

REGRESO AL OVERLOOK

THE TAPADERA VINEYARD PRESENTA
UNA AVENTURA DE EDUARDO RODRÍGUEZ HERRERA
PARA FRAGMENTOS





REGRESO AL OVERLOOK

Una aventura para FRAGMENTOS

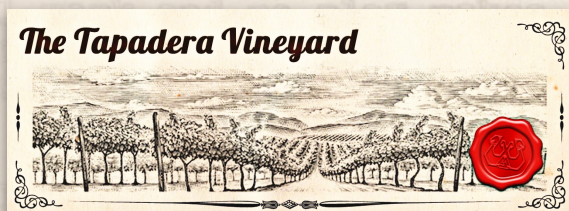
CRÉDITOS

ESCRITO POR: Eduardo Rodríguez Herrera
CORRECCIÓN: Ignacio Sánchez Aranda
PLAYTESTING: Jesús Duréndez, Patricia Gómez,
Rodrigo Gómez, Philippe López, Antonio Lozano e
Ignacio Sánchez.

Basada en la obra de Sthephen King (1977). *The Shining*.

Las imágenes utilizadas pertenecen a escenas del film *The Shining*. Dir. Stanley Kubrick (1980). El autor no posee los derechos de estas imágenes, 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 edudito27@gmail.com

Regreso al Overlook se publicó en "thetapaderavineyard.blogspot.es" en 2018 en libre descarga y bajo licencia CC BY-NC.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
REGLAS ADICIONALES.....	3
REPARTO (I): PERSONAJES PRINCIPALES.....	4
REPARTO (II): PERSONAJES SECUNDARIOS.....	5
EL ESCENARIO	6
BANDA SONORA.....	6
PRIMER ACTO	
• ANTECEDENTES EN SACRAMENTO.....	7
• FLASHBACKS	8
• SIDEWINDER, COLORADO	10
• EL HOTEL	10
• ENCUENTRO CON STUART ULLMAN	11
• ENCUENTRO CON WATSON	12
• EL APARTAMENTO Y LA SRTA. ALICE RODHAM.....	13
• "HASTA EL 12 DE MAYO. NI UN DÍA ANTES, NI UN DÍA DESPUÉS"	14
• PRIMERA NEVADA. NO ESTÁN SOLOS	14
SEGUNDO ACTO	
• APARTAMENTO DE LA FAMILIA THOMSON	15
• SALÓN DEL COLORADO	16
• LABERINTO VEGETAL.....	17
• JARDÍN ORNAMENTAL	18
• THE GOLD BALLROOM.....	18
• PASILLOS	19
• COCINA	20
• SÓTANO	20
• DESVÁN	22
• HABITACIÓN 237.....	22
• OTROS ELEMENTOS Y LOCALIZACIONES.....	23
TERCER ACTO.....	24
AYUDAS Y ANEXOS.....	25



REGRESO AL OVERLOOK

Seis años después de los trágicos sucesos ya conocidos en el film de Kubrick, el hotel Overlook vuelve a cerrar sus puertas durante la temporada invernal. Un nuevo vigilante, junto a su familia, se ocupará del mantenimiento del imponente gigante alpino durante el crudo invierno. Sin embargo, el Overlook aún guarda muchos recuerdos.

INTRODUCCIÓN

Regreso al Overlook es una aventura pensada y escrita para ser llevada a la mesa de juego bajo el sistema **Fragmentos**, el manual de rol desarrollado por la editorial madrileña Nosolorol. **Fragmentos** es un sistema sencillo, ágil y muy narrativo que favorece enormemente el objetivo de la aventura que nos ocupa: vivir en primera persona la temporada invernal en el interior del hotel más inquietante y famoso de la historia del cine.

En el desarrollo del módulo no se sugiere ningún tipo de tirada ni se hace referencia a ningún aspecto del sistema, dejando esta decisión en manos del director de juego. Por ello, se puede jugar la aventura bajo el sistema **Fragmentos**, pero por descontado que se puede adaptar al sistema que se prefiera.

Vamos pues a sumergirnos en el interior del famoso hotel Overlook, protagonista de la película *El resplandor* (*The Shining*, Dir. Stanley Kubrick, 1980), basada a su vez en la novela homónima de Stephen King de 1977. En la aventura se toman elementos tanto de la película como de la novela, junto con otros que bien podrían formar parte del guion de este clásico.

El módulo se divide en tres actos:

Primer acto: Los PJ llegan al hotel Overlook. Su director, Stuart Ullman, les da la bienvenida y les ofrece ciertas instrucciones que deberán seguir durante la larga estación invernal que les espera. Muy pronto cae la primera gran nevada.

Segundo acto: Una vez los PJ se quedan solos en el Overlook, se empieza a producir un *crescendo* de fenómenos inquietantes. La trama queda totalmente abierta a los posibles acontecimientos que pueden tener lugar en el hotel, que dependerán en gran medida de las decisiones de los PJ y de la línea argumental que haya planteado el director de juego. De una u otra manera los protagonistas estarán sometidos a una tensión constante que mermará poco a poco su estabilidad emocional, quedando al borde de la locura, hasta que...

Tercer acto: Uno de los PJ enloquece y queda a merced de las macabras intenciones del Overlook. Se convierte en el títere del hotel y tiene como único objetivo asesinar al resto de su familia para luego acabar con su propia vida.

Para facilitar la organización de los posibles eventos, el segundo acto se presenta en el módulo tomando como punto de referencia los diferentes escenarios. En ellos el director de juego encontrará varias tramas a su disposición, algunas de las cuales se entrelazan con otras que se desarrollan en escenarios distintos. Se recomienda combinarlas como se considere conveniente para que cada uno cree finalmente su propia aventura.



REGLAS ADICIONALES

- El nivel de amenaza inicial es 0.
- La **protección de guion** se mantiene hasta el nivel de amenaza 10 o hasta el tercer acto, lo que suceda antes.
- La **amenaza** sube automáticamente 1 punto tras una escena en la que el hotel se ha manifestado.
- Los **PJ niños** tienen un dado menos en el total de sus habilidades, pero cuentan con un punto de superación adicional. Los PJ adultos parten con **4 puntos de superación**, mientras que los niños tienen **5**.
- **MIEDO/CORDURA**: Durante la estancia en el hotel, los PJ estarán sometidos a situaciones terroríficas que irán mermando poco a poco su estabilidad emocional. Desde el punto de vista del sistema trataremos estos momentos de la siguiente forma: cada vez que el PJ viva o sea testigo de una situación aterradora, deberá realizar una **tirada de COGNICIÓN** a una dificultad variable (a criterio del director de juego). Este podrá declarar como “aterradora” cualquier situación que le parezca conveniente, siguiendo las reglas generales del sistema para este tipo de coyunturas. En cualquier caso, lo importante es que el fallo en la tirada de COGNICIÓN indicará que la situación que se ha experimentado ha afectado de forma significativa a la psique del PJ, lo que se traducirá en la ganancia de un contador por el fallo y de tantos contadores extras como presagios (1 en los dados) se hayan obtenido en dicha tirada. Así mismo, la mera llegada al hotel hará ganar ya un contador a cada uno de los PJ, lo que reflejará la primera huella que el Overlook deja en la familia Thomson. En general, se puede decir que el número de contadores que cada PJ acumule durante la aventura será inversamente proporcional al grado de cordura que aún mantenga.
- **CARTAS**: Antes de comenzar el **tercer acto** se hará un recuento de contadores de cordura. El director de juego entregará entonces a cada jugador tantas cartas como contadores haya acumulado. Entre todas esas cartas habrá una, y solo una, que represente al **ASESINO**. Aquel jugador que la reciba deberá asumir este rol y desarrollarlo hasta el final de la partida. La forma de llevarlo a cabo dependerá por completo del propio jugador, cuyo único objetivo desde ese instante será asesinar al resto de PJ para luego acabar con su propia vida. Se puede utilizar la baraja de cartas que se desee, indicando a los jugadores cuál es el naipes que representa al asesino y, tras repartirlas, rogándoles que continúen jugando sin caer en el metajuego de saber que a partir de ese momento hay entre ellos un loco demente que quiere acabar con todo el grupo.
- El Overlook es un PNJ tan completo como malvado. Como tal, intentará engañar, enloquecer, confundir e incluso, llegado el momento, aniquilar físicamente a los PJ. El director de juego no debe dudar en usarlo como un poderoso PNJ: él es el verdadero “monstruo” de la historia.





REPARTO (II): PERSONAJES PRINCIPALES



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.

Kevin, no obstante, arrastra serios problemas económicos. Hace poco menos de un mes recibió la carta de despido de la tienda de electrodomésticos en la que trabajaba. La estabilidad económica de la familia Thomson se tambaleaba desde hacía ya bastante tiempo, y esto ha sido la puntilla. Las facturas se venían acumulando, y todo ello comenzaba 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. Sin trabajo y sin dinero para afrontar la deuda, los Thomson se encuentran en una situación realmente desesperada. Por fortuna, hace unos días Kevin recibió respuesta de una de las muchas ofertas de empleo a las que había enviado su curriculum: él y su familia habían sido seleccionados para desempeñar el puesto de guardas invernales en el hotel Overlook. ¡Qué golpe de suerte!



Margaret Thomson: Madre de la familia. Se escapó de casa a los dieciséis años para irse a vivir a una comuna *hippie* en 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 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 acomodado 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: 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.

REPARTO (III): PERSONAJES SECUNDARIOS



Watson: Encargado de mantenimiento del hotel. Es un hombre fornido de avanzada edad. Ronda el metro ochenta de estatura. Cabello cano y abundante, algo alborotado. Barba.

Unas gruesas gafas empuenecen sus ojos verdes. Viste mono de trabajo gris. Es nieto de *Robert Townley Watson*, constructor del hotel entre 1907 y 1909. Toda su vida ha trabajado en el Overlook. Tras el trágico final de Jack Torrance, él ha sido el vigilante invernal del hotel durante los últimos cinco años. Sin embargo, su estado de salud le impide seguir desempeñando ese trabajo. Conoce a la perfección la historia del Overlook, incluyendo, por supuesto, todos los asesinatos. Dice que nunca ha observado suceso paranormal alguno, por lo que negará toda posibilidad de existencia de elementos sobrenaturales.

Sin embargo, todo es una fachada: Watson ha establecido un vínculo terrible con el hotel. Desde hace años el Overlook se comunica con él, y él acepta de buen grado los “encargos” que el hotel le encomienda. Ha sido responsable de algunas de las muertes que engrosan el historial obituario del Overlook. Si el hotel reclama su presencia, Watson no dudará en aparecer y cumplir con sus obligaciones.



Stuart Ullman: Administrador del hotel desde 1970. Hombre recto pero arrogante, directo y de una inteligencia práctica. No supera el metro sesenta y cinco de estatura. Es algo obeso y está completamente calvo. Traje oscuro sobrio y corbata gris. Lleva un clavel rojo en la solapa y una pequeña insignia sobre la que se lee en letras doradas “Personal”.



Alice Rodham: Recepcionista del hotel desde hace seis años. Mujer de cabello rubio y estatura media, elegante. Viste chaqueta azul marino y falda del mismo color por debajo de las rodillas. Se mostrará atareada y con cierta preocupación; aún le queda trabajo y están a punto de cerrar el hotel.

Algunos empleados le han hablado alguna vez de las apariciones de una extraña mujer en la tercera planta, aunque muy pocos son los que la han visto realmente. No sabe lo que pensar al respecto. Intentará evitar cualquier pregunta o tema relacionado con la historia negra del Overlook, mostrando siempre algo de nerviosismo hacia ese tema.



Steve Morris: Empleado del hotel Overlook desde hace dos años. Ha sido uno de los botones de la plantilla hasta ahora, cuando acaba de ser despedido sin explicaciones y sin que haya concluido del todo la temporada.

Steve vive con sus padres en Sidewinder. Nunca fue un buen estudiante, así que comenzó a buscarse la vida muy joven. Jamás dijo que no al dinero fácil, y en varias ocasiones estuvo implicado en negocios un tanto turbios. Encontrar empleo en el Overlook le permitió estabilizarse y dar un nuevo sentido a su vida. De hecho, todo iba viento en popa y él sentía que estaba haciendo por fin lo correcto cuando de repente le echaron del trabajo. El despido ha sido un verdadero jarro de agua fría. Él piensa que esto no puede quedar así, y por eso ha tomado una arriesgada decisión: robar la caja fuerte del Overlook.



EL ESCENARIO

El hotel Overlook es el escenario y a la vez el verdadero “monstruo” de esta historia. Fue construido entre 1907 y 1909. Está situado en el Monte Quail, en las Montañas Rocosas (Colorado). La ciudad más próxima es Sidewinder, situada a sesenta y cinco kilómetros al este. Las carreteras suelen quedar bloqueadas desde octubre o noviembre hasta abril.

El hotel cuenta con un macabro historial de suicidios y asesinatos a lo largo de sus más de 73 años de historia. Ha cambiado en varias ocasiones de dueños, algo que no tendría por qué ser sospechoso si no fuese porque muchos de sus accionistas estuvieron relacionados con negocios ilícitos y hasta criminales, desde la evasión de impuestos al tráfico de drogas, la prostitución, la tenencia de armas, el robo organizado y la comisión de asesinatos.

El Overlook fue construido por Robert Townley Watson, el abuelo del actual encargado de mantenimiento, que lo vendió en 1915. También fue vendido en 1922, 1929 y 1936, y estuvo vacante hasta finales de la Segunda Guerra Mundial. Luego fue adquirido y completamente renovado por Horace Derwent, millonario, inventor, piloto, productor de cine, empresario, etc., una persona que parecía que todo lo que tocaba se convertía en oro... a excepción del Overlook, claro. Derwent invirtió en el hotel más de un millón de dólares nada más llegar e hizo instalar las canchas de roque, un antecedente británico del cróquet (de hecho, es muy posible que el Overlook posea la mejor cancha de roqué de Norteamérica). Pero ni con esas el hotel se convirtió en una empresa rentable. Después de perder tres millones más, Derwent vendió el hotel a un grupo de inversores californianos cuya experiencia fue igual de nefasta, pues ni siquiera se trataba de empresarios de hostelería. En 1970, el Sr. Shockley y un grupo de asociados compraron el hotel, confiando la administración a Stuart Ullman. Desde 1976 el hotel no ha tenido pérdidas. Las cuentas del Overlook por fin se escriben con tinta negra.



BANDA SONORA

PARA AMBIENTAR EFICAZMENTE LA PARTIDA, SE RECOMIENDA UTILIZAR TODAS O VARIAS DE LAS SIGUIENTES PIEZAS MUSICALES:

• **THE SHINING OST, 1980**

Introducción (Primer acto): “Main Title”

Tensión (Segundo acto): “Polymorphia”; “Lontano”; “Music for strings, percussion and Celesta (Movement III)”; “The Awakening of Jakob”.

Final (Tercer acto): “De Natura Sonoris No. 1”; “De Natura Sonoris No. 2”; “Utrenja - Ewangelia”.

• **SINISTER OST, 2012**

Acontecimiento 1 del desván (super-8): “Silence Teaches You How To Sing”.



PRIMER ACTO

A continuación se presentan los antecedentes que han llevado a los PJs hasta el momento inicial de la historia. El director de juego podría narrar estos hechos o utilizar los *flashback* que se ofrecen para ello.

ANTECEDENTES EN SACRAMENTO

(SEPTIEMBRE, 1983)

Los Thomson son una familia típica de clase media norteamericana, aunque en estos momentos los problemas económicos ahogan su día a día. Vivían de alquiler en una sencilla casa en el extrarradio de Sacramento, California. Margaret trabajaba en casa, donde había montado un pequeño taller de escultura en el garaje. Sin embargo, sus obras nunca gozaron de verdadero éxito. Las facturas se acumulaban y el modesto sueldo de Kevin en ElectroKing, la tienda de electrodomésticos en la que trabajaba, no era suficiente para hacer frente a todos los gastos familiares. El agobio y la ansiedad que este hecho provocaba en Kevin lo llevó a pedir dinero a un prestamista chicano, algo que no comunicó en su momento a Margaret ni, por supuesto, al resto de la familia. Con los 10 000 \$ que percibió han ido tirando los últimos meses. Sin embargo, la mala suerte se cebó con los Thomson cuando Kevin fue despedido de su puesto de trabajo. La empresa, que ya debía varias mensualidades a sus empleados, venía sufriendo pérdidas continuas durante el último año, por lo que se vieron obligados a cerrar el negocio y despedir a todos los trabajadores.

El momento de devolver el dinero con intereses a los chicanos llegó, pero Kevin no pudo hacer frente al primer pago. Tras una tensa e inesperada visita de un chicano a Margaret, todo se precipitó. Los Thomson estaban con el agua al cuello, Margaret no entendía nada... ¿Cómo podía su marido haber hecho semejante estupidez? ¿Cómo devolverían todo el dinero que debían? Kevin intentó arreglar el problema negociando con el prestamista, un tal Sr. Vargas, pero este le dejó bien claro que no existía negociación posible. El acuerdo ya estaba sellado y Kevin debía cumplir con su parte. El chicano nombró a cada miembro de su familia, la escuela en la que estudiaban sus hijos, la dirección de su casa... De no cumplir el acuerdo la vida de su familia estaba en peligro. Y esto era algo que Kevin no podía permitir.

Durante todo este tiempo, los Thomson no perdieron la esperanza de encontrar un nuevo empleo que permitiese, al menos en parte, arreglar todo este desaguisado. La solución llegó en forma de carta. Se trataba de la respuesta a uno de tantos currículos que Margaret y Kevin habían estado enviando a diferentes ofertas de empleo. Por fin, resultó que Kevin y su familia habían sido seleccionados para desempeñar el puesto de guardas durante la estación invernal en un hotel situado en las Montañas Rocosas de Colorado: el hotel Overlook. El salario era más que apetecible, y la solución a todos sus problemas. Sí, desaparecerían durante una temporada y luego Kevin lo arreglaría todo, pagaría a los chicanos una cantidad económica superior a la que les debía y todo volvería a ser como antes. Era todo tan fácil...





FLASHBACKS

Los *flashbacks* que se ofrecen a continuación se pueden intercalar a lo largo de la aventura otorgando mayor riqueza al trasfondo de los PJ y a la trama argumental de la propia historia. El director de juego debe sentirse libre de introducirlos cuando crea conveniente, aunque se recomienda realizarlos en el mismo orden en el que se presentan.

ELECTROKING (FLASHBACK DE KEVIN)

Hoy ha sido un final de jornada especialmente duro en ElectroKing. Kevin ha tenido que lidiar con un cliente airadamente molesto por la compra de un televisor con el que no estaba nada satisfecho. Pero bueno, es algo a lo que, tras varios años de trabajo, está más que acostumbrado.

Casi a final de la jornada han convocado a los trabajadores a una reunión para entregarles parte de los salarios atrasados que debe la empresa. Entregan a Kevin un sobre que contiene 800 \$, lo que no constituye ni una sexta parte de lo que le deben. Sin embargo, antes de abandonar la pequeña sala de reuniones, el gerente les comunica que, debido a las continuas pérdidas que ElectroKing viene sufriendo durante el último año, se ven obligados a cerrar el negocio y, sintiéndolo enormemente, despedir a todos los trabajadores.

Kevin sale de allí cabizbajo y se dirige hacia su coche pensando en cómo va a hacer frente a todo lo que se le viene encima.

UNA VISITA INESPERADA (FLASHBACK DE MARGARET)

Un par de días después de la pérdida del empleo de Kevin, Margaret se encuentra sola en casa, trabajando en el garaje en su nueva escultura. Su marido está en la ciudad; lleva 48 horas buscando trabajo, leyendo ofertas de empleo en los periódicos, mandando currículos aquí y allá... Todo muy agobiante, la verdad, por ello Margaret necesitaba desconectar un rato.

A media mañana suena el timbre de la puerta principal. 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 su boca. Se presenta como “Rick”, un amigo de Kevin, aunque realmente se trata de un esbirro chicano que trabaja para el Sr. Vargas, el prestamista. En un principio se mostrará cortés, aunque poco a poco irá dejando ver sus intenciones. Curioseará cada una de las fotos familiares que haya en el salón e incluso pronunciará 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 desea esperar a Kevin. Pondrá los pies sobre la mesa, pedirá una cerveza a Margaret y empezará a mirarla de forma lasciva. Le dirá que tiene algunos negocios con su marido que debe “*resolver lo antes posible*”. No le dará mucha 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, 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.

DOS PEQUEÑOS ESPÍAS (FLASHBACK DE DYLAN Y EMILY)

La escena se desarrolla en la vivienda de los Thomson. Dylan y Emily escuchan desde los últimos escalones que conducen a la planta alta la discusión de sus padres en el salón. Margaret reprocha a Kevin la situación a la que les ha llevado tras su acuerdo con los chicanos. Kevin es consciente de su error pero defenderá que no vio otra salida: las deudas estaban ahogando a la familia y debía hacer algo. La escena tiene que constituir un momento tenso en el que se sucedan acusaciones y reproches. Sin embargo, Margaret ya ha recibido la carta del hotel Overlook como respuesta a uno de los muchos currículos que Kevin envió. En el momento final de la discusión la pondrá sobre de la mesa y, girando el rostro, afirmará que la mejor opción es desaparecer de Sacramento. En esa carta puede estar la solución.



HIGH SCHOOL (FLASHBACK DE DAVID Y LUCAS)

La escena comienza en la escuela una mañana cualquiera de mediados de septiembre. En clase de matemáticas, David mantiene su mano en alto deseando dar las respuestas de los ejercicios que acaban de hacer y que a él le han parecido excesivamente fáciles. Por supuesto, todos sus resultados son correctos, algo que a algunos de sus compañeros les saca de sus casillas. Antes de finalizar la clase, el profesor, el Sr. Sleiter, plantea conscientemente un problema extremadamente difícil, con el objetivo de poner a prueba a David y que se rebana los sesos buscando la solución.

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 mismo están haciendo unos cuantos desaprensivos. Entonces aparece en escena Lucas, que ve lo que le está sucediendo a su medio hermano. El resultado final será posiblemente un ojo morado y un rapapolvo por parte del director del centro. Lucas volverá a casa con un comunicado de la escuela en el que se cita a los padres a una reunión al día siguiente.



Estimado Sr. Thomson:

Nos es grato comunicarle que ha sido seleccionado para desempeñar el puesto de vigilante en nuestro flamante Hotel Overlook. Tanto usted como su familia deberán presentarse en nuestras instalaciones el próximo día 30 de septiembre del presente año a las 14:00 horas. Ese mismo día recibirá las instrucciones necesarias para desempeñar debidamente sus funciones.

Cubrirá el puesto de vigilante durante la presente temporada invernal, que abarca del 1 de octubre de 1983 al 12 de mayo de 1984, siendo un total de 164 días. Durante este periodo deberán permanecer en el hotel y llevar a cabo las funciones que se le encomendarán.

Si finalmente está interesado en formar parte de nuestra excepcional plantilla, aceptando el puesto al que optaba, deberá ponerse en contacto lo antes posible con el administrador general del Hotel Overlook, el Sr. Stuart Ullman.

Las condiciones laborales y salariales le serán comunicadas en su debido momento.

Atentamente,

Sr. Stuart Ullman
Administrador general



SIDEWINDER, COLORADO

30 DE SEPTIEMBRE DE 1983

La aventura comienza en Sidewinder, un pequeño pueblo situado a sesenta y cinco kilómetros del Overlook. Es la población más “cercana” al hotel. Los PJ se encuentran en una gasolinera donde pueden repostar y comprar en la pequeña tienda. Cuando bajan de su Volvo del 75 notan que el tiempo es bastante desapacible: sopla el viento y hace mucho frío. Mark, el encargado, es un hombre corpulento de unos cincuenta años que parece el hermano gemelo de Hulk Hogan. Les dará la bienvenida y mantendrá con ellos una pequeña conversación, en la que:



- Puede hablarles de Pete Watson, encargado de mantenimiento del Overlook. Ambos son del pueblo y se conocen. Tienen buena relación.
- Comentarán la crudeza del invierno en esta zona. Las carreteras quedan cortadas durante varios meses. Y parece que este año la nieve está ya a punto de llegar...
- Según las previsiones meteorológicas, se espera tormenta esta misma noche.
- Los PJ notarán que a Mark le cambia el semblante si le comentan que ellos son la familia que permanecerá este invierno en el Overlook. A partir de ese momento intentará evitar hablar del tema.

En la gasolinera (en la que podría haber algún folleto informativo del Overlook), también hay un chico colocando artículos en las baldas del interior del establecimiento. No tiene más de veinte años. Lleva una gorra de los *Denver Nuggets* y una cazadora vaquera. Oirá toda la conversación. Cuando los PJ se dirijan hacia su coche, el chico, un tal Tom, se acercará a ellos. Antes de que se marchen, y con cierto tartamudeo, les advertirá de que tengan cuidado en el hotel, pues está “maldito”. Los PJ pueden entonces percatarse de que el chico muestra síntomas de cierta discapacidad intelectual. Mark lo llamará desde la pequeña tienda diciéndole que vuelva a su trabajo y deje en paz a los clientes.

EL HOTEL

La carretera hasta el hotel Overlook no es precisamente la mejor del Estado, aunque en esta época, al menos, aún es transitable. La radio interrumpe su programación y el noticiario advierte de la proximidad de la primera tormenta invernal. La verdad es que las temperaturas han ido cayendo en picado desde que los PJ salieron de Sacramento, algo especialmente notable en las montañas de Colorado.

Una hora y media más tarde llegan al hotel Overlook. Son las 14:10h y se observa ajeteo en las inmediaciones del aparcamiento. Mozos que portan cajas, equipajes y demás enseres entran y salen del hotel.

Una mujer joven, la Srta. Alice Rodham, les atenderá en recepción. Está muy atareada organizando una serie de documentos, aunque dejará lo que está haciendo en cuanto los PJ se presenten y les acompañará a la oficina del Sr. Ullman, administrador del hotel.





ENCUENTRO CON STUART ULLMAN

Los PJ entran en una oficina no demasiado grande. Un ventanal preside la estancia derramando su claridad sobre un brillante escritorio de nogal. A la izquierda hay varias estanterías atestadas de cajas y clasificadores. A la derecha, un inmenso cuadro del Overlook, y bajo él, una maceta con una planta artificial. La silueta de Stuart Ullman se recorta frente al ventanal. Se levanta súbitamente cuando entran los PJ y se dirige resueltamente a ellos.

La conversación es formal, fría y distante. El Sr. Ullman se muestra algo molesto por la hora a la que han llegado los PJ; les esperaba mucho antes. Durante la charla, el Sr. Ullman se limitará a describir las tareas que deberá llevar a cabo Kevin Thomson en el hotel durante la temporada de invierno. Saca en algún momento cinco hojas grandes que despliega sobre su escritorio. Son los planos completos del hotel. La primera de las hojas corresponde concretamente a los planos del desván.

“Mire, atienda: aquí solo hay trastos viejos. Deberá usted poner ratoneras y cebos envenenados. Algunas camareras de la tercera planta aseguran que han oído ruidos allí arriba. Lo último que queremos en el Overlook es tener una familia de ratas alojada en él, ¿no cree?”

Tras decir eso, el Sr. Ullman coloca el plano del desván bajo los demás mostrando ahora el plano de la tercera planta:

“El Overlook cuenta con ciento diez habitaciones. Treinta de ellas, todas suites, están en la tercera planta; diez en el ala oeste, incluyendo la suite presidencial, diez en el centro y las otras diez en el ala este. Todas ellas tienen unas vistas estupendas”.

A continuación examina con los PJ el plano de la segunda y primera planta:

“Cuarenta habitaciones en la segunda planta, señores, treinta dobles y diez individuales. Y en la primera planta, veinte de cada clase. Además, hay tres armarios de ropa blanca, un almacén en el extremo este y otro en el extremo oeste. Pues bien, todo muy sencillo, ¿verdad? ¿Alguna pregunta? En las habitaciones ustedes no tienen nada que hacer, actualmente están todas cerradas y limpias. Déjenlas tal cual”.

Prácticamente no deja tiempo para responder, y continúa con su discurso:

“En fin, y ahora vayamos con la planta baja. Aquí en el centro está el mostrador de recepción; detrás de él, la administración. El vestíbulo mide veinticinco metros a cada lado del mostrador. En el ala oeste están el comedor Overlook y el salón Colorado. El salón de banquetes y el de baile ocupan el ala este. Muy sencillo todo, ¿verdad? ¿Ninguna pregunta? Bien, antes de proseguir, la cocina está a su disposición, por supuesto, y tienen comida de sobra para pasar cinco inviernos si hiciese falta (ríe), aunque este ya se les hará suficientemente largo, ¿no creen? Les aconsejo que la mayor parte del tiempo lo pasen en la cocina y en el salón Colorado, leyendo y jugando a juegos de cartas o a lo que sea que les guste. No necesitan nada más. Ah, este salón tiene una chimenea, pero no la enciendan, no es necesario en absoluto, la calefacción del hotel funciona a la perfección. Por último, tan solo nos queda el sótano, pero esa parte se la enseñará Watson, el encargado de mantenimiento. Él lleva trabajando con nosotros muchos años. Su abuelo, Robert Townley Watson, construyó este hotel, ¿saben?”

Miren, el margen de ganancia del hotel es y ha sido siempre reducido. Esto es debido a la depreciación que se produce todos los inviernos, tras los cuales hay que realizar grandes reinversiones. Los inviernos son de una crudeza extrema por aquí. Para hacer frente al problema, hace años se tuvo la feliz idea de contratar a un guarda permanente. Su función: mantener encendidas las calderas y distribuir diariamente las partes del hotel que reciben calefacción. También reparar las averías que se produzcan, claro, y solucionar todas y cada una de las contingencias que pudieran darse. Qué se yo, una ventana rota, cosas así. Desde que hay guardas en inviernos, el Overlook ha pasado a ser un hotel rentable. ¡Por fin! Los últimos seis inviernos fue Watson quien se quedó vigilando y manteniendo el hotel. Pero su avanzada edad no le permite continuar un invierno más, y por eso están ustedes aquí. Y bueno, si me disculpan, tengo aún muchas cosas que arreglar. ¡Dios santo, qué tarde es ya!”.



Stuart Ullman no hará referencia en ningún momento a los fatídicos acontecimientos que rodean al Overlook. Si los PJ intentan sacar el tema lo cortará tajantemente. Sin embargo, sí que podría, a juicio del director de juego, dar información sobre aspectos históricos del hotel (véase el apartado *Escenario*).

Por último, les invitará de nuevo a que se retiren, ahora de manera más directa. La chica de recepción les acompañará hasta el sótano, donde les espera Watson, el empleado de mantenimiento.

ENCUENTRO CON WATSON

Watson se muestra amigable y campechano. Conduce a los PJ al sótano, a una habitación que huele a humedad. Abre una pequeña puerta enrejada y les muestra el interior de una gran caldera central de la que irradia un calor intenso.

“Toda la instalación es nueva, Sr Thomson, no puede usted hacerse una idea de los quebraderos de cabeza que nos dio la antigua. Menos mal que ese gordo de Ullman cumplió su palabra. Dijo que en 1982 las cuentas permitirían adquirir una nueva caldera central, y así ha sido. ¡Cómo odio a ese cabrón! Pero he de admitir que hace bien su trabajo. Venga por aquí, le enseñaré el resto”.

Rodeando la caldera hay otra puerta. Tras ella se encuentra el cuarto de calderas secundarias. Un depósito cilíndrico de color blanco se yergue sobre cuatro bloques de cemento. Una amalgama de cañerías y conductos que zigzaguean hacia arriba se pierden en el techo del sótano. Dos grandes tubos de calefacción atraviesan la pared que los separa de la gran caldera central colocada en la habitación contigua.

“El pasado invierno no tuve que tocar ninguno de estos trastos. Son totalmente automáticos. Los años anteriores era necesario bajar hasta cuatro veces al día a controlar las calderas y regular la presión, pero ya no hace falta. ¡Se va a aburrir mucho aquí, Sr. Thomson!”

Por cierto, oiga una cosa: el Sr. Ullman propone calentar un día el ala este, al siguiente el ala central y un día después el ala oeste. ¡Está chiflado! ¿No cree? Si hace eso se les congelarán las pelotillas a los críos (ríe). Como ya le digo, este nuevo modelo no necesita mayor mantenimiento que echar un ojo cada día para cerciorarse de que la presión no suba de cien libras por pulgada cuadrada. Mire, lo puede comprobar en este manómetro de aquí. Es una tontería de fácil. Las habitaciones no estarán a más de diez grados, pero el apartamento donde ustedes se alojen pueden mantenerlo a la temperatura que quieran. ¡Faltaría más!”.

A continuación los conduce a una habitación rectangular muy grande, alumbrada por una débil bombilla de sesenta vatios. Al fondo se ve el hueco del ascensor, con sus poleas y sus cables cubiertos de grasa y su enorme motor, oscuro y sucio. Por todas partes hay periódicos, en paquetes, sueltos o en cajas, junto con un montón de registros, facturas, recibos... Nada de esto debe revestir por ahora importancia.

Si los PJ preguntan a Watson por los anteriores vigilantes, el viejo no tendrá ningún inconveniente en contar todo lo que sabe.

SOBRE LOS FATÍDICOS HECHOS QUE SUCEDIERON EN EL OVERLOOK.

Durante el invierno del 70 al 71 Delbert Grady fue contratado como vigilante. Él, su esposa y sus dos hijas de seis y ocho años ocuparon el apartamento que compartirán los PJ. Un exceso de alcohol, junto a una extraña reacción a la que antes solían llamar “fiebre del encierro” (claustrofobia) llevaron a Grady a asesinar a toda su familia. Mató a las pequeñas con un hacha y a su mujer con una pistola, con la que luego se suicidó.

En julio del 77 una mujer de 60 años apareció muerta en la bañera de su habitación tras tomar más de treinta somníferos junto a una gran cantidad de alcohol.

Durante la temporada invernal del 77 al 78 fue contratado otro vigilante. Su nombre era Jack Torrance. Llegó al hotel con su esposa y su hijo. También ocuparon las habitaciones asignadas a los PJ. Al igual que su predecesor, la presión del aislamiento pudo con él. Intentó asesinar a su esposa y a su único hijo, aunque en esta ocasión no lo consiguió. La mujer y el crío lograron escapar. Encontraron el cuerpo congelado de Torrance en el interior del laberinto vegetal.

Watson asegurará que en el hotel deben de haber muerto unas cuarenta o cincuenta personas desde que su abuelo empezó el negocio, allá en 1910. Algunos murieron por infartos o derrames cerebrales *“mientras se divertían con la dama que estaba con ellos. Esos son los que vienen a estos lugares, tipos viejos que quieren echar su última cana al aire mientras contemplan un buen paisaje”.*

Y luego están *“las supercherías que van contando algunos empleados y empleadas sobre apariciones en el hotel”.* Watson afirmará que lleva desde niño trabajando en el Overlook y que jamás ha visto un fantasma ni nada que se le parezca.



EL APARTAMENTO Y LA SEÑORITA ALICE RODHAM

Tras la conversación con Watson, los PJ serán acompañados al apartamento que ocuparán los próximos meses por la Srta. Rodham, la recepcionista. El apartamento se encuentra en la primera planta. Se trata de un sencillo y agradable espacio en el que se alojan el cocinero y su mujer durante la temporada alta.

En la sala de estar hay varias sillas y sillones que parecen cómodos, una mesita baja algo maltrecha, dos estanterías repletas de libros, en su mayoría novelas policiacas de los años cuarenta, y un pequeño televisor (si lo encienden verán que los escasos canales que sintoniza se ven en blanco y negro). No hay cocina, pero en su lugar existe un montacargas que está justo encima de la cocina del hotel. Una puerta al otro lado del pequeño salón da a un dormitorio, espacioso y ventilado, con dos camas gemelas separadas por una mesita de noche. Esta habitación cuenta con el único cuarto de baño del apartamento. Otra puerta desde el salón conduce al segundo dormitorio, que cuenta con dos literas, un armario y una amplia mesita de noche. El apartamento tiene varias alfombras de colores pardos y sus paredes están vestidas de pino. No se puede decir que sea muy grande ni muy lujoso, pero es acogedor.

Tras mostrarles el apartamento, Alice Rodham les hará un pequeño *tour* por el hotel mostrándole las estancias más importantes. No se detendrá prácticamente en ninguna de ellas, eso sí, se le nota a la legua que tiene mucha prisa y está deseando volver a su trabajo.

Las estancias son:

La cocina: Se trata de la mayor cocina que los PJ han visto en su vida. Les indicará qué fogones y qué utensilios deben utilizar, dónde se encuentra el montacargas que da directamente a su apartamento y, por último, los lugares en los que se ubican la cámara frigorífica, repleta de carnes de todo tipo, y la despensa, otra enorme habitación atiborrada de comida.

Salón del Colorado: Este enorme salón se encuentra cerca de la cocina. Cuenta con unas amplias escaleras que se abren en dos brazos y suben al primer piso, por lo que coge de camino entre la cocina y el apartamento. Tiene varios sillones con distintas mesitas bajas, una mesa más grande con algunas sillas, tres enormes lámparas circulares, un piano de cola y una chimenea. Tanto las alfombras como la mayoría de las cortinas que cuelgan de las paredes están adornadas con motivos indios americanos. La estancia recibe gran iluminación durante el día gracias a sus enormes ventanales desde los que se puede divisar la entrada al laberinto vegetal.

Gold Ballroom (salón de baile): Es un gran salón de baile dentro del Overlook. En esta sala los huéspedes pueden relajarse, leer o tomar una copa. Cuenta con más de una docena de mesas con sillas y algunos sillones con pinta de ser muy cómodos. Una barra de unos diez metros se extiende a la derecha del salón.

Jardín ornamental: Un sendero de grava serpentea entre setos con formas de animales. Todos ellos presentan un aspecto “peludo” o “deformado” debido al crecimiento de las plantas tras haberse dado de baja el jardinero hace ya bastantes días, aunque aquellas, con la llegada del frío, han detenido en gran medida su desarrollo. Un conejo, un perro, dos leones y un búfalo, todos ellos de gran tamaño, componen el jardín ornamental. El sendero desemboca en la zona infantil, donde se encuentran los toboganes, los columpios y el balancín.

Laberinto vegetal: Es un enorme laberinto hecho con setos. Su entrada se encuentra junto al jardín ornamental. Existe una maqueta en el interior del hotel.

ELEMENTOS DE INTERÉS PARA LOS PJS

El hotel dispone de un **emisor y un receptor de radio** con la lista de las frecuencias en que deben transmitir los PJ si necesitasen ayuda alguna vez. Los servicios de rescate más cercanos están en el Parque Nacional de las Montañas Rocosas, a unas tres horas en helicóptero si las condiciones son óptimas, pero con tormenta de nieve no podrían despegar. No obstante, desde los primeros días será prácticamente imposible contactar, pues el mal tiempo hará que la señal sea débil e insuficiente.

Hay **línea telefónica**, pero es aérea y casi todos los inviernos cae en algún punto. De hecho, caerá la primera noche, aunque volverá a estar operativa en el tercer acto.

En el cobertizo hay un **vehículo para la nieve**. Si los PJ intentan utilizarlo no funcionará, pues Watson se ha encargado de que así sea.



“HASTA EL 12 DE MAYO. NI UN DÍA ANTES, NI UN DÍA DESPUÉS”

Tras el rápido recorrido por las estancias del hotel, el Sr. Ullman espera a la familia en el recibidor con aire impaciente. Alice corre hacia la recepción y comienza a recoger todos los papeles que tiene por el mostrador bajo la atenta y seria mirada del administrador. Finalmente aparece Watson portando una maleta. Son los últimos empleados que aún quedan en el hotel. Ullman se despedirá fríamente de los PJ soltándole a Kevin la frase que da título a este apartado, mientras que Watson le recordará los cuidados básicos antes de estrechar las manos de todos los PJ con un cálido “todo irá bien”. Antes de marcharse les entregará una tarjeta con su número de teléfono escrito a mano, “por lo que puedan necesitar”.

PRIMERA NEVADA. NO ESTÁN SOLOS

Esa misma noche caerá la primera gran nevada del invierno. La tormenta de nieve durará varios días. Para más inri, los PJ no están solos en el hotel. Un empleado, Steve Morris, ha decidido permanecer en el Overlook con la intención de hacerse con el contenido de la caja fuerte. La razón es que ha sido despedido tras dos años trabajando de botones en el hotel. Stuart Ullman se lo comunicó de sopetón, sin darle mayores explicaciones ni valorar en absoluto su esfuerzo y su capacidad de trabajo.

El plan de Steve Morris consistía en esconderse en el hotel, robar el dinero y regresar a Sidewinder esa misma noche. Para ello había hablado con alguien que lo recogería más allá de las doce. Sin embargo, no contaba con la tormenta de nieve que se ha desatado esa misma noche. No ha logrado abrir la caja fuerte situada en el despacho de Ullman (es mucho más compleja de lo que esperaba) y en su intento ha tirado la maceta con la planta artificial al suelo. Tras escuchar los posibles pasos de los PJ se ha escondido en recepción y ha tomado unas llaves de una habitación al azar. Si los PJs no dan con él esa misma noche, cogerá comida de la cocina y se encerrará en la habitación. Su objetivo será coger el dinero y largarse de allí en el vehículo para la nieve. Para conseguirlo no dudará en engatusar a los PJ hasta ganarse su confianza si estos le descubren.

Durante la madrugada, mientras los PJ duermen, se oirá un ruido en la planta baja del hotel. Se ha producido en el despacho del Sr. Ullman. Si los PJ bajan verán la maceta destrozada en el suelo. Si son suficientemente perspicaces podrían llegar a darse cuenta de que el enorme cuadro del Overlook está inclinado. Tras el cuadro se encuentra la caja fuerte.

Si los PJ deciden usar el teléfono, descubrirán que la línea ha caído con la tormenta. Usando la radio sí que podrían contactar con la oficina del Parque Nacional de las Montañas Rocosas, pero en ese caso un agente intentará tranquilizar a los PJ, pues no ha pasado nada (aún). Si Steve Morris ya ha entrado en escena y los PJ comunican su presencia en el hotel, el agente les dirá que no se trata de un chico peligroso; el joven ha vivido toda su vida en Sidewinder y todos le conocen. Incluso Steve podría tomar la palabra e indicarle al agente que piensa volver al pueblo en cuanto acabe la tormenta y sus amigos vengán a recogerlo. Si los PJ insisten, la actitud de los agentes debe ser reacia a movilizar todo el protocolo de emergencia ante un hecho tan nimio.



El largo invierno en el Overlook no ha hecho nada más que empezar.



SEGUNDO ACTO

Durante el segundo acto se van presentando diferentes estancias del hotel y los posibles acontecimientos que podrían desarrollarse en cada una de ellas. Lo que suceda a partir de ahora dependerá de las decisiones de los PJ y de las situaciones y experiencias que pretenda brindar el director de juego.

APARTAMENTO DE LA FAMILIA THOMSON

ACONTECIMIENTOS:

1. Uno de los miembros de la familia Thomson sufre una pesadilla. En ella corre por un bosque. Es de noche. Hace un frío intenso. Escucha su propia respiración agitada mientras el aliento en forma de vaho sale de su boca. Está exhausto. Pero no puede dejar de correr porque algo o alguien le persigue. La nieve cubre el suelo del bosque dificultando el avance. Haga lo que haga no le valdrá de mucho. De una forma u otra terminará siendo cazado por una figura encapuchada que acabará con su vida con una hacha. Serán varios los hachazos que reciba, en cada uno de ellos el rostro de la figura irá cambiando: son los rostros de su propia familia.
2. Durante la noche la temperatura desciende de forma brusca en el apartamento. Alguno de los PJ se despierta helado. El frío proviene claramente del baño. Al entrar encuentra la ventana abierta. Justo antes de cerrarla algo llamará su atención: en la zona del laberinto vegetal se observa una luz que se mueve.
(Enlaza con el ACONTECIMIENTO 1 del LABERINTO VEGETAL).
3. Una de las noches llaman a la puerta de la habitación. Cuando los PJ abran no habrá nadie. Justo al cerrar volverá a sonar: alguien golpea repetidas veces la puerta con sus nudillos. Al abrir, de nuevo no habrá nadie. Finalmente, cuando vuelvan a cerrar aporrearán por tercera vez pero con una fuerza inusitada, temblarán incluso las paredes y algún cuadro caerá al suelo. Por supuesto, tampoco esta vez habrá nadie.
4. De madrugada, uno de los PJ oirá el sonido del ascensor subiendo y bajando. Incluso escucha el timbre en forma de campanilla que avisa de la llegada del ascensor a la planta en la que se encuentra. Si sale de la habitación contemplará la luz que sale del ascensor y que alumbra parte del pasillo. Es como si lo estuviera esperando y lo invitara a entrar. Si lo hace, este se cerrará y bajará al sótano.
(Esta línea enlaza con posibles ACONTECIMIENTOS en el SÓTANO).
5. Una de las noches, uno de los chicos se despierta y... nota algo frío al meter las manos bajo la almohada. De inmediato, siente un leve dolor en uno de sus dedos. Al sacarlo verá un corte que sangra en la yema del dedo. Bajo su almohada hay un cuchillo. ¿Cuál será la reacción del niño? Si despierta a sus hermanos estos también tendrán otro cuchillo bajo sus almohadas. ¿Se trata de los mismos que días anteriores vieron en la cocina? ¿Quién los ha colocado allí?
6. Jurarían que en la habitación de arriba se escuchan pasos y correteos. Si suben no encontrarán nada especial, es una habitación más del hotel. Sin embargo, cuando vayan a salir de ella encontrarán una nota en la entrada. El director de juego podrá decidir el contenido de la nota y llevar la trama a dónde desee. A continuación se muestran algunas sugerencias:

“Os estamos mirando”: Al fondo del pasillo podrían ver a dos niñas observándoles que...

“Os esperamos en el desván”: Tras ello, los PJ deberán decidir si acuden o no.

(Podría enlazar con ACONTECIMIENTOS en el DESVÁN).



7. En el armario de la habitación de los críos aparecen dos vestidos de niña colgados. ¿Quién los puso allí? ¿A quién pertenecerán? Si algún PJ los registra encontrará en uno de sus bolsillos una llave en un llavero con el número 237. NOTA: El director de juego debe decidir dónde encontrarán la llave de la habitación 237, ya que también es posible encontrarla en el interior de una muñeca en el ACONTECIMIENTO 3 en el JARDÍN ORNAMENTAL.

(Esta línea enlaza con posibles ACONTECIMIENTOS en la HABITACIÓN 237).

SALÓN DEL COLORADO

ACONTECIMIENTOS:

1. Si se ha quedado solo por cualquier razón, uno de los PJ observa desde el ventanal del salón a su familia que se adentra en el laberinto vegetal. Si decide seguirlos se llevará una terrible sorpresa.

(Enlaza con ACONTECIMIENTO 2 del LABERINTO VEGETAL).

2. Existe un pasillo situado en la primera planta que se puede ver desde el interior del Salón del Colorado. Alguien verá, en un determinado momento, un grupo de personas que avanza por el pasillo; van riendo y visten atuendos de los años 20. Durante un instante sus risas se detienen, al igual que sus pasos. Con semblante serio dirigen su mirada hacia los PJ. Sin abandonar esa expresión, continúan su camino. Si los PJ deciden seguirlos se darán cuenta de que se dirigen al salón de baile (Gold Ballroom).

(Enlaza con ACONTECIMIENTO 1 del GOLD BALLROOM).

3. Se escuchan correteos y pasos por la segunda planta.

(Enlaza con ACONTECIMIENTO 4 del APARTAMENTO DE LA FAMILIA THOMSON).

4. A veces, desde otras estancias, se escucha una máquina de escribir que procede del Salón del Colorado.

(Enlaza con OTROS ACONTECIMIENTOS: LA MÁQUINA DE ESCRIBIR).





LABERINTO VEGETAL

ACONTECIMIENTOS:

1. Los PJ observan una luz en la noche que procede del laberinto vegetal. Si acuden encontrarán unas huellas que se adentran en él. Finalmente llegarán a un punto donde hay una linterna encendida tirada en la nieve, y junto a ella un rastro de sangre. Unos metros más adelante oirán entre susurros una voz pidiendo ayuda, quizás también algún gruñido. Steve Morris, el empleado, está malherido sobre la nieve. Ha sido atacado por lobos, y lo peor de todo: las bestias aún están allí. Se han retirado momentáneamente por la llegada de los PJ, pero pueden volver a la carga en cualquier momento.
2. Uno (o varios) de los PJ, preferiblemente alguno de los críos, observa desde los ventanales del Salón del Colorado al resto de su familia que se adentra en el laberinto vegetal. ¿Por qué no le han avisado? Si decide salir a buscarlos para unirse a la pequeña excursión familiar encontrará huellas en la nieve. Podrá seguir las pero pasados unos minutos dejará de verlas. Se ha metido en el laberinto vegetal y ahora deberá salir de él. Hace muchísimo frío. Escuchará una voz masculina que lo llama por su nombre y que no parece ser su padre. Otra voz, esta vez infantil, lo llama desde el otro lado de uno de los setos. Allí hay dos chicas. Visten vestidos largos de manga corta. Le mandan callar llevándose el dedo a los labios y le piden que vaya con ellas para esconderse diciéndole: *“Él quiere haceros daño”*. El PJ podría llegar a ver a ese hombre que camina arrastrando una de las piernas por la nieve. Porta un hacha entre sus manos. ¿Descubrirá al PJ? ¿Seguirán allí las niñas? La escena podría acabar con las voces de los padres llamándolo y el hacha en medio del camino sobre la nieve. Por supuesto, la familia jamás salió del hotel para adentrarse en el laberinto vegetal. Solo cuando echaron de menos al crío salieron y vieron las huellas.
3. En cualquier momento de la aventura algún PJ podría desear introducirse en el laberinto vegetal. En tal caso el director de juego podría experimentar con esta escena mostrando visiones imposibles, voces que susurran... Quizás es buen momento para perderse en el laberinto. ¿Logrará el PJ salir ileso?





JARDÍN ORNAMENTAL

ACONTECIMIENTOS:

1. Mientras caminan por el sendero, observan a ambos lados a los enormes animales vegetales. Pero... más tarde, quizás cuando los PJ hayan pasado a la zona infantil, descubrirán que en determinados momentos los animales parecen haber cambiado de posición. Los leones se han acercado, algún animal ha girado su cabeza y ahora parece que los mira, el conejo ha levantado sus patas delanteras, el perro se ha incorporado... ¿Quizás la imaginación de los PJ les está jugando una mala pasada?

2. Los columpios se mecen solos, ¿será el viento? Todos los PJ podrían contemplar ese hecho, aunque solo uno de ellos vería durante un par de segundos a dos niñas que se balancean.

3. Hay alguien detrás de algún seto, o al menos eso creen haber visto. Cuando algún PJ se acerque encontrará una muñeca. Se trata de una vulgar muñeca de trapo, algo deteriorada por el tiempo. Permanecía sobre la nieve pero bastante seca, por lo que es lógico pensar que alguien la ha colocado allí hace relativamente poco tiempo. Si los PJ deciden investigarla descubrirán que en su interior esconde una llave. Es la llave de la habitación 237.

(Podría enlazar con ACONTECIMIENTOS en la HABITACIÓN 237).

4. Mientras los PJ están jugando en los columpios de la zona infantil, alguno de ellos mira hacia la fachada del Overlook. En una de las ventanas hay alguien que los observa. Al cabo de algunos segundos esa figura se retirará. ¿Qué habitación es esa? ¿Quién era esa persona? El director de juego puede sopesar la posibilidad de que se trate de Steve Morris si aún no le han descubierto.

(Podría enlazar con ACONTECIMIENTOS en la HABITACIÓN 237).



THE GOLD BALLROOM

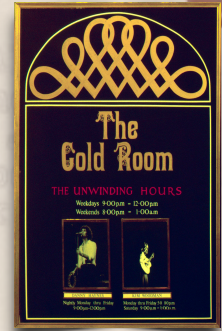
ACONTECIMIENTOS:

1. Se oye música que procede del salón de baile. No cabe duda, el Gold Ballroom debe estar repleto de gente. Los PJ pueden acercarse a la puerta del salón, que permanece cerrada. Además del ruido, ahí dentro puede intuirse movimiento y luz. Sin embargo, en el momento en el que abran la puerta la sala se mostrará totalmente vacía. Sobre la barra hay un par de vasos de whisky con hielo. En cuanto el PJ se acerque tendrá lugar el encuentro con Jack Torrance. Este se mostrará cercano y amigable. Brindará con el PJ. No tendrá inconveniente en afirmar que fue un antiguo guarda del Overlook y que, habiéndose enterado de la llegada de los Thomson, no ha dudado ni un instante en pasarse a saludarlos. Se interesará por la familia del PJ, adulándolos y mostrando abiertamente su envidia (sana, dirá). Jack le contará que él también tiene familia y



que a día de hoy viven en Tampa (Florida). Explicará que su mujer (o exmujer) no entendió en su momento “*ciertas circunstancias*”, algo por lo que no le guarda el menor rencor.

NOTA: Si alguien entra después en el salón encontrará al PJ hablando solo y bebiendo de un vaso sucio, seco... y vacío. Pero si entró en la escena desde el principio en compañía de ese PJ, sí que verá la presencia de Jack Torrance y podrá interactuar también con él. En realidad, la escena es ideal para ser protagonizada por un solo PJ.



2. Cada noche los PJ encuentran una copa recién servida en una de las mesas del Gold Ballroom. ¿Quién la ha colocado allí?

PASILLOS

ACONTECIMIENTOS:

1. En uno de los pasillos cuelga, enrollada en la pared, una manguera contra incendios. Uno de los hijos de Kevin y Margaret muestra especial curiosidad por ella. Hay algo que llama su atención, no se sabe bien qué. En algún momento, mientras el PJ pasea por el pasillo, la cabeza de la manguera podría caer sobre la alfombra que tapiza el suelo. El niño puede también ver cómo realiza leves movimientos hacia un lado y a otro. Al final, como si de una larga serpiente se tratara, la manguera se lanzará contra el chico.

2. Cerca de la habitación 237 hay una mancha en la pared. Quizás en algún momento la mirada atenta de un PJ podría atisbar cómo la mancha adquiere relieve y sentido formando una palabra, “*REDRUM*”, con la “*D*” y la segunda “*R*” colocadas al revés.

(Enlaza con *ACONTECIMIENTO 1 de la HABITACIÓN 237*).

3. Los pasillos no siempre están iluminados. Es más, durante la noche están sumidos en total oscuridad. ¿Qué se esconde tras la negrura? ¿Susurros? ¿Una pequeña luz al fondo del pasillo? ¿Un par de ojos que los observan? ¿Algo que roza el cuerpo de los PJ?

(Puede enlazar con *ACONTECIMIENTOS de la HABITACIÓN 237* o *ACONTECIMIENTO 1 del DESVÁN*).





COCTINA

ACONTECIMIENTOS:

1. Uno de los PJ (lo lógico es que se trate de uno de los adultos) se encuentra en la cocina preparando el almuerzo. Está cortando en pequeños trozos unas zanahorias. Por un instante, se le pasa por la cabeza una posibilidad que tan solo dura unas décimas de segundo. Algo que en cualquier mente racional sería una locura. Pero, durante ese instante, al PJ le parece una buena idea: "¿Y si comenzara a cortar mi dedo?". A los pocos segundos, o quizás cuando se percate otro PJ, volverá a ser consciente de sus actos. El cuchillo ya se ha hundido sobre uno de los dedos; de hecho, está rozando el hueso. La sangre brota y el dolor comienza a ser más que real. Por primera vez el PJ se da cuenta de la fina línea que separa la cordura de la locura.



2. Cada mañana, mientras algún PJ prepara el desayuno, cae una lata de comida de la alacena. Este hecho se repetirá cada día. Los PJ podrán volver a colocarla en su sitio, o en cualquier otro. Al día siguiente volverá a suceder. Quizás en alguna de esas ocasiones el bote caiga cuando el PJ acabe de darse la vuelta tras haberlo colocado. O quizás encuentre varios botes formando una pirámide...



3. Un PJ se queda encerrado en la alacena. Es imposible abrir la puerta. Los botes irán cayendo uno a uno... hasta que empiecen a salir disparados en dirección al PJ. ¿Oírá alguien sus gritos?

SÓTANO

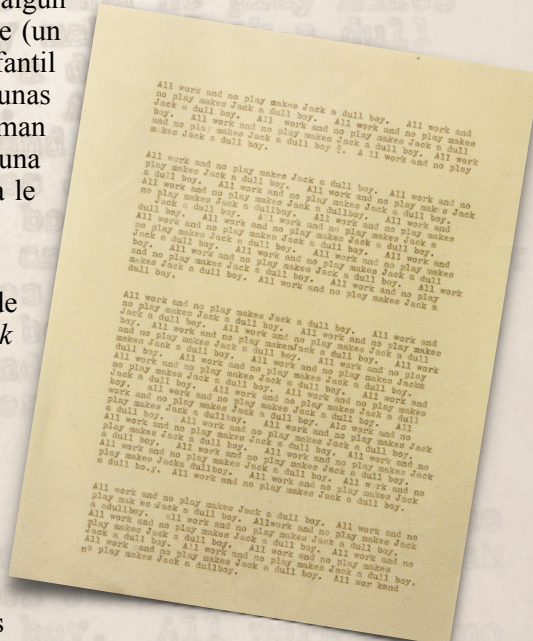
ACONTECIMIENTOS:

1. Durante la noche, uno de los niños oye que el ascensor está en funcionamiento. Permanece abierto en el pasillo como si invitara al crío a que entrara. Cuando lo haga se cerrará y lo llevará al sótano. Una vez allí no podrá regresar, ni sus eventuales gritos serán escuchados por el resto de la familia. Si investiga un poco encontrará colchones, cajas, periódicos... Incluso podría hallar algún objeto personal de los propios PJ que hubiesen perdido anteriormente (un libro, un anillo, un peluche...). De repente, el PJ escuchará una risa infantil y acto seguido verá una figura de escasa estatura que corretea tras unas estanterías. Si acude descubrirá a dos niñas que le sonríen y que lo llaman con el dedo pidiéndole que las siga. Si decide seguir las encontrará una mecedora que aún se mueve. Sobre ella hay un hacha. Un voz helada le susurrará al oído: "Cógela". ¿Qué hará el PJ a continuación?

2. En una de las cajas los PJ encuentran un paquete anudado lleno de folios. En todos ellos aparece la misma frase, una y otra vez: "All work and no play makes Jack a dull boy".

3. En el sótano, tras unas cajas y con bastante polvo, encuentran un triciclo.

4. El sótano está atestado de cajas y cajones de papeles deformados por el tiempo y la humedad: periódicos viejos y amarillentos, libros de contabilidad y otros formularios sujetos con bandas de goma, pilas





de viejos registros de huéspedes... Si se dedica tiempo suficiente podrá encontrarse un álbum de recortes con tapas de piel blanca y con las páginas sujetas por dos trozos de cordón dorado. Todos los recortes están relacionados con la historia del Overlook. Algunos contienen noticias que revelan la historia negra del hotel. Las tapas del álbum poseen una gruesa capa de polvo. De su interior caerá una suntuosa tarjeta.

Al pasar las páginas el PJ irá encontrando recortes de periódicos de distintas fechas.



THE DENVER POST
ILLUSTRATED WEEKLY NEWSPAPER
15 de mayo, 1947

REAPERTURA DE ELEGANTE HOTEL DE TEMPORADA EN LA MONTAÑA, CON ESTRELLAS DE PRIMERA MAGNITUD COMO HUÉSPEDES

Derwent dice que el Overlook será el “Espectáculo del mundo”.

Tras varias inauguraciones en sus treinta y ocho años de historia, el Overlook vuelve a abrir sus puertas tras el desembolso de más de un millón de dólares por parte del millonario Horace Derwent. El conocido empresario declara que “El Overlook será uno de los espectáculos del mundo, uno de esos hoteles en los que treinta años más tarde, se recordará haber pasado una noche allí”. Sin duda el señor Derwent, que tiene numerosos negocios en Las Vegas, sabe de lo que habla.

1 de febrero, 1952

MILLONARIO VENDE INVERSIONES EN COLORADO

Trato hecho con inversores californianos sobre el Overlook y otros activos. Revelaciones de Horace Derwent.

Horace Derwent vende la totalidad de sus inversiones en Colorado. Entre ellas su activo más famoso, el hotel Overlook. El comprador es un grupo de inversores californianos encabezados por Charles Grondin.

10 de abril, 1963

GRUPO DE LAS VEGAS COMPRA FAMOSO HOTEL EN COLORADO

El pintoresco Overlook, convertido en club reservado.

Un grupo de inversores de Las Vegas bajo el nombre de *High Country Investments* anuncia la compra del hotel Overlook para convertirlo en un club muy reservado destinado a ejecutivos de compañías norteamericanas y extranjeras. Hasta el momento no se conoce ningún detalle más acerca de los nuevos propietarios, pero la reapertura del Overlook ya es segura.

27 de julio, 1964

¿VUELVE EL MILLONARIO DERWENT A COLORADO POR LA PUERTA TRASERA?

Revélase que Ch. Grondin es un ejecutivo de la High Country.

Fuentes bien informadas afirman que *High Country Investments* está presidida por Charles Grondin, que fue director de *California Land Development Corp.* hasta 1959, fecha en que renunció para asumir el cargo de vicepresidente ejecutivo en la oficina de *Derwent Enterprises* en Chicago. Esto lleva a conjeturar que quizá *High Country Investments*, esté controlada por Derwent, quien podría así haber adquirido por segunda vez el Overlook, en circunstancias muy especiales.

THE DENVER POST
ILLUSTRATED WEEKLY NEWSPAPER
15 de septiembre, 1964

¿ZONA FRANCA DE LA MAFIA EN COLORADO?

Recientemente se han puesto en duda los negocios de los principales accionistas del Overlook. Este medio ha podido conocer una lista de personas que se reunieron en el hotel entre el 16 y el 23 de agosto 1964, lista que ofrecemos a nuestros lectores para que adviertan la siniestra relevancia de algunos nombres: Charles Grondin, presidente de *High Country Investments*; Charles “Baby Charly” Battaglia, sexagenario empresario de las Vegas; Richard Sacrne,

Principal accionista de *Fun Time Automatic Machines*; Peter Zeiss, importador domiciliado en Miami; Vittorio Gienelli, conocido como Vito el Descuartizador... Se trata de figuras relacionadas con Las Vegas y con negocios muy turbios. Muchos de ellos han sido procesados por evasión de impuestos, tráfico de drogas, prostitución, tenencia de armas, robo y asesinatos. Sin duda, las autoridades deberían tomar cartas en el asunto.

23 de junio, 1966

ASESINATO MÚLTIPLE EN UN HOTEL DE COLORADO

Conocido personaje del hampa asesinado en un club de montaña. Otros dos muertos parecen sus esbirros.

A sesenta y cinco kilómetros del apacible pueblo de Sidewinder (Colorado), el Overlook Hotel ha sido el escenario de una ejecución múltiple llevada a cabo al más puro estilo de la mafia. Dos de los hombres eran compañeros o guardaespaldas de Vittorio Gienelli, conocido también como el Descuartizador por su supuesta intervención en un crimen cometido hace veinte años en Boston. El tercer cuerpo pertenecía al propio Gienelli que aparentemente huía de sus atacantes cuando fue abatido.

Le cortaron las pelotas

16 de enero, 1967

TRAS ASESINATO DE UNA FIGURA DEL HAMPA, SE VENDE CONOCIDO HOTEL



DESVÁN

ACONTECIMIENTOS:

1. En el desván hay una antigua cámara con reproductor de super-8. No están excesivamente escondidos, aunque tampoco a la vista (o quizás sí, depende del director de juego). Perteneció a los antiguos guardas, la familia Grady. Hay una sola película con una pegatina, en la que por todo título aparece escrito a mano: "*Vacaciones invernales de los Grady*". Si los PJ ponen en marcha el reproductor verán escenas familiares en diferentes localizaciones del hotel. En ellas dos niñas de edades muy cercanas, entre seis y ocho años, corretean alegremente por las zonas exteriores del hotel mientras sonríen a la persona que graba. Aparecen en los columpios, mientras una mujer, seguramente su madre, lee sentada en un banco. En otra escena la familia juega con la nieve. Un bolazo a la cámara hace que aparezca por primera vez el padre mientras limpia el objetivo. De esta forma, una serie de grabaciones se van sucediendo hasta que en una de ellas se ve a las niñas en el interior del hotel, pero ahora están llorando. Miran al cámara aunque no se atreven a acercarse. En ese instante aparece una figura que entra en la escena: porta un hacha y se acerca a las crías. La secuencia es escalofriante. El recién llegado, que es el padre, mata a hachazos a las niñas mientras todo ello es grabado por la madre, que aparece en la película cuando se han consumado los asesinatos mostrando una aterradora sonrisa. Justo en ese instante recibe un disparo en la cabeza. Fin de la grabación.
2. VARIANTE DEL ACONTECIMIENTO 1: Todo se desarrolla de la misma manera, pero en el instante en que la madre aparece en la grabación los PJ observan que se trata de su propia madre, Margaret Thomson. Incluso la grabación podría volver a enfocar al asesino para descubrir que se trata Kevin Thomson, que en ese momento acaba con su esposa. NOTA: Esta variante resulta especialmente interesante si solo son los niños los que ven la película.
3. SEGUNDA VARIANTE DEL ACONTECIMIENTO 1: En la cinta aún queda metraje. En él se pueden ver algunas grabaciones en las que aparecen los PJ en diferentes situaciones desde su llegada al Overlook. Alguien ha estado grabándolos...
4. TERCERA VARIANTE DEL ACONTECIMIENTO 1: La persona que sujeta la cámara no es ningún miembro de la familia Grady. Aunque no se desvela su identidad, es obvio que no es uno de ellos porque en un momento dado salen los cuatro. Como se verá en el tercer acto, el "cámara" es Watson.

HABITACIÓN 237

ACONTECIMIENTOS:

1. La puerta de una de las habitaciones de la segunda planta está entreabierta (si los PJ ya encontraron la llave en el interior de la muñeca, la puerta entonces estará cerrada). Se trata de la habitación 237. Al entrar, la estancia no presenta un aspecto distinto al de cualquier otra. Los PJ pueden recorrerla sin encontrar nada que llame especialmente su atención. Pero cuando estén dispuestos a abandonarla, justo en el momento en el que vayan a cerrar la puerta, escucharán un sonido, algo así como un goteo. Proviene del baño. Si se acercan descubrirán que la bañera está llena de agua. Cuando se asomen, los PJ verán sobre el agua su propio reflejo junto a otro borroso desconocido que asoma sobre sus cabezas. Uno de ellos notará una fuerza que lo arrastra hacia el interior de la bañera. Una mujer decrepita sujeta al PJ e intenta





ahogarlo. En algunos momentos parece que la persona que lo sujeta es otro de los PJ (quizás el padre o la madre si la víctima es uno de los niños). Finalmente la presión cesará y el PJ podrá salir de la bañera. Si acudiesen otros PJ a socorrerlo verán que este no está siendo sujetado por nadie, se mantiene en el fondo de la bañera y patalea sin que nadie lo retenga.

2. Uno (o varios) de los PJ pasea, juega o simplemente camina por los pasillos del hotel. De repente, escucha un sonido que procede de la habitación 237: una risa, un objeto que cae, un lamento... Si el PJ decide entrar, observará una habitación muy distinta a las del resto del Overlook. Parece decorada al estilo años 20 o 30. Dos figuras irrumpen en la estancia cerrando la puerta tras de sí. Sin embargo, el PJ no tardará en darse cuenta de que la escena se desarrolla sin que su presencia sea percibida. Más bien parece un mero espectador de lo que va a suceder. Los individuos que acaban de entrar son un hombre y una mujer. Ambos visten de gala y parecen volver de una fiesta. Rien y portan una botella de champán. La escena continúa sobre la cama, donde, entre risas y sorbos, comienzan a desnudarse el uno al otro. La secuencia de sexo que va a tener lugar se verá interrumpida por un brusco giro de los acontecimientos. El hombre lanzará un puñetazo sobre el rostro de la chica. La someterá a una violencia extrema y enfermiza. Finalmente acabará con su vida ensañándose sobre su cuerpo desnudo con ayuda de un cuchillo. El PJ no podrá salir de la habitación. La puerta permanecerá herméticamente cerrada en todo momento. Sus posibles gritos no interferirán en la escena. Finalmente, cuando el asesino haya acabado, se girará y, mirando al PJ, llevará un dedo a sus labios en señal de silencio bajando de la cama y dirigiéndose hacia él. Solo en ese momento se dará cuenta de que la puerta está abierta y hay un niño de nueve o diez años aterrorizado observando la escena. El asesino no se dirigía realmente al PJ, sino al chico, al que comienza a acercarse. El niño puede tener un rostro que resulte familiar al PJ: esos ojos verdes los ha visto en algún otro lado. Puede que reconozca a Watson en ese niño. Si decide volver más tarde, quizás acompañado de otros PJ, todo habrá desaparecido. Se trata de una habitación como cualquier otra y no habrá rastro alguno de la escena vivida.

OTROS ELEMENTOS Y LOCALIZACIONES

Existen elementos y localizaciones dentro de la aventura que podrían dar lugar a nuevos y escalofriantes acontecimientos. Es el caso de la muñeca, la máquina de escribir, los ascensores, la caseta exterior o el campo de roque. El director de juego debe sentirse totalmente libre de profundizar en estas semillas creando nuevas escenas que enriquezcan la experiencia de los jugadores en el Overlook.





TERCER ACTO

El desarrollo del cuarto acto vendrá condicionado por la designación del asesino. Para ello se debe hacer un recuento de contadores de cordura y repartir las cartas tal y como se explica en las reglas adicionales al comienzo de la aventura. Un PJ caerá inevitablemente en las garras del Overlook: su cordura sucumbirá y se convertirá en un ser frío y calculador cuyo único objetivo será asesinar al resto de PJs para luego acabar con su propia vida. Para ello habrá de conducirse con la mayor astucia posible.

Si el asesino no toma la iniciativa y prefiere mantenerse a la espera, la vida en el Overlook continuará su camino. Podrían seguir sucediéndose acontecimientos de los descritos en el segundo acto. O si se prefiere, se podrían desarrollar algunas de las situaciones que se describen a continuación y que podrían dar pie al desenlace final:

- Una mañana el frío despierta a los PJs. El hotel está helado: la caldera ha dejado de funcionar. Tendrán que bajar al sótano para intentar volver a ponerla en funcionamiento.
- También podría pasar todo lo contrario: hace un calor sofocante dentro del hotel. La caldera debe estar funcionando mal. ¿O quizás alguien (o algo) ha subido al máximo la temperatura? Habrá que bajar al sótano para ver qué sucede.
- La línea telefónica ha estado averiada durante prácticamente toda la estancia. Sin embargo, en un momento dado el teléfono sonará. Se trata de Watson, el encargado de mantenimiento. Ha estado llamando en varias ocasiones para comprobar cómo iba todo en el hotel, pero debido a la avería ha sido imposible la comunicación. Sin embargo, parece ser que han arreglado la línea. Puede ser un buen momento para que los PJs pidan ayuda, pero... recordemos que hay un asesino entre los ellos, ¿cuál será su reacción? Por no hablar de que quizás le pidan ayuda precisamente a... Watson.
- Antes o durante el climax final podría aparecer en el hotel Watson, quizás justo en el instante en el que el asesino esté a punto de matar a su familia. El resto de PJs lo verán como una esperanza, un apoyo, alguien que viene a rescatarlos, pero... ¿Y si Watson ayudase eficazmente al asesino a acabar con los demás miembros de su familia? ¿Y si la aventura acabase en una escena en la que, tras morir todos los PJs, Watson se toma una copa en el *Gold Ballroom* mientras charla con alguien al que no se ve? ¿Y si Watson fuese parte del Overlook desde el comienzo?
- Durante la parte final, el director de juego debe utilizar el hotel como el “monstruo” que es. Ayudará al asesino a cumplir su cometido.





AYUDAS Y ANEXOS

HOJA DE CONTROL DE PERSONAJES

KEVIN THOMSON	Vendedor de electrodomésticos	
HITOS	<ul style="list-style-type: none">- Se crio en una granja.- Se buscó la vida en la ciudad a los dieciocho años.	
COMPLICACIÓN	Se siente responsable de la situación económica de su familia.	
ACCIÓN 3	INTERACCIÓN 3	COGNICIÓN 3
Conducir +1; Mantenerse despierto +1; Atletismo +1	Modales +1 Charlatanería +2	Análisis de la situación +1 Conocimientos rurales +1 Electrodomésticos +1



MARGARET THOMSON	Escultora sin éxito	
HITOS	<ul style="list-style-type: none">- Antes de conocer a su marido vivía en una comuna hippie.- No sabe nada de sus padres desde que se fugó de casa a los dieciséis años.	
COMPLICACIÓN	Sufrir de migrañas.	
ACCIÓN 2	INTERACCIÓN 3	COGNICIÓN 4
Equilibrio +1; Dedos ágiles +1	Sonrisa irresistible +1; Comentarios hirientes +1; Conocer intenciones +1	Arte moderno +2; Atenta a detalles +2



DAVID THOMSON	Joven con síndrome de Asperger	
HITOS	<ul style="list-style-type: none">- Cuando aún no había cumplido su primer año, su madre abandonó a su padre y a él.- Ha ganado las Olimpiadas Matemáticas de su escuela los dos últimos años.	
COMPLICACIÓN	Si no tiene un libro cerca se pone muy nervioso.	
ACCIÓN 3	INTERACCIÓN 1	COGNICIÓN 4
Escondarse +2; Gritar +1	Insistencia +1	Lector compulsivo +2; Memoria prodigiosa +2



LUCAS THOMSON	Chico rebelde	
HITOS	<ul style="list-style-type: none">- Es la estrella del equipo de béisbol de su barrio.- Este curso ha sido expulsado de su escuela varios días por pegar a un chico que se reía de su hermanastro.	
COMPLICACIÓN	Pierde los nervios con mucha facilidad.	
ACCIÓN 4	INTERACCIÓN 2	COGNICIÓN 2
Batear +2; Correr +2	Seguro de sí mismo +1; Directo al grano +1	Deportes +1; estrategia +1



DYLAN THOMSON	Friki de los juegos de mesa	
HITOS	<ul style="list-style-type: none">- El curso pasado llegó a la final del campeonato de ajedrez de su escuela, pero perdió.- Hace dos meses su mejor amigo se marchó con su familia a vivir a Europa.	
COMPLICACIÓN	Asmático	
ACCIÓN 2	INTERACCIÓN 3	COGNICIÓN 3
Sigilo +2	Rostro angelical +2; Engañar +1	Estrategia +2; Pensamiento lateral +1





EMILY THOMSON	La pequeña de la familia	
HITOS	<ul style="list-style-type: none"> - Estuvo a punto de morir ahogada en una piscina. La salvó su hermano Lucas. - A los cuatro años su madre le regaló su primera marioneta. Desde entonces las colecciona. 	
COMPLICACIÓN	Miedo a morir ahogada	
ACCIÓN 3	INTERACCIÓN 3	COGNICIÓN 2
Escondarse +2; Correr +1	Dotes teatrales +2; Buenos modales +1	Buena memoria +1; Inventar historias +1



STEVE MORRIS	Empleado del Overlook	
HITOS	<ul style="list-style-type: none"> - Hace unos años estuvo implicado en negocios turbios. - Siempre ha vivido en Sidewinder. 	
COMPLICACIÓN	Rencoroso.	
ACCIÓN 3	INTERACCIÓN 2	COGNICIÓN 2
Escurridizo +1; Correr +1; Luchar +1	Fanfarronear +1 Conocer a gente de Sidewinder +1	Bajos fondos +1 Alerta +1



PETE WATSON	Encargado de mantenimiento	
HITOS	<ul style="list-style-type: none"> - Su abuelo, Robert Townley Watson, construyó el Overlook entre 1907 y 1909. - Es responsable de varios asesinatos en el hotel. 	
COMPLICACIÓN	Es un ferviente títere del Overlook, acabar con el hotel es acabar con él.	
ACCIÓN 3	INTERACCIÓN 3	COGNICIÓN 3
Armas de fuego +2 Armas cuerpo a cuerpo +1	Transmitir confianza +2; Engañar +1	Historia del hotel +1; Conocimiento de la montaña +1; Reparar +1



HOTEL OVERLOOK	Hotel maldito	
HITOS	<ul style="list-style-type: none"> - Largo historial de muertes y asesinatos. - Queda aislado todos los inviernos debido a la nieve. 	
COMPLICACIÓN	Arder en llamas.	
ACCIÓN 0	INTERACCIÓN 8	COGNICIÓN 0
	Polstergeist +3 Visiones terroríficas +3	





Nombre: KEVIN THOMSON

Concepto: Vendedor de electrodomésticos

Hitos:

- Se crio en una granja.
- Se buscó la vida en la ciudad a los dieciocho años.
- Debe mucho dinero a un peligroso prestamista.



Complicación:

Se siente responsable de la situación económica de su familia.

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN

★★★★



INTERACCIÓN

★★★★



COGNICIÓN

★★★★



Conducir + 1

Mantenerse despierto + 1

Atletismo + 1

Modales + 1

Charlatanería + 2

+

Análisis de la situación + 1

Conocimientos rurales + 1

Electrodomésticos + 1

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.

Kevin, no obstante, arrastra serios problemas económicos. Hace poco menos de un mes recibió la carta de despido de la tienda de electrodomésticos en la que trabajaba. La estabilidad económica de la familia Thomson se tambaleaba desde hacía ya bastante tiempo, y esto ha sido la puntilla. Las facturas se venían acumulando, y todo ello comenzaba 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. Sin trabajo y sin dinero para afrontar la deuda, los Thomson se encuentran en una situación realmente desesperada. Por fortuna, hace unos días Kevin recibió respuesta de una de las muchas ofertas de empleo a las que había enviado su curriculum: él y su familia habían sido seleccionados para desempeñar el puesto de guardas invernales en el hotel Overlook. ¡Qué golpe de suerte!

Superación:

Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal. Encontrarás una versión descargable de esta hoja en pdf en la web de Nosolorol Ediciones. www.nosolorol.com

Nombre: **MARGARET THOMSON**

Concepto: Escultora sin éxito

Hitos:

- Antes de conocer a su marido vivía en una comuna *hippie*.
- No sabe nada de sus padres desde que se fugó de casa a los dieciséis años.



Complicación:

Sufre de migrañas.

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN

●●●●●



INTERACCIÓN

●●●●●



COGNICIÓN

●●●●●



Equilibrio + 1

Dedos ágiles + 1

+

Sonrisa irresistible + 1

Comentarios hirientes + 1

Conocer intenciones + 1

Arte moderno + 2

Atenta a detalles + 2

+

Madre de la familia. Se escapó de casa a los dieciséis años para irse a vivir a una comuna *hippie* en Oregon. 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.

Superación:



Nombre: DAVID THOMSON (16 años)

Concepto: Joven con Síndrome de Asperger

Hitos:

- Cuando aún no había cumplido su primer año, su madre abandonó a su padre y a él.
- Ha ganado las Olimpiadas Matemáticas de su escuela los dos últimos años.



Complicación:

Si no tiene un libro cerca se pone muy nervioso.

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN



INTERACCIÓN



COGNICIÓN



Escondarse + 2

Gritar + 1

+

Insistencia + 1

+

+

+

Lector compulsivo + 2

Memoria prodigiosa + 2

+

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 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.

Superación:

Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal. Encontrarás una versión descargable de esta hoja en pdf en la web de Nosolorol Ediciones. www.nosolorol.com



Nombre: LUCAS THOMSON (15 años)

Concepto: Chico rebelde

Hitos:

- Este curso ha sido expulsado de su escuela varios días por pegar a un chico que se reía de su hermanastro.
- Es la estrella del equipo de béisbol de su barrio.



Complicación:

Pierde los nervios con mucha facilidad.

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

ACCIÓN

☐

INTERACCIÓN

☐

COGNICIÓN

☐

Batear + 2

Seguro de sí mismo + 1

Deporte + 1

Correr + 2

Directo al grano + 1

Estrategia + 1

+

+

+

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.

Superación:

Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal. Encontrarás una versión descargable de esta hoja en pdf en la web de Nosolorol Ediciones. www.nosolorol.com

Nombre: DYLAN THOMSON (10 años)

Concepto: Friki de los juegos de mesa

Hitos:

- El curso pasado llegó a la final del campeonato de ajedrez de su escuela, pero perdió.
- Hace dos meses su mejor amigo se marchó con su familia a vivir a Europa.



Complicación:

Asmático.

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE

ACCIÓN
●●●●●

☐

INTERACCIÓN
●●●●●

☐

COGNICIÓN
●●●●●

☐

Sigilo + 2
+
+

Rostro angelical + 2
Engañar + 1
+

Estrategia + 2
Pensamiento lateral + 1
+

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.

Superación:

Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal. Encontrarás una versión descargable de esta hoja en pdf en la web de Nosolorol Ediciones. www.nosolorol.com



Nombre: EMILY THOMSON (7 años)

Concepto: La pequeña de la familia

Hitos:

- Estuvo a punto de morir ahogada en una piscina. La salvó su hermano Lucas.
- A los cuatro años su madre le regaló su primera marioneta. Desde entonces las colecciona.



Complicación:

Miedo a morir ahogada.

FRAGMENTOS

FICHA DE PERSONAJE



ACCIÓN

●●●●●



INTERACCIÓN

●●●●●



COGNICIÓN

●●●●●



Escondarse + 2

Correr + 1

+

Dotes teatrales + 2

Buenos modales + 1

+

Buena memoria + 1

Inventar historias + 1

+

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.

Superación:

Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal. Encontrarás una versión descargable de esta hoja en pdf en la web de Nosolorol Ediciones. www.nosolorol.com



Nombre: **OVERLOOK**

Concepto: **Hotel maldito**

Hitos:

- Largo historial de muertes y asesinatos.
- Queda aislado todos los inviernos debido a la nieve.

Debilidad:

Arder en llamas



ACCIÓN

00000



+

+

+



INTERACCIÓN



+

+

+

Polstergeist

+ 3

Visiones terroríficas + 3



COGNICIÓN

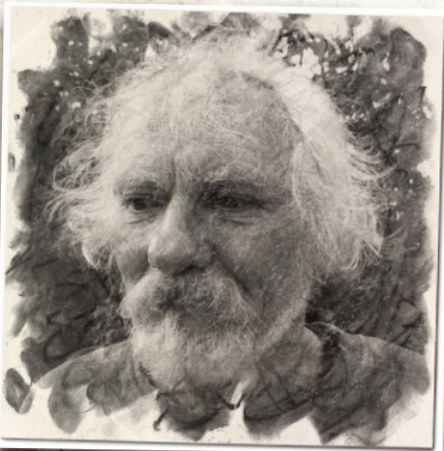
00000



+

+

+



Nombre: **PETE WATSON**

Concepto: **Encargado de mantenimiento**

Hitos:

- Su abuelo, Robert Townley Watson, construyó el Overlook entre 1907 y 1909.
- Es responsable de varios asesinatos en el hotel.

Debilidad:

Es un ferviente títere del Overlook, acabar con el hotel es acabar con él.



ACCIÓN

00000



+

+

+

Armas de fuego

+ 2

Armas cuerpo a cuerpo + 1

+ 1



INTERACCIÓN

00000



+

+

+

Transmitir confianza + 2

Engañar + 1



COGNICIÓN

00000



+

+

+

Historia del hotel + 1

Conocimiento de la montaña + 1

Reparar + 1

FRAGMENTOS

FICHA DE MONSTRUO

Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal. Encontrarás una versión descargable de esta hoja en pdf en la web de Nosolorol Ediciones. www.nosolorol.com



All work and no play makes Jack a dull boy. All work and
no play makes Jack a dull boy. All work and no play makes
Jack a dull boy. All work and no play makes Jack a dull
boy. All work and no play makes Jack a dull boy. All work
and no play makes Jack a dull boy. A ll work and no play
m kes Jack a dull boy.

REGRESO AL OVERLOOK

Seis años después de los trágicos sucesos ya conocidos en el film de Kubrick, el hotel Overlook vuelve a cerrar sus puertas durante la temporada invernal. Un nuevo vigilante, junto a su familia, se ocupará del mantenimiento del imponente gigante alpino durante el crudo invierno.

Sin embargo, el Overlook aún guarda muchos recuerdos...

FRAGMENTOS



NÚMERO DE JUGADORES



ONE SHOT CRUDEZA



DURACIÓN ESTIMADA



CREADOS MODIFICADO



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