un grupo de alumnos se precipita hacia el exterior. Al pasar junto a ellos, una de las chicas, conocida de Lucas, les grita: “¡*CORRED!*”. En este momento, los Thomson pueden salir también a la carrera o dedicarse a explorar la escuela, con parecidas consecuencias a las que se describen en el siguiente apartado, *PRIMARY SCHOOL*. Si se opta por esta última posibilidad, puede ser interesante que aparezca como “infectada” (véase más adelante) Sheila Olmedo, la alumna de último curso con la que Lucas ya ha mantenido relaciones sexuales. O tal vez el Sr. Slater, hasta hoy el profesor favorito de David. Pero independientemente de lo que suceda en el interior del instituto y de lo que tarden los hermanos Thomson en darse cuenta que es mejor escapar de allí cuanto antes, es obvio que antes o después saldrán al exterior, en donde observarán la aglomeración de gente que se ha formado frente a la escuela de sus hermanos más pequeños.

PRIMARY SCHOOL

Dylan está en clase Lengua. Mientras leen un fragmento de *Las aventuras de Tom Sawyer*, un éxito en una tirada de NOTAR le permitirá

percatarse de que la Srta. Emma no se encuentra nada bien. Está sudando y mantiene la mirada perdida. Su aspecto es realmente chocante, porque la Srta. Emma (que también le da clase de Lengua a Emily) siempre se muestra como una joven atractiva y enérgica. En un momento dado les dice a los chicos que debe salir al baño y que por favor no armen jaleo en su ausencia. Sin embargo, no da ni tres pasos cuando cae al suelo de bruces. Parece que está inconsciente.

La reacción de los alumnos es muy variada: algunos se levantan rápidamente, otros se quedan paralizados, un par de ellos gritan e incluso alguno sale del aula en busca de ayuda. De repente, se escuchan auténticos alaridos fuera de clase: muchos alumnos corren a toda velocidad por el ancho pasillo para sorpresa de Dylan y sus compañeros, que no saben qué hacer. Nadie mira ahora hacia el cuerpo de la Srta. Emma, que comienza a incorporarse lentamente. Sus ojos están inyectados en sangre y su boca se mantiene abierta produciendo un leve gruñido. Extrañas manchas y gruesas venas oscuras surcan su cara. Ataca súbitamente al alumno que le queda más cerca mordiendo salvajemente su rostro mientras los gritos se multiplican y todo se convierte en un terrible caos.

Hay que salir de allí cuanto antes. Parece que toda la escuela ha enloquecido. Todos se agolpan hacia la puerta de la clase. Por fortuna, la “Srta. Emma” está entretenida devorando literalmente a un par de críos y se puede escapar sin mayor dificultad.

Si Dylan intenta buscar a su hermana no la encontrará ni en el interior ni en el exterior del centro. Además, si decide buscarla por las aulas (la mayor parte de ellas ya vacías... aparentemente), puede encontrarse con alguna sorpresa muy desagradable, pues el caso de la Srta. Emma no es el único.

POLICE LINE DO NOT CROSS

¿QUÉ HA SUCEDIDO REALMENTE CON EMILY?

Cuando comenzaron a darse los primeros casos de infectados en la escuela primaria, Emily siguió a la muchedumbre que corría por los pasillos que conducían al exterior... no sin antes llevarse su apreciada marioneta. En esos momentos, algunas familias que esa misma mañana habían visto casos de infección en otros puntos de la ciudad acudían al centro escolar para recoger a sus hijos, de modo que la aglomeración de gente fuera de la escuela fue muy grande.

Todo sucedió muy rápido entonces, y la casualidad y la mala suerte se aliaron. Un esbirro del Sr. Vargas acababa de llegar a la escuela con la intención de secuestrar a la niña. Probablemente se trató del trabajo más sencillo de su vida, pues se topó con ella de frente y tan solo tuvo que alargar el brazo para hacerse con la pequeña entre todo aquel barullo de gente que corría y gritaba. Nadie se percató de lo que estaba sucediéndole a Emily, que ahora mismo está en poder de los mafiosos chicanos.

Si hay un jugador que interpreta a la pequeña de los Thomson, el director de juego le informará en privado de lo que le ha ocurrido a su personaje. Este quedará al margen de las escenas que vienen inmediatamente a continuación. No obstante, y dado que cualquier jugador que interprete a Emily disfrutará ya poco de lo que resta de la trama principal, se recomienda para este caso que el director de juego desarrolle en algún momento la siguiente escena, que incorpora un *flashback*:

ESCENA Y FLASHBACK DE EMILY

Emily se encuentra “capturada” en algún lugar oscuro, sin que se deban ofrecer más detalles al respecto delante del resto de jugadores. Se escucha una pesada respiración cerca de ella. La niña ha llorado y ha sufrido mucho, así que ahora mantiene los ojos cerrados con fuerza y no los quiere abrir por nada del mundo. Acompañada nada más que por su miedo y sus pensamientos, le viene a la cabeza ahora el recuerdo de la excursión que realizó con el cole el viernes pasado, hace solo tres días. Visitaban una fábrica de cemento enorme y ruidosa con la Srta. Emma. Los niños estaban encantados porque todo estaba sucio, había máquinas gigantes e incomprensibles por todos lados y encima les habían dado un casco de obrero a cada uno (y de color amarillo chillón, ni más ni menos). Iban en fila con sus mochilitas de colores mientras uno de los operarios les enseñaba cómo se hacía el cemento y lo importante que era para construir un montón de cosas. El operario, un mexicano joven con perilla, se dirigía muy frecuentemente a la Srta. Emma. Parecía muy amable con ella. La Srta. Emma estaba muy guapa y a veces se ruborizaba. En fin, era una excursión perfecta y el tiempo era muy bueno.

En un momento dado, tras entrar en el edificio de oficinas, la mejor amiga de Emily (¿Katy tal vez?) le coge de la mano y la saca de la fila. Acaba de ver una caja de donuts abierta sobre la mesa de una sala de descanso junto a la que acaban de pasar. La infiltración hasta los donuts se lleva a cabo (tal vez con alguna buena tirada por parte del jugador que interpreta a Emily), y las dos pilluelas vuelven a la fila con su preciado botín. Entonces descubren que el operario y la Srta. Emma se han retrasado y charlan entre sí. El hombre está informando a la profesora de que en esta jornada hay menos gente de lo normal en la fábrica: “No sé qué pasa, pero más de diez trabajadores han caído enfermos”. Justo en ese instante, la Srta. Emma se gira y descubre a las niñas con los donuts. “Pero bueno... ¿De dónde habéis sacado eso?”, pregunta escamada mientras se hace con las rosquillas. En el inevitable forcejeo, varios trozos de donut caen al suelo, momento que es aprovechado por una rata de la fábrica para salir de su escondite y tratar de hacerse con algo de comer. En cuanto ve al roedor (que está en la primera fase de infección, sin que esto pueda saberse), la Srta. Emma trata de aplastarlo con el pie, con tan mala suerte que es la rata quien la muerde en el tobillo. Es aquí donde termina el *flashback*.

NOTA: El director de juego puede optar por rolear este *flashback* en lugar de solo narrarlo. De hecho, es una opción mucho más recomendable.

LA REACCIÓN DE MARGARET

Tras la visita de “Rick” el chicano, Margaret puede optar por hacer varias cosas:

- **Ponerse en contacto con Kevin.** El director de juego debe determinar si Kevin aún está en ElectroKing o si ya ha abandonado la tienda, pues quizás decidió marcharse para negociar con el prestamista.

- **Llamar a la policía.** Esta opción es poco probable tras haber escuchado de labios de “Rick” que los mafiosos tienen a uno de sus hijos secuestrado. Aun así, el teléfono de la policía está colapsado y un mensaje de voz se repite sin cesar: *“En este momento todas nuestras líneas están ocupadas, manténgase a la espera, por favor. La policía de Sacramento, la ciudad más segura de California, le desea un feliz día”.*

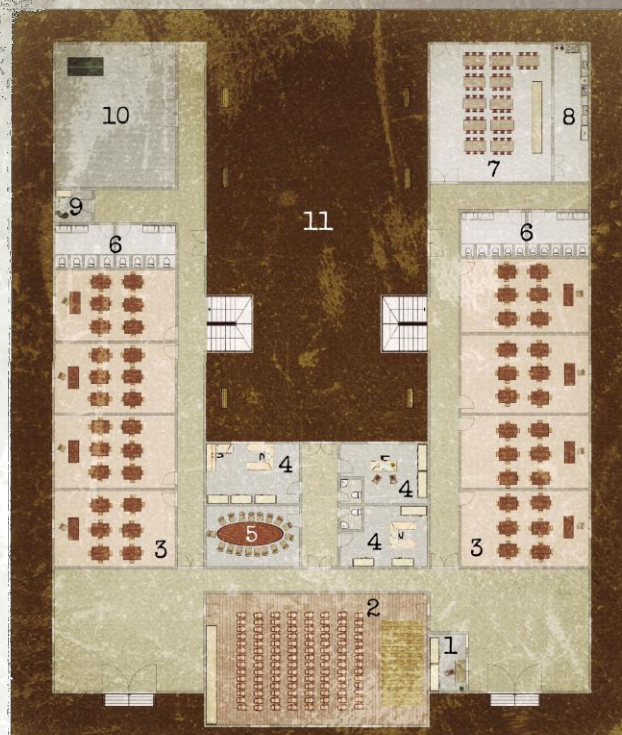
- **Acudir a las escuelas.** En este caso Margaret deberá recorrer a pie la considerable distancia que separa la vivienda de los Thomson de las dos escuelas en las que cursan estudios sus hijos. No se encuentra ningún taxi disponible; de hecho, todo parece muy extraño: hay poca gente en la calle (y la que se ve, aparece corriendo en la lejanía), los coches pasan a velocidades excesivas y no se detienen bajo ningún concepto, se escuchan sirenas aquí y allá, hay un par de helicópteros que sobrevuelan la zona, una fumarola de humo se levanta sobre el horizonte urbano de Sacramento... ¿Qué está pasando? Al llegar a las escuelas, Margaret se encontrará, si al director de juego le parece bien, con Lucas, David y Dylan. No hay ni rastro de la pequeña Emily.

HAY QUE ENCONTRAR A LA NIÑA

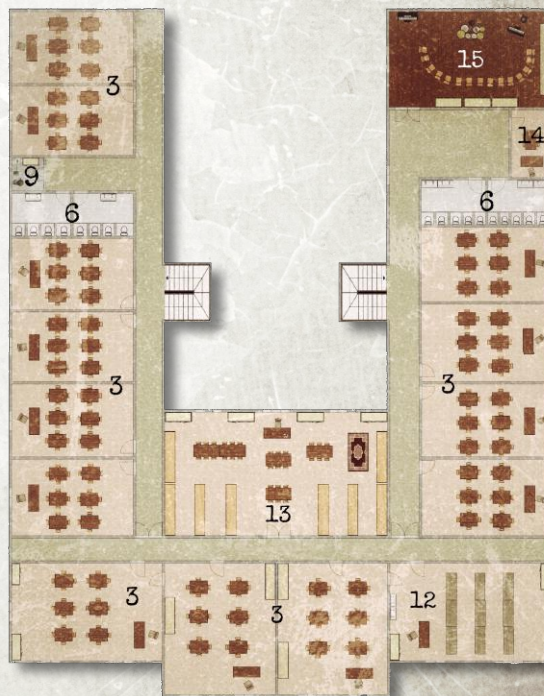
Los PJ están ahora mismo en la puerta de acceso de la escuela primaria. La zona es un caos de familias histéricas que buscan a sus hijos, críos asustados, ambulancias, coches atascados en toda la calle, etc. Un cordón policial impide la entrada al centro educativo (y otro se está montando en estos momentos frente al instituto, que queda muy cerca). Es una buena ocasión para que Kevin aparezca en escena y se reúna con Margaret y sus tres hijos varones.

De repente, se escuchan disparos en el interior de la escuela primaria (o del instituto, si así lo prefiere el director de juego). Por el *walkie* de los

PRIMARY SCHOOL
PLANTA BAJA



PLANTA ALTA



1. Conserjería 2. Salón de actos 3. Aulas 4. Dependencias administrativas 5. Sala de reuniones 6. Aseos 7. Comedor 8. Cocina 9. Pequeño almacén 10. Gimnasio 11. Patio de recreo 12. Taller de plástica 13. Biblioteca 14. Aula de apoyo educativo 15. Aula de Música

agentes que están más cerca se escucha que desde el interior se solicitan refuerzos, así que algunos de los policías de fuera se disponen a entrar en el centro escolar.

Los PJ deben decidir qué hacer, abriéndose a continuación varias opciones.

INTENTAR ACCEDER AL INTERIOR DEL COLE

Los jugadores pueden pensar que Emily todavía se encuentra en el interior de alguna de las aulas, escondida y aterrorizada. En ese caso los PJ pueden tratar de acceder a la escuela aprovechando el momento en el que varios de los agentes abandonan sus puestos para apoyar a los compañeros que están dentro del colegio. Es una labor de infiltración en toda regla, pero no tiene por qué resultar imposible dada la confusión reinante (posible tirada de SIGILO).

Los pasillos están sumidos en un silencio inquietante, en contraposición al ambiente que se vive en el exterior. A veces se escuchan gritos lejanos o, tirada de NOTAR mediante, gruñidos que proceden de distintas zonas de la escuela (que es un edificio enorme al que habitualmente acuden a clase más de un millar de alumnos). Puede oírse también algún disparo o ráfaga de subfusil de vez en cuando.

En uno de los pasillos, los PJ se topan con un agente de policía moribundo. El hombre agarra su propio cuello con ambas manos mientras la sangre le brota a borbotones. Muere segundos después de que los PJ lo encuentren y sin que estos puedan hacer nada por él. Junto al policía hay una pistola. Si registran el cuerpo del agente encontrarán varios cargadores. Cuando los PJ decidan continuar explorando el colegio y le den la espalda, el cuerpo del policía comenzará a incorporarse y, lanzando un grito terrorífico, se abalanzará sobre ellos con la insana intención de devorarlos. (Usar valores de INFECTADO NORMAL en la galería de PNJ de la página 20).

Podrían darse varios encuentros y situaciones distintas y emocionantes en la escuela antes de que los PJ se convenzan de que Emily no se encuentra allí. A continuación se muestran algunas sugerencias:

- Uno o varios críos infectados atacan a los PJ. Alguno de ellos es bien conocido por los PJ, por ejemplo, un buen amiguito de Emily llamado Nathan, que estuvo en la fiesta de disfraces de los Madison. (Usar valores de INFECTADO NIÑO de la página 20).

- La profesora de Lengua de Emily y Dylan, la Srta. Emma, se abalanza dramáticamente sobre los PJ cuando estos se acercan a interesarse por su estado. (Usar valores de INFECTADO NORMAL).

- Mizzi, el gatito de la Sra. Fowler (una de las conserjes del centro), se ha convertido en una bestia sedienta de sangre y puede saltar sobre los PJ desde cualquier taquilla o armario. (Usar valores de GATO MIZZI INFECTADO).

- En caso de que las cosas se pongan realmente feas, algún policía puede salvar a los PJ y ayudarles a salir de allí.

PEDIR AYUDA A LOS ABUELOS THOMSON

Es posible que en algún momento de la aventura los PJ deseen acudir a la granja de los abuelos, probablemente mientras andan buscando a Emily. Quizás Kevin y Margaret piensen que partir hacia la barbería con los niños no es muy buena idea y prefieran desplazarse primero a la granja de los abuelos para dejar allí a los críos. En cualquier caso, se encontrarán con la siguiente escena:

Henry Thomson está sentado en un sillón en el salón de su casa. Se le ve débil, suda abundantemente y tapa su hombro derecho con un pañuelo. A pesar de tratarse de un hombre sereno y práctico, su mirada está llena de una especie de terror perplejo. Les contará que ayer por la tarde Laura, la abuela, cayó enferma. Tenía fiebre y él estuvo cuidándola toda la noche. Por la mañana ambos estaban agotados y se quedaron

NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

El abuelo debe ser interpretado como lo que es, una excelente persona que ama por encima de todo a sus hijos y a sus nietos, un hombre bueno y cabal que siempre ha ayudado a Kevin y a Margaret en todo lo que ha podido. No se lo pongas fácil a los jugadores. Acabar con él a sangre fría debería ser la más dolorosa de las opciones.

Por otra parte, corta fulminantemente cualquier metajuego en mesa. Intenta que tus jugadores no tomen sus decisiones motivados por la mucha cultura audiovisual relativa a zombis que seguramente tienen. En realidad tus PJ no saben nada de lo que está pasando, y ellos los deben interpretar en consecuencia.

profundamente dormidos. Sin embargo, Laura despertó poco después y... cómo decirlo, no parecía ella. Sin mediar palabra, le atacó mordiendo su hombro. Henry intentó calmarla, pero fue imposible, Laura estaba completamente fuera de sí y mostraba una agresividad inusitada. Aunque lleva muchos años postrada en una silla, se movía casi con la misma agilidad y la misma fuerza que el propio Henry. Este consiguió encerrarla en la habitación, donde aún se encuentra. De eso hace ya un par de horas.

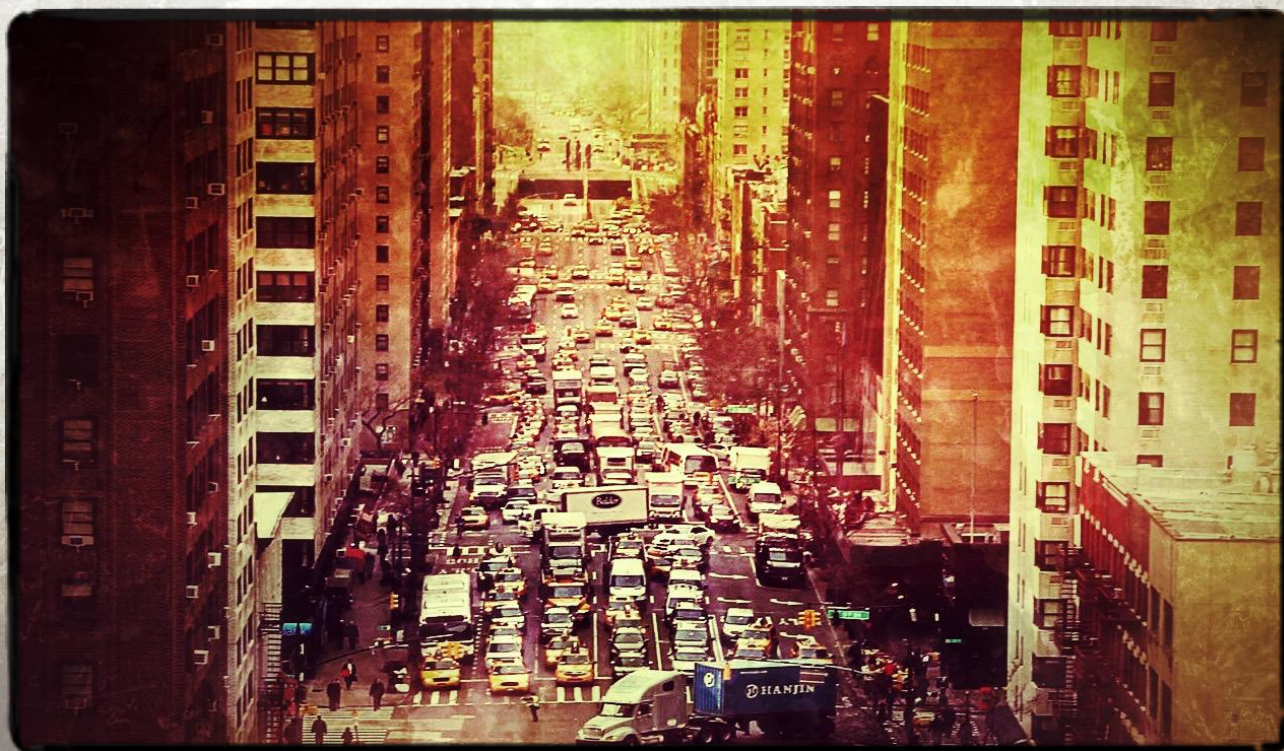
¿Cuál será la decisión de los PJ ante la situación? ¿Acabará Kevin con su propia madre, por mucho que parezca evidente que se trata de una infectada? ¿La dejarán allí y tratarán de salvar a Henry, si es que confían en encontrar una cura para él? Es más, ¿sabrán ya a estas alturas que el abuelo va a terminar convirtiéndose en un monstruo antes o después? Henry Thomson no sufrirá la transformación hasta pasadas unas 12 horas, aunque esto es algo que los PJ no pueden saber. (Usar valores de INFECTADO NORMAL para, llegado el momento, ambos abuelos).

En la granja de los abuelos los PJ pueden encontrar un par de rifles, aperos de labranza, un viejo Mustang del 64... en definitiva, cualquier recurso que el director de juego considere conveniente o que unos avisados jugadores tengan a bien crear mediante el uso de sus puntos dramáticos.

ACUDIR A LA ANTIGUA BARBERÍA

Los PJ pueden dar por hecho que los chicanos han secuestrado a Emily y acudir a la antigua barbería donde se encuentra la sede de esta banda de criminales. Sin embargo, la circulación en coche por Sacramento es prácticamente imposible. La ciudad es un auténtico caos. Varios helicópteros sobrevuelan la zona, se continúan escuchando sirenas aquí y allá, se han elevado varias columnas de humo en el distrito norte... incluso podrían aparecer algunos infectados por las inmediaciones provocando un gran pánico entre la gente. Llegar hasta la barbería se convertirá en una odisea. El trayecto a pie puede exigir unos cuarenta minutos. El director de juego debería poner en graves aprietos a los PJ preparando las escenas que considere oportunas o usando algunas de las que se sugieren a continuación. Se aconseja que al comienzo de las siguientes escenas cada jugador coja una carta, si esta es un ♣ supondrá una complicación extra para ese PJ:

- La avenida principal está totalmente colapsada. Hay una aglomeración enorme de vehículos cuyos conductores se desesperan tocando el claxon o saliendo de los automóviles a voz en grito. Hay nervios, crispación y alguna que otra pelea violenta. Mientras los PJ estén recorriendo la avenida escucharán unos gritos agónicos que proceden del interior de un autobús de la compañía municipal de transporte varado en plena calle. Al parecer, un pasajero infectado está



atacando a los demás ocupantes. Una chica se dispone a salir por una de las ventanas del autobús, que ha roto previamente con un martillo de emergencia, cuando resulta atrozmente agredida por el monstruoso ser. Otros pasajeros suplican ayuda de forma desesperada. ¿Qué van a hacer los PJ? Puede que haya incluso algún conocido de los Thomson entre los pasajeros del autobús... En cualquier caso, antes o después deberán abandonar la zona; en pocos minutos el infectado saldrá del autobús y empezará a atacar a todo el mundo.

- Los PJ tratan de tomar algunos callejones secundarios alejados del pandemónium general que se está viviendo en la ciudad creyendo que así minimizan los riesgos. En tal caso pueden toparse con una figura que permanece agachada junto a un cuerpo sobre el que parece estar haciendo algo. El callejón es bastante oscuro; no se ve del todo bien. Tal vez se trate de un vagabundo que está registrando un cadáver... ¿o es un infectado que está devorando a una persona tendida? O quizás sea un jovencito que se resiste a separarse de su padre muerto, el cual está a punto de “volver a la vida” y atacar a un vástago al que ya no reconoce. Las posibilidades son múltiples. ¿Deben los PJ avanzar o arriesgarse a esperar agazapados hasta que la figura se vaya mientras se oyen algunos inquietantes gruñidos que parece que se aproximan por detrás?

- Un coche se halla atravesado en plena calle tras haber sufrido un accidente. No obstante, parece en buenas condiciones de uso (de hecho, está encendido). Su conductor ha tenido un accidente; iba sin cinturón y tiene toda la pinta de haberse golpeado violentamente contra el salpicadero. Es más que probable que esté muerto. No se le ve el rostro, solo la nuca y la parte superior de los hombros, pero no se mueve lo más mínimo.

El coche es un poderoso recurso que debería evitar nuevos sobresaltos a los PJ hasta que estos lleguen a la barbería, pero, si se quieren arriesgar a hacerse con el automóvil, el conductor se revelará en el último momento como un astuto infectado que aguarda a que sus víctimas se aproximen. El director de juego debe aprovechar este recurso dramático, ideal para ofrecer el clásico susto a los protagonistas de la película. Por supuesto, los PJ pueden tratar de huir a la carrera, pero si se enfrentan al infectado y lo vencen, el director de juego debería recompensarles con el coche y, en consecuencia, con la ausencia de más incidentes en el camino al cubil de los chicanos.

- Una chica joven que lleva a un niño de la mano ha sido mordida en uno de sus brazos. Se tambalea por la acera y suplica ayuda a los PJ. El niño llora; no debe de tener más de cinco años y está tremendamente asustado. El avance de la infección es rápido en el organismo de la mujer. Si los PJ deciden ayudarla, comprobarán que va perdiendo fuerzas muy rápido hasta que finalmente cae inconsciente. Es cuestión de minutos, u horas, quién sabe, que la joven madre sufra la terrible transformación.

- La gente sale despavorida de un gran supermercado *Walmart*, en el que no pocos andaban robando numerosos productos aprovechándose del caos reinante en la ciudad. Entre los clientes y saqueadores hay ahora un par de infectados que se están lanzando literalmente hacia los hombres y las mujeres que abandonan el establecimiento entre alaridos. El pánico es absoluto. Una anciana ha caído al suelo y la muchedumbre la está pisoteando. Si los PJ no intervienen será aplastada en breves instantes. Claro que los infectados vienen detrás, y ya están muy cerca...

El director de juego puede seleccionar algunas de las situaciones que se han descrito anteriormente o crear las suyas propias. Sea como fuere, finalmente los PJ deberían llegar a la barbería.

LA BARBERÍA

La barbería cuenta con dos accesos. La entrada principal está cerrada con una persiana metálica. Si los PJ intentan abrirla se darán cuenta de que no le han echado la llave, por lo que nada les impide subirla aplicando un poco de maña en el proceso. Tras ella hay un escaparate anticuado y sucio con el rótulo del establecimiento.

El interior de la barbería está patas arriba. Si los PJ observan desde fuera unos segundos más, verán que algo o alguien se mueve ahí dentro. El caso es que el ruido provocado al levantar la persiana metálica ha hecho que un par de infectados aparezcan a través de los cristales que separan la barbería del exterior. Son dos seres bastante idiotas y deteriorados (a uno le falta un brazo), que no saben cómo salir del establecimiento y están deseando que toda esa carne fresca que los mira desde fuera cometa la estupidez de abrirles la puerta. Por aquí, como es lógico pensar, no es buena idea que entren los PJ.

La entrada trasera a la barbería es, en teoría, más interesante. Se trata de una puerta de metal que está cerrada por dentro. Sin embargo, en el mismo instante en el que los PJ hagan cualquier ruido, escucharán sin necesidad de tiradas varios gruñidos y golpes en el interior. Aquí, por tanto, también hay infectados, aunque los PJ no pueden saber cuántos.

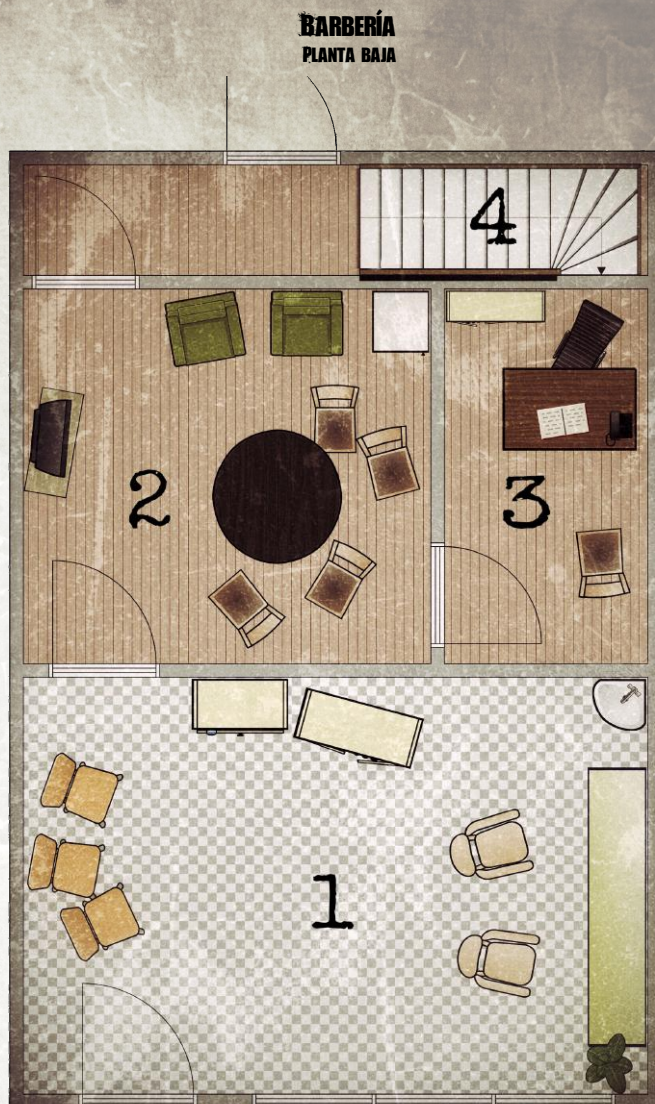
Es la hora de la improvisación y las buenas ideas por parte de los jugadores: ¿cómo lograrán los PJ acceder a la barbería?

PLANTA BAJA

- **1. Barbería.** Está compuesta por dos sillones regulables para atender a los clientes, unas cuantas sillas ahora volcadas por el suelo, un par de grandes espejos en la pared, un lavabo (cuya cisterna está arrancada de cuajo ahora mismo) y un ventilador de techo. Hay varias manchas de sangre por el suelo y las paredes, y es fácil hacerse con utensilios como tijeras o navajas de afeitar. En esta sala se encuentran dos infectados, uno normal y otro deteriorado (le falta un brazo).

- **2. Trastienda.** Se accede a ella desde la barbería por una puerta que en estos momentos está cerrada sin llave. Se trata de una habitación sin ventanas iluminada por una bombilla situada en una lámpara hecha trizas que cuelga del techo sobre los restos de lo que hasta hace poco era una mesa redonda. A su alrededor hay cuatro sillas destrozadas, un par de sillones sucios y un frigorífico que contiene un tarro de mayonesa podrida y varias cervezas (estas en buen estado). Hay una baraja de naipes desperdigada por toda la habitación, varios balazos en las paredes y manchas de sangre aquí y allá. Se respira un ambiente cargado; huele intensamente a tabaco, a sudor y a pólvora. Por el suelo se pueden encontrar hasta tres revólveres, aunque solo uno de ellos tiene balas (cuatro proyectiles). Por aquí pululan tantos infectados como PJ, al menos dos son infectados poderosos, el resto normales.

- **3. Despacho del Sr. Vargas.** Se accede a él desde la trastienda a través de una puerta que permanece abierta. En el interior hay una mesa de madera oscura bastante ostentosa. Tras ella descansa un cómodo sillón de cuero un poco arañado por su parte superior derecha. En las paredes cuelgan un par de reproducciones de obras de Clemente Orozco (Tirada de CONOCIMIENTOS GENERALES). Si deciden investigar la estancia encontrarán tras una de los cuadros una caja fuerte que está cerrada; no hay manera de abrirla sin la combinación, que es de cinco cifras (6-9-6-9-6). A discreción del director de juego, en esta habitación los PJ podrían



1. Barbería 2. Trastienda 3. Despacho del Sr. Vargas
4. Escaleras 5. Almacén 6. Aseo

encontrar la marioneta que Emily se había llevado hoy a la escuela. Por fortuna no hay ningún infectado en la estancia, aunque tampoco armas.

- **4. Escaleras.** Suben a la segunda planta. En ellas hay un infectado en malas condiciones físicas (infectado deteriorado). Le falta una pierna, que alguien o algo le ha arrancado de cuajo. El “individuo” se arrastra penosamente por las escaleras intentando acceder a la primera planta. Si los PJ entraron por la entrada principal, este infectado habrá descendido hasta la trastienda debido al ruido. Si por el contrario accedieron a la barbería por la puerta trasera, será probablemente el primero de los monstruos al que se enfrenten. Sin embargo, en el momento en el que ataquen a este individuo serán sorprendidos por otro que parecía estar esperándolos. Se trata de un infectado poderoso que pretende realizar un ataque por sorpresa (tirada NOTAR de los PJ, el fallo conlleva no recibir carta de acción en la primera ronda de combate).

PLANTA ALTA

- **5. Almacén.** Esta habitación, que no es muy grande, está cerrada por dentro, pero se puede

abrir con un buen empujón (tirada de FUERZA -2) o con habilidad manual (tirada FORZAR CERRADURAS). Es el lugar en el que los mafiosos chicanos almacenan todo tipo de objetos ilegales y sustancias con las que trafican. En su interior se halla Emily, que está maniatada y con la boca tapada con cinta americana. Pero la niña no está sola: en el almacén también se encuentra el Sr. Vargas. Está sentado, asustado y mortalmente pálido, con la espalda apoyada contra la pared. En su mano derecha tiene un revólver con el que apunta a los PJ. Le quedan nada más que tres balas. Está sudando abundantemente y tiene una fea mordedura en su brazo izquierdo. No dudará en disparar si se siente amenazado.

Lo único que el Sr. Vargas tiene para salir de ahí es a Emily. Justo cuando han llegado los PJ acababa de decidir que utilizaría a la niña como cebo humano para tratar de escapar de los infectados; ahora que el resto de los Thomson están en el almacén (por lo menos Kevin y Margaret) el plan se ha ido al traste, pero una cosa tiene clara: piensa salir de la barbería con vida. Hará cualquier cosa antes que permitir que se lleven a Emily y lo dejen solo. Lo que sea.

¿Y AHORA QUÉ?

Si los PJ logran salir con vida de la barbería tendrán que decidir qué hacer con su futuro, al menos con el inmediato. Podrían querer volver a casa (cosa poco probable), acudir a la granja de los abuelos, dirigirse hacia el centro, abandonar la ciudad...

Llegados a este punto, el director de juego debería narrar una impactante escena final con la que se abra la posibilidad de seguir jugando con los mismos PJ en el futuro y, si se desea, convertir *Días aciagos* en el comienzo de toda una campaña de *survival horror*. No sería mala idea realizar entonces una buena descripción (tal vez a vista de pájaro) de la caótica y dantesca situación que está viviendo la ciudad de Sacramento, donde los infectados son cada vez más numerosos y el resto de la población, presa del pánico, intenta salvar la vida huyendo o buscando un cobijo donde esconderse y protegerse de la horrible catástrofe.

Helicópteros militares sobrevuelan la zona y disparan erráticamente sobre los infectados. Algunos cadáveres han sido devorados casi por completo, por lo que no se vuelven a levantar. El horror avanza por la ciudad, tan inverosímil como incontenible, y cualquier esperanza mengua con cada minuto que pasa.

A las afueras, la imagen aérea podría avanzar por las carreteras estatales y comarcales, todas completamente colapsadas. Se han producido varios accidentes y la desesperación y el miedo se traducen en escenas violentas y abusos de todo tipo. Las fuerzas de orden público no dan abasto. Para acabar la secuencia narrativa final, el relato podría culminar enfocando a alguna otra ciudad cercana, incluso a la hermosa San Francisco, en la que también se levantan varias columnas de humo entre el clamor y los gritos de sus vecinos... Los días aciagos no han hecho más que empezar.



¿QUÉ HA SUCEDIDO EN SACRAMENTO?

Los acontecimientos de Sacramento se están produciendo también en varias zonas de la costa oeste de los Estados Unidos. La infección se expande en progresión geométrica. En pocos días la demencial epidemia se habrá extendido por buena parte de EE. UU. y del resto del globo. El apocalipsis zombi ya está aquí.

El origen de la infección no es relevante para esta aventura, aunque sí debería serlo para una campaña. Podría deberse a un arma química fabricada por un grupo bioterrorista o a un virus mutado en unos laboratorios del gobierno, da lo mismo. De una u otra forma, la situación que se está viviendo es el resultado de los primeros casos de infección. Como puede comprobarse a lo largo de la aventura, la infección se propaga de una forma increíblemente rápida.

Los sitios más seguros para esquivar la catástrofe y comenzar a luchar contra la pandemia zombi son los entornos agrestes, boscosos y montañosos. A los jugadores, por ejemplo, se les puede ocurrir que sería una buena idea refugiarse en la antigua comuna hippy de Margaret, en Oregón. Es un buen emplazamiento para esconderse y sobrevivir, sobre todo ahora que el suministro eléctrico y de agua potable está a punto de sufrir cortes dramáticos para la civilización.

¿CÓMO SON LOS INFECTADOS?

Los infectados, carentes de conciencia y a veces también de inteligencia, atacan al resto de los humanos. No son todos iguales; algunos demuestran algo más de astucia que otros, sin que se sepa muy bien por qué, pero todos tienen en común un hambre eterna y salvaje que les lleva a morder a otras personas (pero también a los animales, por supuesto, los cuales a su vez pueden mutar).

La mordedura de un infectado provoca una infección crítica que acaba progresivamente con las células y los tejidos de la víctima ocasionando una “primera” muerte. Al cabo de unos minutos (a veces horas, dependiendo del sujeto) se sufre una reanimación que permite el regreso a la “vida” en un estado muy distinto. No obstante, si el individuo mordido en un primer momento ha sido parcialmente devorado, puede que la reanimación, obviamente, no se produzca.

Los sujetos que han sido mordidos por un infectado comienzan a sentirse muy débiles, su temperatura corporal asciende bruscamente y su cuerpo empieza a producir sudor de forma exagerada. Arterias y venas de todo el cuerpo parecen tintarse de un color oscuro y se pueden percibir a simple vista de una manera antinatural. Esta fase, que puede durar varias horas, concluye con la “primera” muerte. Tras unos minutos (a veces horas) el individuo vuelve a la “vida” en plenas facultades físicas, aunque no mentales. Su comportamiento será a partir de entonces extremadamente agresivo. Su piel tornará a un color pálido dejando ver cada uno de sus vasos sanguíneos. Sus ojos estarán inyectados en sangre y se moverá casi con la misma agilidad que poseía en vida. La única forma de acabar con él será producirle un traumatismo craneoencefálico masivo que detenga su actividad cerebral.

ANEXOS



REGLAMENTO ESPECIAL RELATIVO A LOS INFECTADOS

COMBATES ENTRE PJ E INFECTADOS

Cuando un infectado luche contra un PJ las posibilidades de que este último se infecte son realmente altas. La mordedura provocará de manera inexorable una infección crítica que condenará al PJ a una primera muerte; posteriormente sufrirá una reanimación y volverá a la “vida” como un ser salvaje cuyo único objetivo será devorar a todo aquel que se cruce en su camino.

Desde el punto de vista del sistema, las heridas causadas por infectados provocarán el contagio automático del PJ. La única manera de evitarlo será realizar una TIRADA DE ABSORCIÓN usando un beni. Pero... supongamos que al PJ no le quedan benis o la tirada de absorción no tiene éxito, en ese caso, desgraciadamente, el contagio será inevitable. En 1d20 horas el sujeto sufrirá la primera muerte y a continuación la fatídica reanimación. Se aconseja que esta sea una tirada secreta por parte del director otorgando la carga dramática y emocional que merece una escena como esta.

CÓMO ACABAR CON UN INFECTADO

Cuando los PJ se enfrenten a infectados tendrán dos opciones para acabar con ellos, o al menos, conseguir incapacitarlo:

- La primera y más directa es producirle un traumatismo craneoencefálico con un ATAQUE APUNTADO a la cabeza (penalizador -4, +4 al daño).
- Si el daño no se produce en la cabeza el infectado no morirá pero sí podrá ir perdiendo movilidad hasta quedar incapacitado.

REGLAS DE AMBIENTACIÓN

MIEDO

Durante la aventura los PJ se verán expuestos a situaciones realmente aterradoras. Ante este tipo de coyunturas deberán realizar tiradas de MIEDO (tirada de ESPÍRITU). El éxito supondrá la superación de dicha situación. Pero el fallo conllevará una tirada de 1d20 en la *Tabla de Miedo* que aparece en el manual básico de *Savage Worlds*.

COMODÍN SALVAJE

Cuando un PJ obtenga un comodín como carta de acción durante un combate, además de recibir +2 en sus tiradas de rasgo y daño, todos los jugadores reciben un beni.

CORDURA

En situaciones como las que se viven en *Días aciagos* la resistencia mental de los PJ puede verse afectada gravemente. Para ello se utilizará el valor derivado CORDURA (2+1/2 dado ESPÍRITU). Siempre que un PJ falle una tirada de MIEDO, además de sufrir los efectos de la misma, perderá un punto de CORDURA. Si obtiene un 1 en el dado de ESPÍRITU perderá dos puntos. Cuando su CORDURA llegue a 2, el jugador deberá seleccionar una desventaja menor relacionada con su situación mental (comportamiento extraño, dificultad para relacionarse con los demás, pánico...) Cuando la CORDURA del PJ llegue a 0 enloquecerá y deberá realizar una tirada de 1d20 en la *Tabla de Psicosis* que aparece en la *Guía de género: Terror de Savage Worlds*.

VENTAJA GRATUITA: VÍNCULO

Todos los PJ pertenecen a la misma familia por lo que existe una conexión especial entre ellos. ¿Qué padre, madre, hijo o hermano no haría cualquier cosa por los suyos? Los PJ de *Días aciagos* lucharán por mantenerse sanos y salvos los unos a los otros, por ello podrán ceder sus propios benis a cualquier miembro de la familia, siendo esta una ventaja gratuita con la que contarán todos los PJ.

¿QUÉ OCURRE SI UN PJ SE INFECTA?

El hecho de que alguno de los Thomson acabe siendo infectado añade posibilidades argumentales a la historia verdaderamente dramáticas. Como en el caso del abuelo Henry (solo que ahora multiplicado por mil), los PJ sanos deberían tener serios reparos para acabar con uno de los miembros de su propia familia: un hijo o una hija, un marido, una esposa, un hermano... La necesidad de retener e inmovilizar al familiar infectado como paso previo para buscar una cura es quizás el desarrollo más lógico, pero en este punto las posibilidades son casi infinitas. Un director de juego talentoso puede sacar mucho partido de un drama como este. Tal vez se desee iniciar una campaña que tenga por objetivo fundamental hallar un remedio para la infección, única manera de salvar la vida de aquel que se ha convertido en un monstruo terrible y sediento de sangre...

GALERÍA DE PNJ

RICK / MATÓN ESTÁNDAR AL SERVICIO DEL SR. VARGAS

ATRIBUTOS

AGI d8	Carisma 0
AST d6	Paso 6
ESP d6	Parada 6
FUE d6	Dureza 6
VIG d8	

HABILIDADES

Conducir d8	Notar d6
Conoc. (bajos fondos) d6	Pelear d8
Disparar d8	Persuadir d6
Intimidar d6	Sigilo d6

ARMA: Pistola o revolver, daño 2d6; Navaja automática; daño FUE+d4

DESVENTAJAS: Buscado y matón

VENTAJAS: Esquiva y Desenfundado rápido

SR. VARGAS (COMODÍN)

ATRIBUTOS

AGI d6	Carisma 0
AST d8	Paso 6
ESP d8	Parada 5
FUE d6	Dureza 5
VIG d6	

HABILIDADES

Conducir d8	Notar d6
Conoc. (bajos fondos) d8	Pelear d6
Disparar d8	Persuadir d6
Intimidar d8	Sigilo d4

ARMA: Pistola o revolver (con 3 balas), daño 2d6

DESVENTAJAS: Canalla y avaricioso

VENTAJAS: Conexiones y fervor

NOTA: El Sr. Vargas ahora mismo tiene 2 heridas y sufre como consecuencia un penalizador de -2 a todas sus tiradas de rasgo.

INFECTADO DETERIORADO O NIÑO (VALE TAMBIÉN PARA EL GATO MIZZI)

ATRIBUTOS

AGI d4	Paso 4
AST d4	Parada 4
ESP d6	Dureza 5
FUE d4	
VIG d6	

HABILIDADES

Notar d4
Pelear d4

CAPACIDADES ESPECIALES:

- Garras, FUE+d4
- Mordisco, FUE+d4
- Paso desgarrado: no pueden correr

CARACTERÍSTICAS: Graves problemas motores; le faltan varios tendones y músculos; sentidos embotados; nula capacidad para discernir.

INFECTADO NORMAL (TIPO SRTA. ENMA)

ATRIBUTOS

AGI d6	Paso 6
AST d4	Parada 4
ESP d6	Dureza 5
FUE d6	
VIG d6	

HABILIDADES

Atletismo d4	Pelear d6
Notar d4	Rastrear d4

CAPACIDADES ESPECIALES:

- Garras, FUE
- Mordisco, FUE+d4

CARACTERÍSTICAS: Cuerpo moderadamente intacto; leve recuerdo de lo que supo en vida; rápido; cierta astucia; capacidad para rastrear (olfato).

INFECTADO PODEROSO

ATRIBUTOS

AGI d6	Paso 6
AST d6	Parada 6
ESP d6	Dureza 6
FUE d8	
VIG d8	

HABILIDADES

Atletismo d6	Notar d6
Intimidar d6	Pelear d8
	Rastrear d4

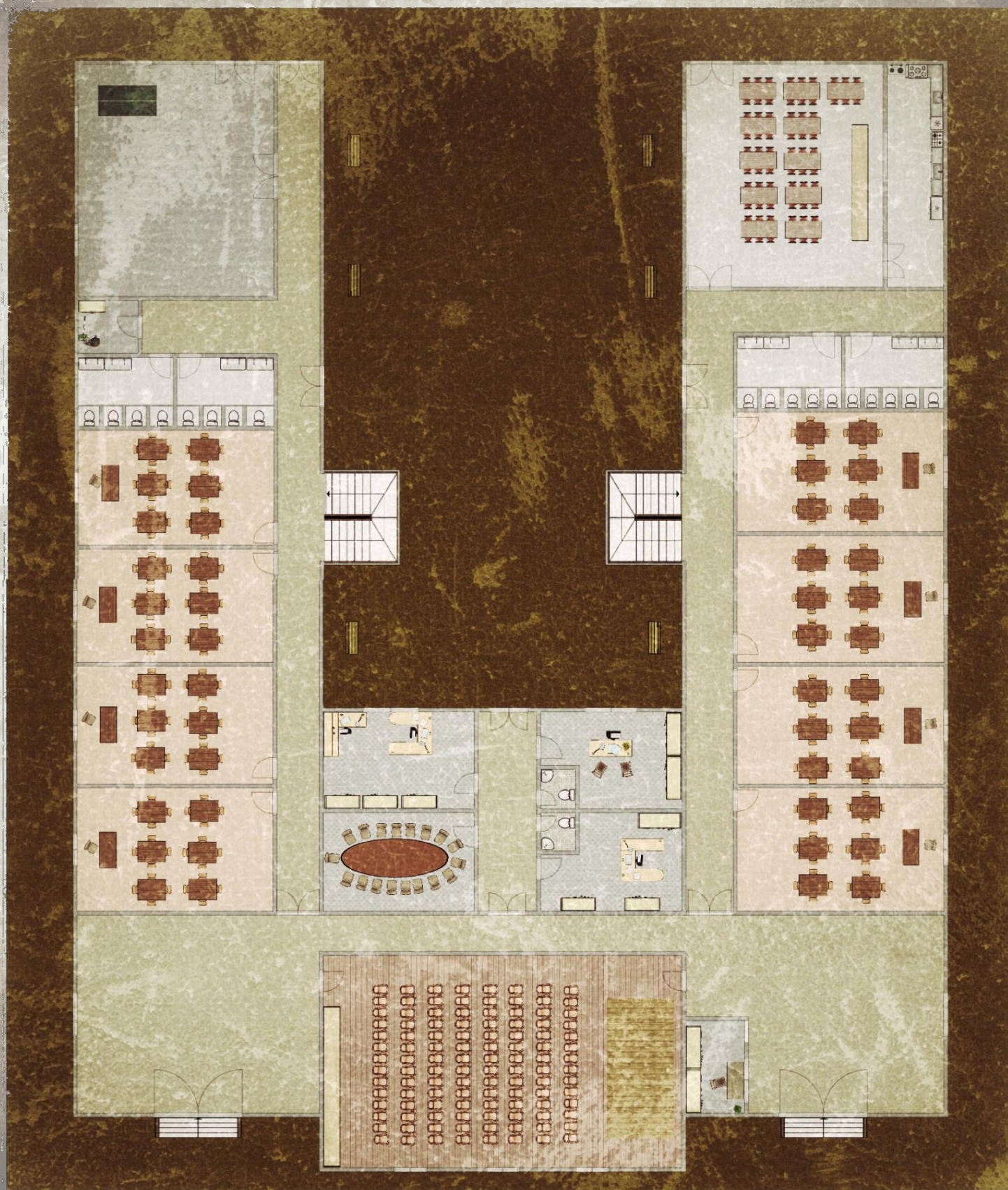
CAPACIDADES ESPECIALES:

- Garras, FUE+d4
- Mordisco, FUE+d6

CARACTERÍSTICAS: Cuerpo en perfectas condiciones; moderado recuerdo de lo que supo en vida; agilidad sorprendente; astuto; capacidad para rastrear (olfato).

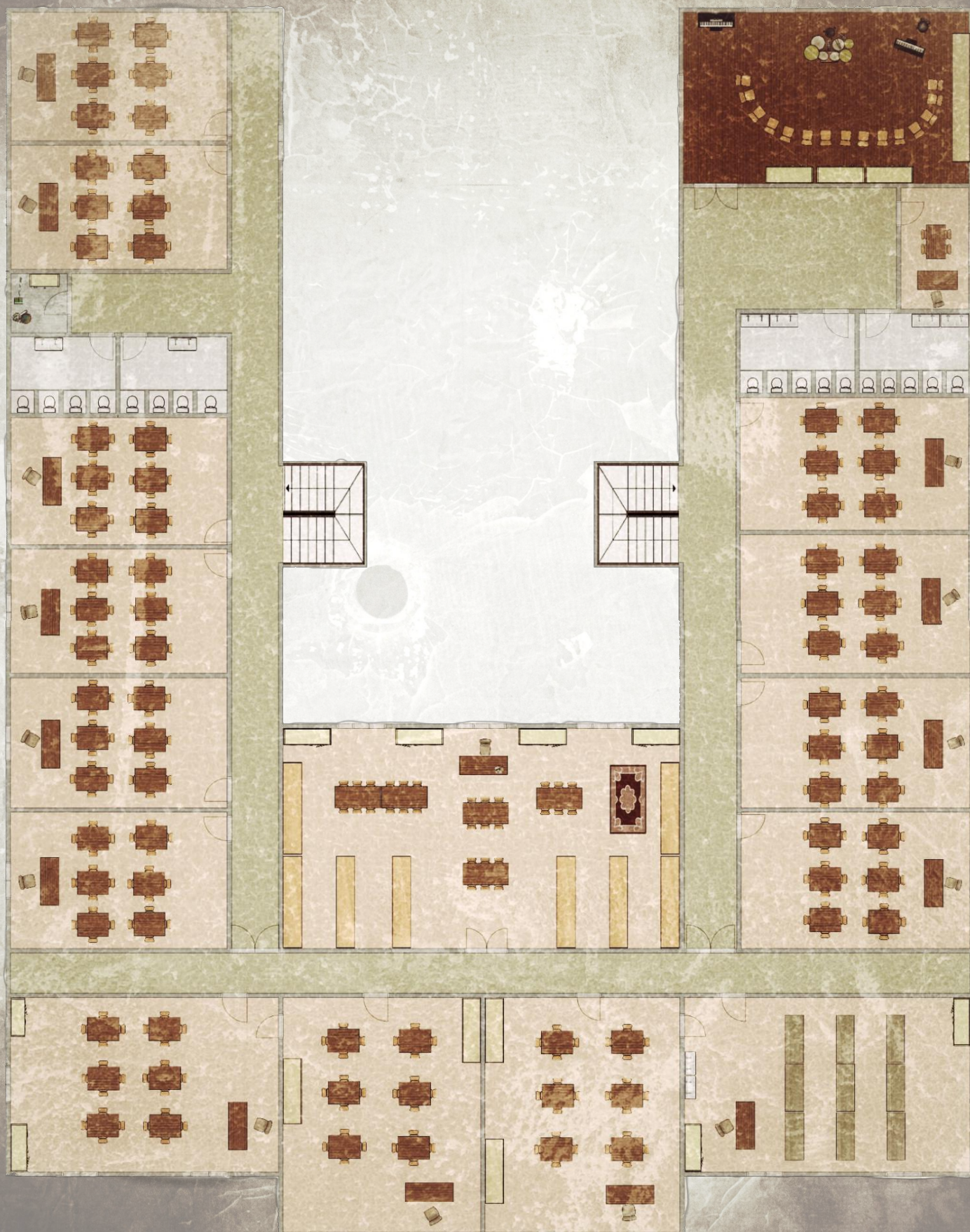
PLANO DE LA ESCUELA PRIMARIA

PLANTA BAJA



PLANO DE LA ESCUELA PRIMARIA

PLANTA ALTA



PLANO DE LA BARBERÍA

PLANTA BAJA



PLANO DE LA BARBERÍA

PLANTA ALTA



TARJETAS DE INICIATIVA



KEVIN THOMSON



MARGARET THOMSON



DAVID THOMSON



LUCAS THOMSON



DYLAN THOMSON



EMILY THOMSON



INFECTADO



SR. VARGAS

KEVIN THOMSON



Vendedor de electrodomésticos

"Sí, sí, claro, no hay problema, esto... ahora mismo lo arreglo"

ATRIBUTOS

Agilidad d6
Astucia d6
Espíritu d6
Fuerza d6
Vigor d8

CARISMA 0

PASO 6

PARADA 5

DUREZA 6

CORDURA 5



HABILIDADES

Atletismo	d6	Notar	d6
Callejear	d4	Pelear	d6
Conducir	d8	Persuadir	d6
Conoc. (electrodomésticos)	d6	Provocar	d4
Disparar	d4	Rastrear	d4
Forzar cerrad.		Reparar	d4
Intimidar		Sigilo	d4
Investigar		Supervivencia	

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

NAVAJA MULTIUSOS

Daño FUE+d4

DESVENTAJA

ENEMIGO (M): Le debes dinero a un prestamista chicano.

VENTAJA

NERVIOS DE ACERO: Luchas incluso cuando el dolor es insuportable. Ignoras el primer punto de penalización por heridas que sufras.

VÍNCULO: Puedes ceder tus propios benis a cualquier miembro de tu familia.

HISTORIAL

Padre de la familia Thomson. Se crió en una granja de las afueras en la que aún viven sus padres, pero a los dieciocho años decidió buscar su futuro en la ciudad. Allí conoció a Susan, su anterior pareja, con la que tuvo a David. Un año después Susan los abandonó a ambos. Fue un duro golpe para Kevin, pero todo cambió poco después, cuando el destino le hizo encontrarse con Margaret. Hoy están felizmente casados y han logrado formar una nueva familia juntos.

Actualmente Kevin Thomson arrastra serios problemas financieros. La estabilidad económica de la familia se tambalea desde hace ya bastante tiempo. Las facturas se vienen acumulando, y todo ello ha comenzado a hacer mella en el estado emocional de Kevin. Por esa razón, hace un par de meses decidió pedir 10 000 \$ a un prestamista chicano, el Sr. Vargas, cuyo cubil se encuentra en una antigua barbería del centro de la ciudad, confiando en que las cosas mejorasen. Pero las cosas no han mejorado precisamente, sino justo lo contrario, porque en la tienda de electrodomésticos en la que trabaja Kevin, ElectroKing, los gerentes deben ya varias mensualidades a los trabajadores. Con escasos ingresos y sin dinero para afrontar la deuda, Kevin Thomson se encuentra en una situación realmente desesperada. Por supuesto, no le ha dicho nada de todo esto a Margaret ni a los niños, ¡ni pensarlo! De alguna forma Kevin hallará la manera de solucionar sus problemas... ¡seguro que sí!

MARGARET THOMSON



Escultora sin éxito

"Aquí falta energía positiva"

ATRIBUTOS

Agilidad d6
Astucia d8
Espíritu d8
Fuerza d4
Vigor d6

CARISMA 0

PASO 6

PARADA 4

DUREZA 5

CORDURA 6



HABILIDADES

Atletismo	d4	Notar	d6
Callejear	d4	Pelear	d6
Conducir	d4	Persuadir	d6
Conoc. (arte)	d6	Provocar	d4
Disparar	d4	Rastrear	
Forzar cerrad.		Reparar	
Intimidar	d4	Sigilo	d6
Investigar	d6	Supervivencia	

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

Cortafrío para trabajar
Con sus esculturas
Daño FUE+d4

DESVENTAJA

MIGRAÑAS (M): Cada día debes hacer una tirada de Vigor. El fallo conlleva un punto de fatiga para el resto del día.

HISTORIAL

Madre de la familia Thomson. Se escapó de casa a los dieciséis años para irse a vivir a una comuna hippie en un bosque de Oregón. Allí empezó a desarrollar su amor por la escultura abstracta. Años más tarde, abandonada ya la comuna, conoció a Kevin y al pequeño David, que por aquel entonces solo tenía un año de edad. Susan, la madre de David y compañera de Kevin, los había abandonado hacía pocos meses. Para Margaret fue un flechazo, como también lo fue el amor que le despertó el niño.

Kevin y Margaret contrajeron matrimonio un hermoso día de abril. Ella iba con una corona de flores silvestres y con su propia y enorme barriga. Dos meses más tarde "llegaba a Gaia" el primer hijo de la pareja, Lucas. Cuatro años después fue el turno de Dylan, y pasados tres años el de la benjamina de la familia, Emily. Terminaron formando una familia numerosa y algo atípica y, como es lógico, la vida de Margaret cambió mucho a lo largo de todo ese tiempo.

Hoy Margaret es básicamente un ama de casa con inclinación por la homeopatía, la astrología y cualquier terapia o disciplina alternativa. Cuando hay que tomar una decisión que atañe a toda la familia, le gusta hacerlo en común, en asamblea; entonces enciende una varita de sándalo y todos los Thomson tienen que formar un círculo mientras se cogen de la mano y votan democráticamente. A menudo discute con Kevin porque le reprocha su falta de carácter y lo poco que le ayuda con Lucas, hoy convertido en un adolescente rebelde e insoportable. De Dylan se siente muy orgullosa, y Emily es sin duda la niña de sus ojos. Con sus suegros, que viven en una granja a las afueras, mantiene una excelente relación, sobre todo con Henry, el padre de Kevin, pues la abuela hace tiempo que padece Alzheimer.

Margaret continúa dedicando el poco tiempo que le sobra a realizar sus indescifrables esculturas en el garaje del domicilio familiar. Trata de poner mucho empeño y toda su alma en ellas. Sin embargo, sus "creaciones" jamás han gozado del beneplácito del público.

VENTAJA

ARDOR: Tiendes a tener éxito en lo que realmente te importa. Cuando gastas un beni en una tirada de rasgo para repetirla añade +2 al resultado final.

VÍNCULO: Puedes ceder tus propios benis a cualquier miembro de tu familia.

DAVID THOMSON



Joven con síndrome de Asperger

"Ese es mi libro. Dame mi libro. Ese es mi libro. Dame mi libro..."

ATRIBUTOS

Agilidad d4
Astucia d10
Espíritu d4
Fuerza d8
Vigor d6

CARISMA 0

PASO 6

PARADA 4

DUREZA 5

CORDURA 4



HABILIDADES

Atletismo	d4	Notar	d8
Callejear		Pelear	d4
Conducir		Persuadir	
Conoc. (generales)	d10	Provocar	
Disparar		Rastrear	d6
Forzar cerrad.	d4	Reparar	d6
Intimidar		Sigilo	
Investigar	d8	Supervivencia	

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

GOLPEAR CON EL CANTO
DE SU LIBRO DE TAPA
DURA Daño FUE+d4

DESVENTAJA

MANÍA (m): Si no tienes un libro de tapa dura entre tus manos te pones extremadamente nervioso.

LENTO (M): Suelen ser el último en reaccionar. Recibes dos cartas de acción en combate y actúas con la menor.

HISTORIAL

Hijo de Kevin y de su anterior pareja, Susan. No ha vuelto a ver a su madre desde que esta los abandonó a él y a Kevin, hace ya quince años.

David es un joven muy especial. A los cinco años le diagnosticaron síndrome de Asperger, lo que dificulta su relación con terceras personas. Es un chico muy inteligente pero con notables barreras para la interacción social, a veces obsesivo, con ciertas manías muy marcadas. Odia que su rutina se trastoque lo más mínimo, pero aún así es capaz de aceptar de buen grado los cambios si estos son debidamente justificados. Su capacidad para el análisis racional está muy por encima de la media para un adulto normal, de manera que, antes de aceptar nada, necesita que cualquier decisión se le razone convenientemente. También necesita tener un libro de tapa dura entre las manos en todo momento, da casi igual cuál sea. A menudo repite una serie de movimientos sincopados con la espalda y la cabeza. Quiere muchísimo a sus hermanos, sobre todo a Lucas, al que considera su mejor amigo.

VENTAJA

AFORTUNADO: Comienzas cada sesión de juego con un beni adicional.

VÍNCULO: Puedes ceder tus propios benis a cualquier miembro de tu familia.

LUCAS THOMSON



Adolescente rebelde

"No me da la gana"

ATRIBUTOS

Agilidad d10
Astucia d4
Espíritu d6
Fuerza d6
Vigor d6

CARISMA 0

PASO 6

PARADA 6

DUREZA 5

CORDURA 5



HABILIDADES

Atletismo d8	Notar d4
Callejear d4	Pelear d8
Conducir	Persuadir
Conoc.	Provocar d6
Disparar	Rastrear d4
Forzar cerrad. d6	Reparar
Intimidar d4	Sigilo d6
Investigar	Supervivencia d6

DESVENTAJA

EXCESO DE CONFIANZA (M): No eres un suicida, pero piensas que no hay nada que no puedas conseguir. No te amilanas ante ningún reto.

TOZUDO (m): Eres un cabezota, siempre quieres llevar la razón. No admites tus errores.

HISTORIAL

Hijo mayor de Kevin y Margaret, medio hermano de David y hermano de Dylan y Emily. 15 rabiosos años.

Lucas es un chico en plena adolescencia... explosiva. El mundo está contra él y él está contra el mundo. De pequeño no había mucho problema con que fuese un niño algo travieso, quizás en exceso, sí, pero nada que ver con lo de ahora, porque desde hace un par de años ha comenzado a desarrollar una conducta abiertamente rebelde. Esto le ha acarreado muchos problemas en la escuela, pero también en casa, sobre todo con Margaret (Kevin es más dejado y prefiere dejar en paz al muchacho).

No obstante, detrás de toda esa fachada de chico duro se esconde un adolescente sensible y confuso que quiere a su familia y que haría cualquier cosa por ella. Siente especial cariño por David, al que siempre intenta aconsejar y, sobre todo, proteger.

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

BATE DE BÉISBOL

Daño FUE+d4+2

VENTAJA

BATEADOR: Eres un hacha del béisbol, tienes una facilidad especial para golpear la bola en el instante y lugar preciso. Aplica +2 en las tiradas de ataques apuntados.

VÍNCULO: Puedes ceder tus propios benis a cualquier miembro de tu familia.

DYLAN THOMSON



Pequeño friki de los juegos de mesa

“¿Echamos una partidita?”

ATRIBUTOS

Agilidad d6
Astucia d6
Espíritu d6
Fuerza d4
Vigor d4

CARISMA 0

PASO 6

PARADA 4

DUREZA 4

CORDURA 5



HABILIDADES

Atletismo d6	Notar d6
Callejear	Pelear d4
Conducir	Persuadir
Conoc. d6	Provocar
(juegos de mesa)	Rastrear d4
Disparar	Reparar
Forzar cerrad.	Sigilo d8
Investigar d6	Supervivencia

DESVENTAJA

JOVEN (M): Tus valores son algo más bajos, aunque pareces tener algo más de suerte. Tienes un beni adicional al comienzo de la sesión.

ASMÁTICO (M): En situaciones estresantes deberás realizar una tirada de Vigor. El fallo provocará un ataque de asma que se representará con -1 en Fatiga hasta que uses tu broncodilatador y te calmes.

HISTORIAL

Segundo hijo de Kevin y Margaret, hermano de Lucas y de Emily y medio hermano de David. 10 años.

Dylan nació y se crió durante los mejores años del hogar formado por sus padres. Fue además el pequeño y el más querido de la casa... hasta que llegó Emily. Entonces le costó adaptarse a su nueva situación: a veces los celos le corroían. Por fortuna, eso ya es agua pasada, y Dylan se ha acomodado con éxito en otro rol, el de un jovencito de diez años que obtiene estupendas calificaciones en la escuela. Su madre está muy orgullosa de él, y a menudo le acaricia el pelo cuando están en el salón todos juntos viendo la tele. Lucas se ríe de esto y pincha a su hermano de vez en cuando llamándole “empollón”, “carapán” y algunas cosas peores.

A Dylan le encantan los juegos de mesa, y sobre todo jugar al ajedrez con su padre, al que gana nueve partidas de cada diez. En los últimos meses ya no juegan tanto juntos porque Kevin está siempre trabajando o mirando papeles del banco. Dylan es además un chaval con un gran sentido del humor, ácido sin llegar a ser sarcástico, y suele caer bien a todo el mundo. Sin embargo, es obstinado y algo competitivo, y cuando se enfada es mejor no dirigirle la palabra durante un buen rato.

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

PATADA A LO LOCO

Daño FUE

VENTAJA

FUGA: Consigues evitar el ataque gratuito de un oponente cuando abandones un combate. Para ello deberás superar una tirada de Agilidad.

VÍNCULO: Puedes ceder tus propios benis a cualquier miembro de tu familia, necesario.

EMILY THOMSON



Niña pequeña de la familia

"Mira qué he dibujado"

ATRIBUTOS

Agilidad d6
Astucia d6
Espíritu d8
Fuerza d4
Vigor d4

CARISMA 0

PASO 6

PARADA 2

DUREZA 4

CORDURA 6



HABILIDADES

Atletismo d4	Notar d6
Callejear	Pelear
Conducir	Persuadir d4
Conoc. d6 (literatura infantil)	Provocar d6
Disparar	Rastrear d6
Forzar cerrad.	Reparar
Investigar d4	Sigilo d6
	Supervivencia

DESVENTAJA

JOVEN (M): Tus valores son algo más bajos, aunque pareces tener algo más de suerte. Tienes un beni adicional al comienzo de la sesión.

FOBIA (M): Hace unos años estuviste a punto de morir ahogada en la piscina de unos amigos. Tu hermano Lucas te salvó. Desde entonces experimentas un miedo insuperable al agua. Aplicas -2 a las tiradas de rasgo en presencia de tu fobia.

HISTORIAL

Única hija de Kevin y Margaret. Hermana de Lucas y Dylan y medio hermana de David. 7 años.

Emily siempre ha sido la pequeña de la casa. Esto, sumado al hecho de que se trata de la única niña del hogar, ha provocado que se la mime un poco más de la cuenta. Todos la consienten, de hecho, incluso Lucas, con la única excepción de David, que siempre analiza las situaciones desapasionadamente.

Emily es una niña extremadamente creativa. Le encanta jugar con sus marionetas y sus libros de cuentos, ampliando sus historias de forma fabulosa y sorprendente. Todos dicen que vive "en su mundo", y en buena parte es cierto. Está muy unida a su madre, Margaret, y siempre acude a ella para contarle sus historias.



HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

ENÉRGICO TIRÓN DE PELO

Daño FUE

VENTAJA

FUGA: Consigues evitar el ataque gratuito de un oponente cuando abandones un combate. Para ello deberás superar una tirada de Agilidad.

VÍNCULO: Puedes ceder tus propios benis a cualquier miembro de tu familia.

SACRAMENTO



DÍAS ACIAGOS

A veces una mala decisión puede provocar un alud de infortunios. Pero otras, las desgracias aparecen sin más.

La familia Thomson no pasa por su mejor momento. Los problemas económicos ahogan su día a día y las facturas se acumulan sobre la mesa. Pero Kevin Thomson tiene la solución: no piensa dejar que su esposa y sus hijos sufran las consecuencias de su mala suerte. Lo tiene todo controlado... hasta que llegan ciertos imprevistos.



The Tapadera Vineyard



Idea de clasificación de Sirio Sesenra e
iconografía diseñada por Futago bajo licencia
CC-BY-NC-ND 4.0