

RAGNAROK

CHRISTMASLAND

por Luis A. Madorrán





WASHINGTON

MITCHELL

**WILLAMETTE
NATIONAL FOREST**

OREGON

CALIFORNIA

En los últimos 50 años han estado desapareciendo niños y niñas a lo largo de Estados Unidos, sin que nadie haya averiguado quién se los ha podido llevar. No se pedía rescate, ni se volvía a tener ningún indicio sobre ellos. Por supuesto, los cuerpos de seguridad jamás llegaron a sospechar que estas desapariciones pudieran estar relacionadas.

La verdad es mucho más terrible de lo que nadie se atrevería a aventurar. Un ser maligno, un hombre viejo y delgado, con la piel blanca como la nieve y unos dientes tan afilados y sucios como estacas clavadas en el barro, ha estado raptando a niños y niñas a lo largo de estos años para preservar su inocencia y llevarlos a un lugar donde siempre es Navidad: *Christmasland*. Sin embargo, cuando estos niños son conducidos a ese mundo de juegos y diversión, se convierten en seres repulsivos bajo las órdenes del anciano, seres que solo piensan en devorar a aquellos adultos incautos que son llevados a *Christmasland*.

Para ayudarse en su tarea, el viejo ser cuenta con un coche antiguo: un Rolls Royce Espectro que parece tener vida propia, y con el que se lleva a los pequeños hasta la Tierra de la Navidad Eterna. Además, a lo largo de los años ha contado también con ayudantes mortales, hombres rotos, pederastas en su mayoría, a los que hace promesas de felicidad y goce eterno si le ayudan a raptar a los pequeños. Cuando dejan de serles útiles, los lleva a *Christmasland*, donde son devorados por los niños demoníacos.

Ahora el viejo cuenta con la ayuda de un hombre gordo de inteligencia reducida, que viste ropa militar y una máscara antigás, cuya única pasión es ganarse su pasaje a *Christmasland*.

El viejo acaba de raptar a una nueva víctima y está persiguiendo a una mujer (alimento para los niños) que se ha escapado del lugar donde la tenía recluida.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PERSONAJES

Diciembre de 2017. Los personajes se encuentran de viaje a una cabaña rural en el Willamette National Forest, en el estado de Oregón (EE.UU). Es de noche, son las 20:30 h. y han parado en una gasolinera para llenar el depósito (están a unos 200 kilómetros de su destino), poco después de haber dejado atrás la pequeña población de Mitchell. En la cabaña les espera un amigo común: **Randall King**, que se ha adelantado a ellos para organizarlo todo

para su llegada. El motivo del viaje es puramente vacacional: pasar unos días de relax en una cabaña apartada de la civilización.

Como DJ puedes desarrollar esta historia en cualquier otra parte del mundo, haciendo una serie de cambios menores.

LA GASOLINERA

La gasolinera (de Shell) tiene dos surtidores y una pequeña caseta de madera donde está la caja registradora y algún artículo de venta en una reducida estantería metálica. también cuenta con una máquina de café. El dueño es **Harry Stuart**, un hombre de 56 años con algo de sobrepeso. Hay

aparcado un coche de policía cerca de los surtidores. En el interior, junto a la máquina de café, hay dos agentes de policía, **Sarah Reynolds**, una veterana de 46 años, de pelo corto y moreno, y **James Holden**, un joven policía de 25 años, de aspecto militar, que acaba de entrar en el cuerpo.

En el exterior hace bastante frío (ronda los 0°C) y hay una ligera niebla que lo envuelve todo, atrapada entre los bosques que abrazan la carretera principal.

Harry sale a echar gasolina cuando ve aparecer a los personajes. La pareja de policías sigue a lo suyo, echando un breve vistazo a los recién llegados, para después continuar con sus cafés.

LA CHICA

Cuando los personajes han entrado a pagar (y quizás a tomarse un café para calentarse un poco) ven surgir de entre la niebla a una chica que sale del bosque y se acerca corriendo a la gasolinera. Va vestida con un jersey y un pantalón vaquero. Tiene rasguños en la cara y la ropa manchada de barro y hollín. Sus ojos están inundados en lágrimas, y con solo mirarla queda claro que está aterrorizada. Su nombre es **Rose “Rosie” Miller**. Tiene 23 años.

Rosie entra en el bar, sollozando y pidiendo ayuda. Los policías la atienden inmediatamente, tratando de calmarla y preguntándole qué le ha ocurrido. Ella dice, de forma entrecortada, que un hombre la ha raptado, y que ella ha conseguido escapar, pero cree que la persigue. Sarah le pregunta quién ha sido, pero la chica no lo sabe: un hombre viejo que vive en el bosque, cerca de aquí.

Harry, el dueño, dice que debe tratarse de Papá Noel. Cuando la policía le increpa, se defiende diciendo que se trata de un viejo loco que vive

en una cabaña a un kilómetro al oeste, dentro del bosque. Le llaman así porque tiene los árboles alrededor de la cabaña decorados con bolas de Navidad y esas historias. Todo el año.

EL ROLLS ROYCE

En el momento en que el agente Holden está llamando a comisaría para ponerles al corriente de la situación y pedir refuerzos, un coche negro muy antiguo (pero brillante y pulido, como si fuese nuevo) entra en la gasolinera. Es un Rolls Royce Espectro, un modelo de finales de los años 30 (tirada de **Inteligencia + Conducir o Historia a dificultad Normal**). El coche tiene los cristales tintados. Se detiene en uno de los surtidores y un hombre mayor (de unos 70 años) baja del coche. Viste un traje negro pasado de moda con una camisa blanca. Coge una manguera y comienza a llenar el depósito. Cuando abre la puerta, la música de un villancico suena a todo volumen de la radio del coche (es *Let it snow*, cantado por Frank Sinatra).

En ese momento ocurren dos cosas: por un lado la radio de la policía comienza a crepitar y falla (los PJs comprobarán que sus móviles tampoco funcionan, si alguno trata de hacer una llamada). Por otro lado Rosie, claramente aterrorizada, dice a la policía que ese es el hombre que la ha secuestrado.

Los policías ordenan a los PJs y al dueño que se queden dentro, cuidando de la chica. Los dos salen al exterior, desenfundando sus pistolas mientras se dirigen lentamente hacia él. El viejo permanece tranquilo llenado el depósito, de espaldas a los agentes.



Holden, el más joven de los agentes, le apunta con la pistola a un metro de distancia y le ordena que apoye las manos sobre el capó. El viejo obedece con calma, mientras la manguera sigue llenando el depósito. La otra policía, Reynolds, rodea el coche. Cuando Holden está a punto de esposar al viejo se escucha un fuerte golpe en el maletero.

“¿Qué tienes ahí dentro?” grita Holden. El viejo no responde.

Reynolds mete la mano por la ventanilla del conductor para apagar la música (el volante está a la derecha porque se trata de un coche inglés). Cuando lo hace, la ventanilla sube a toda velocidad y le atrapa el brazo. Holden intenta ayudar a su compañera, pero una de las puertas se abre de repente y le golpea, tirándole al suelo. En ese momento el coche se pone en marcha y arrastra a la agente Reynolds. La manguera del surtidor cae al suelo. El viejo la recoge y empieza a echarle gasolina a Holden, que aún está en el suelo, en shock. Todo pasa muy rápido.

El coche se detiene un poco más adelante y la ventanilla se baja. Reynolds cae al suelo. Entonces el coche se pone marcha atrás y lo arrolla. Después tira marcha adelante para volver atropellarlo. Lo hace repetidas veces hasta que la mata. Un reguero de sangre y restos humanos quedan sobre el asfalto. Todos los PJs deben hacer una tirada de **estrés natural a dificultad Normal**.

Por otro lado el viejo termina de empapar de gasolina a Holden. Después saca una cerilla y se la lanza. El fuego se propaga con rapidez. El viejo sonríe a los PJs a través de las llamas: Está completamente calvo y tiene unos dientes marrones muy afilados, como si fueran pequeños cuchillos.

El viejo se monta en su coche y se larga. Cuando lo hace, la ventanilla trasera se abre y los PJs pueden ver un niño, de unos 4 años, que grita pidiendo auxilio. Vuelve a sonar el villancico. La ventanilla se cierra de nuevo y el coche se pierde en la carretera.

Si los PJs intentan salir a ayudar, comprobarán que la puerta metálica está cerrada, y que no se puede abrir, ni siquiera con la llave. La ventana también está cerrada. No hay grandes cristalerías, sino ventanas con rejillas (para evitar robos). Para cuando logren salir, el viejo ya se habrá marchado con el coche.

ESCAPAR DEL FUEGO

El fuego se propaga con rapidez y virulencia. Se produce una explosión en la gasolinera que rompe el cristal de la caseta en la que están los PJs. Un trozo de metal sale despedido y se clava en la frente de Harry Stuart, el dueño, que muere al instante. Los PJs deben aprovechar esta oportunidad para escapar. Lo malo es que su coche ya es pasto de las llamas.

Es necesario superar una tirada de **Destreza + Atletismo a dificultad Normal** para salir ilesos del incendio. Si alguien falla, sufre un daño de 1d4 PV por las contusiones, nada grave. La chica logra escapar sin problemas.



MENSAJE TELEFÓNICO

Los PJs han logrado escapar por los pelos del incendio de la gasolinera, pero se encuentran en la calle, sin coche (está ardiendo) y sin cobertura para llamar a nadie (el extraño efecto que ha provocado el mal funcionamiento de los móviles al aparecer el coche continúa). Tanto el dueño de la gasolinera como los policías están muertos. Es imposible recuperar las armas, ya que se encuentran en el centro del fuego, y cuando se apague (dentro de un par de horas) estarán inutilizables.

La temperatura en el exterior ha bajado a -5º C. La niebla se sigue arremolinando entre los árboles y la carretera.

EL MENSAJE

De repente, todos los móviles de los PJs suenan a la vez. Han recibido un mensaje de un usuario desconocido. Se trata de una imagen que muestra al amigo que los estaba esperando en la cabaña, Randall King, atado en una silla, con una grave herida en la cabeza y un gorro de Papa Noel. Un texto aparece escrito sobre la fotografía:

“¿Queréis a vuestro amigo? Venid a la Casa del Trineo. Si avisáis a alguien... MORIRÁ.”

La Casa Trineo se encuentra a una media hora de camino desde la estación de servicio. Los jugadores cruzarán unos 200 metros de carretera para internarse después en un estrecho sendero que serpentea entre un espeso bosque. La oscuridad en el bosque es total, y se necesita una fuente de luz para evitar caídas o tropezones (una linterna o la luz de los móviles podría servir). Los PJs tendrán que guiarse por sí mismos, por lo que será necesaria una tirada de **Percepción + Orientación a dificultad Normal** para llegar directamente y no perderse (con la pérdida de tiempo que implica).

Cuando estén en medio del bosque, deben hacer una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad**

La Casa Trineo es la casa de la que ha escapado Rosie. Ella sabe dónde está, aunque se negará rotundamente a ir. Será necesaria una tirada de **Carisma + Persuasión o Intimidar a dificultad Difícil** para que les diga dónde está la Casa Trineo (ni siquiera quiere oír hablar de ella). Si la superan, les dirá cómo llegar a la casa.

QUEDARSE EN LA GASOLINERA

Es posible que los PJs decidan no ir a la cabaña, pues pueden pensar (con razón) que se trata de una trampa. Si no hacen nada por ir, el Rolls Royce Espectro aparecerá en la carretera, como si los observara. En ese momento los PJs vuelven a recibir el mensaje en el móvil, seguido de: “¿CRÉES QUE ESTOY DE BROMA?” Justo después de haber enviado el mensaje, la puerta trasera del coche se abre, y algo cae al suelo. Tras eso el coche se va. Cuando los jugadores se acerquen verán que se trata de una oreja sangrante arrancada de cuajo (tirada de **estrés natural a dificultad Normal**). En ese momento los jugadores reciben otro mensaje: “LA PRÓXIMA VEZ TIRARÉ LA CABEZA”. Si aun así los jugadores deciden no ir, serán acosados por el coche, que les cortará el paso, obligándoles a internarse en el bosque, donde serán acosados por la figura de la máscara de gas.

LA CASA TRINEO

Normal para percatarse de la presencia de una figura que los observa desde la distancia, medio oculta entre los árboles. Se trata de alguien gordo, vestido con ropa militar y con una máscara antigás que le cubre el rostro completamente. No es posible discernir muchos detalles desde la distancia. La figura se esconderá en cuanto se dé cuenta de que los PJs le han visto.

Pasada la media hora (o más si los PJs se han perdido), ven un resplandor de luces intermitentes de colores que parece proceder de un claro más adelante. En el claro, bañado por unas extrañas luces parpadeantes, hay una desgarrada cabaña de madera de unos 40 metros cuadrados. La cabaña

está completamente decorada con luces de neón de diversos colores, que resplandecen en la oscuridad creando una desconcertante sensación. Junto a la cabaña hay varios árboles de los que cuelgan varios adornos navideños ajados y mugrientos: estrellas plateadas, bolas, duendes sonrientes y ángeles de cara sucia que les observan impasibles desde su posición elevada.

El claro parece estar despejado. Una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Difícil** les permite discernir un sendero semi oculto que se pierde en el bosque, al otro lado de donde han llegado los PJs. Su anchura es suficiente para que pueda pasar un coche.

Si examinan el claro, pueden hacer una tirada de **Percepción + Buscar a dificultad Normal** para percatarse de las marcas de ruedas que hay en el claro, como si un coche hubiera pasado por aquí reiteradas veces.

EN LA CABAÑA

La Casa Trineo es, en apariencia, una pequeña cabaña de madera ubicada en medio del bosque. Las ventanas están cerradas por contraventanas de madera, y es imposible ver el interior. Además, estas ventanas están protegidas por férreos barrotes de hierro, lo que hace inviable que nadie pueda entrar (o salir) por ellas. Para investigarla los PJs deberán encontrar una forma de entrar.

Si alguien cuenta con ganzúas, o alguna otra herramienta para forzar cerraduras, puede hacer una tirada de **Destreza + Latrocinio a dificultad Fácil** para forzar la cerradura de la puerta (un trozo de alambre o similar permitirá una tirada con Desventaja). También pueden tratar de echar la puerta abajo. La puerta de madera tiene 20 PI y VAD 2.



SALÓN

Nada más entrar en la cabaña, los PJs notan un fuerte olor a descomposición, como si algo se estuviera pudriendo en su interior.

Los PJs se encuentran en un acogedor salón de madera, con un hogar apagado en una esquina (con una pila de troncos al lado) y un árbol de Navidad lleno de adornos y luces encendidas que parpadean en la oscuridad. No hay luz aparte de los adornos, y todo está sumido en penumbra. En la chimenea hay colgados unos enormes calcetines llenos de caramelos, y hay una estantería junto a una ventana, frente a la puerta de entrada a la cabaña. Está llena de libros con cuentos infantiles navideños. Todo el salón está decorado con muérdago y figuras navideñas.

La estantería da acceso al pasaje a *Christmasland* (ver “La amenaza”, más adelante).

COCINA

Se trata de una cocina mugrienta y llena de grasa. Los cacharros, sucios y llenos de cucarachas, se amontonan en el fregadero, sin lavar desde hace siglos. La mesa está llena de turrones y dulces navideños (todos mohosos y llenos de bichos). En la puerta del frigorífico (que está apagado y vacío) hay un dibujo hecho por niños que muestra a un hombre vestido de Papa Noel que va de la mano de unos niños (el hombre se parece mucho al conductor del Rolls Royce).

BAÑO

Esta es la parte más sucia y tétrica de toda la cabaña. Nada más abrir la puerta, los jugadores sufrirán una fuerte bocanada de un hedor nauseabundo. Es necesario superar una **tirada de Constitución a dificultad Fácil** para no vomitar.

Hay un WC sin tapa en el que se ve un líquido pútrido y marrón. El suelo está lleno de algo viscoso y seco que parece barro (una tirada de **Inteligencia + Biología o Medicina a dificultad Normal** determina que se trata de sangre seca). Una bañera se encuentra al fondo, con una cortina corrida de hule con un muñeco de nieve dibujado. La cortina está manchada por la misma materia que cubre el suelo.

Dentro de la bañera hay una figura enrollada con plástico. Se trata de una persona adulta. Si alguien le quita el plástico, el hedor de hace aún más fuerte e insoportable. Enrollado en el plástico hay un hombre en avanzado estado de putrefacción cubierto de crueles heridas (es evidente que ha sido torturado). Una tirada de **Inteligencia + Medicina a dificultad Difícil** puede determinar que lleva muerto alrededor de una semana.

Contemplan esta escena provoca una tirada de **estrés natural a dificultad Normal**.

Dentro de la boca (**tirada de Percepción + Alerta a dificultad Normal** para averiguarlo, si alguien no lo hace por iniciativa propia) el cadáver tiene un trozo de papel lleno de babas y sangre. Si lo leen pone lo siguiente (está escrito en inglés):

Tengo la cabeza lo bastante clara para escribir. El primer momento en días. Esto es lo fundamental:

- 1. Soy Robert Wilson, de Portland.*
- 2. Me ha secuestrado un gordo seboso con máscara antigás.*
- 3. Trabaja para un hombre viejo que conduce un Rolls Royce.*
- 4. Tengo una hija, Emma, hermosa y buena. Gracias a Dios el coche me cogió a mi y no a ella. Asegúrense de que lea esto:*

Te quiero, hija. No puede hacerme mucho daño porque cuando cierro los ojos pienso en ti. No pasa nada porque llores, pero tampoco renuncies a la risa. No renuncies a ser feliz. Necesitas las dos cosas. Yo las tuve. Te quiero, peque. Tu padre.

Si están leyendo esto, por favor, acaben con esa pareja de sádicos asesinos. El gordo es peligroso... pero es mortal, tan solo es un soldado a las órdenes del viejo. Pero el otro es algo más. No puedo explicarlo, pero parece inmortal. Creo que la clave está en su coche. Hay algo extraño en él, como si estuviera vivo, como si fuera el coche quien controlara la situación. ¡Dios, es de locos!
Destruyan el coche, pero háganlo en Christmasland. Yo traté de llegar, pero el gordo me cogió en el laberinto. Creo que el pasaje sigue en la estantería.

Destruyan el mal

LA AMENAZA

Justo después de leer la nota encontrada en el cadáver (o al poco de encontrar el cuerpo, si no encuentran la nota), haz que todos los jugadores hagan una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Fácil**. Quien la pase escucha el sonido de un motor de coche que ruge en el exterior.

El Rolls Royce está fuera, en el claro, con el motor encendido. El hombre viejo permanece sentado al volante. Parecen esperar a que alguno de los PJs salga al exterior. De hecho, si alguien lo hace, el coche se abalanzará contra él, tratando de atropellarle (Tirada de **Destreza + Esquivar a dificultad**

Difícil para evitar sufrir un daño de 2d6 PV). El coche tratará de atropellar al PJ reiteradas veces hasta matarle, a no ser que este se retire de nuevo a la cabaña en su turno.

Al mismo tiempo que hacen la tirada para escuchar, haz que los jugadores tiren **Percepción + Alerta a dificultad Fácil** para que se percaten de que la cabaña se está llenando de humo. El viejo ha prendido fuego al exterior, y la cabaña arderá en cuestión de minutos. La única salida es a través del pasaje al que hace referencia la nota del cadáver.

EL PASAJE

La cabaña tiene un extraño pasaje secreto oculto en la estantería. Si alguien la mueve (tirada de **Fuerza + Atletismo a dificultad Normal** para lograrlo, aunque se puede hacer una tirada colaborativa entre tres PJs), verán que al otro lado no hay pared, sino un pasillo estrecho (de la misma anchura que la estantería) que se adentra en una profunda oscuridad.

Por supuesto, esto debería ser imposible, ya que la pared es la que delimita el exterior de la cabaña, y no debe tener un grosor superior a unos 15 centímetros. Sin embargo, la única opción que les queda a los jugadores para evitar quemarse vivos o ser atropellados es escapar por este pasillo imposible.

Contemplar la imposible abertura a la oscuridad supone una tirada de **estrés sobrenatural a dificultad Normal**.

DIMENSIONES EXTRAÑAS

El pasillo que se extiende delante de los PJs tiene unos 50 metros de longitud, una altura de 2 metros y una anchura de 1 metro y medio. Está completamente a oscuras (la luz de la cabaña se filtra hasta 3 metros, después todo es oscuridad), por lo que es necesario alguna fuente de luz (con la linterna de un móvil bastará).

El pasillo está construido con un extraño material parecido a la piedra, pero tiene una textura gomosa, como si estuviera acolchado. Hay un extraño silencio aquí, como si los muros amortiguasen el sonido. El pasillo termina abruptamente en un enorme agujero de unos 20 metros de diámetro por el que descende una escalera en espiral, amarrada a los laterales del agujero.

LA ESCALERA

La escalera es metálica, de apenas un metro de anchura, y sus peldaños están incrustados en la pared de piedra del agujero. No hay pasamanos, ni ningún medio de protección para evitar caer al oscuro abismo. Si alguien lanza algún tipo de luz (cerilla, mechero, etc.) verá como la llama descendiendo en la oscuridad hasta perderse en ella (en realidad se apaga). No hay forma de ver el fondo, por lo que los PJs tendrán que bajar con cuidado para no caer.

Mientras desciendan despacio no ocurre nada, los escalones emiten un sonido metálico con cada pisada que resuena en el enorme agujero, pero nada

más. No es necesario hacer ningún tipo de tirada. Los PJs solo pueden bajar de uno en uno. Pídeles que te indiquen el orden de marcha.

Cuando lleven unos 10 minutos de descenso deben hacer una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Normal** para percatarse del sonido metálico de unas pisadas que se mueven a gran velocidad por las escaleras (no hay manera de saber si suben o bajan; en realidad están bajando). Está claro que, sea quien sea, va mucho más rápido que ellos, y no tardará en alcanzarles si no se dan prisa. (Se trata del hombre de la máscara antigás que han podido vislumbrar en el bosque, cerca de la cabaña).

Si huyen, los PJs deben hacer una tirada de **Destreza + Atletismo a dificultad Normal** para evitar tropezarse y perder tiempo. Hay que tener en cuenta el orden de bajada, ya que si alguien que esté delante falla la tirada, los que lo siguen perderán tiempo también en ese turno a no ser que intenten sobrepasarlo, superando una tirada de **Destreza + Atletismo a dificultad Difícil**.

Cuando apenas hayan empezado a correr (presumiblemente hacia abajo, ya que si van hacia arriba se toparán de pleno con el hombre de la máscara antigás), escucharán el terrible sonido de una motosierra al encenderse (no hace falta tirada para oírlo).

A partir de este momento, los PJs deben superar 3 Tiradas de **Destreza + Atletismo a dificultad Normal** para llegar al final de las escaleras y escapar. Si fallan 2 tiradas, el hombre de la máscara

antigás les dará caza, y tendrán que luchar a muerte con él. En el caso de sacar un 1 en la tirada, el PJ caerá por las escaleras al fondo del pozo, sufriendo un daño de 2D6 puntos de vida (independientemente del momento en que hayan fallado la tirada). Las estadísticas del hombre de la máscara antigás están al final del módulo.

Esta situación es lo suficientemente estresante para suponer una tirada de **estrés natural a dificultad Normal**.

Cuando lleguen al final de las escaleras, se encontrarán en una habitación circular, de 20 metros de diámetro, con 10 puertas repartidas a su alrededor. Da igual la que tomen, todas llevan al mismo sitio. El hombre de la máscara antigás no les seguirá más allá de las escaleras. Se quedará observándoles, con la motosierra encendida, durante unos segundos. Después regresará arriba. Su cometido es no permitir que los PJs regresen a la cabaña.

A TRAVÉS DE LAS PUERTAS

Todas las puertas de la habitación circular conducen a una enorme estancia, cuyas dimensiones se pierden en la oscuridad. Si se adentran en ella, da la sensación de que estén caminando por terreno abierto, aunque al mismo tiempo los PJs están seguros de encontrarse en un recinto cerrado.

Cuando lleven alrededor de 15 minutos deambulando por la gigantesca estancia (y hayan perdido de vista la puerta que han cruzado, sin posibilidad de localizarla a no ser que hayan elaborado algún plan para poder volver a ella), haz que todos hagan una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Normal** para percatarse de unos puntos luminosos que aparecen entre la oscuridad.

Los puntos luminosos son dobles, y en realidad se trata de los niños de *Christmasland*, que observan a los PJs desde la distancia, relamiéndose ante la futura comida (ver más adelante). Los ojos luminosos aparecen y desaparecen, pero es evidente que cada vez son más. Pronto los jugadores escuchan una siniestra risa de niños que fluctúa por la estancia. Esto provoca una tirada de **estrés sobrenatural a dificultad Fácil**. Al cabo de unos minutos, los ojos desaparecen paulatinamente, hasta dejar de nuevo a los PJs sumidos en la oscuridad.

Haz que el grupo siga avanzando por la estancia hasta que se agote la batería de los móviles, o los mecheros se queden sin gas... En resumidas cuentas, hasta que se queden completamente a oscuras.

EL GRAN ÁRBOL DE NAVIDAD

Esta parte solo estará disponible si los PJs han recogido la carta de la boca de Robert Wilson. Esto hace pensar a su fantasma (a continuación) que tenían intención de llevársela a su hija.

A los pocos minutos de haber perdido toda fuente de luz, los PJs ven en la distancia una figura resplandeciente, que parece humana. Cuando se acerquen (o la figura se aproxime a ellos), se darán cuenta de que se trata de una forma fantasmal del hombre muerto de la bañera, Robert Wilson. Sin decir una palabra, el fantasma les hace un gesto para que lo sigan. A pesar de tratarse de un figura espectral, contemplarlo no provoca estrés, sino todo lo contrario. Los PJs que tengan 1 punto de estrés temporal pueden borrarárselo (pero solo uno).

El fantasma de Wilson los guía hasta un resplandor parpadeante. Parece tratarse de un montón de luces intermitentes. A medida que se acercan, comprueban que se tratan de unas luces de neón de colores diversos que se encuentran colgadas del árbol de navidad más grande que los PJs hayan visto jamás. Es un árbol cuya altura se pierde en la oscuridad y cuyo tronco tiene un grosor de unos 3 metros de diámetro. Al pie del árbol hay un montón de regalos envueltos en papel navideño, tantos como personajes haya.

Los jugadores deben escoger un regalo cada uno. Los juguetes que contienen son los siguientes: **escudo de plástico, juego de química, juego de magia, Tic Tac Boum, dominó, cubilete de dados, espada de plástico, fichas de scrabble y juego de operación**. Si hay más personajes que regalos, puedes repetir alguno. En cualquier caso, debes entregarles el juego de magia, el escudo de plástico, el juego de química y el Tic Tac Boum. Si hay menos de 4 PJs, haz que reciban dos regalos cada uno. Al cogerlos, sabrán cómo utilizarlos.



ESCUDO DE PLÁSTICO

PUNTOS DE LUZ: Especial, ver más abajo.

ESPECIAL: Hay que provocarse cortes en el cuerpo por valor de 2 PV y untar con la sangre el escudo (1 minuto de tiempo para llevarlo a cabo).

DESCRIPCIÓN: Se trata de un escudo de plástico con el símbolo del Capitán América. El escudo crea un campo de protección de 10 metros de diámetro alrededor del personaje, que dura tantos minutos como Puntos de Luz se hayan invertido (el PJ no se puede quedar por debajo de 1). El campo invisible impide que nadie pueda entrar en él hasta que se haya desvanecido. Una vez se ha agotado el tiempo, el escudo no vuelve a ser útil hasta que no se lo unta otra vez con sangre (y se vuelven a gastar PL).

JUEGO DE QUÍMICA

PUNTOS DE LUZ: 5 puntos por uso.

ESPECIAL: Hay que mezclar sangre propia (por valor de 1 PV) con los productos del juego para crear la poción (ver más abajo). Cuesta 1 minuto preparar cada poción.

DESCRIPCIÓN: Se trata del típico juego de química con un montón de componentes diversos que se pueden mezclar entre sí para producir diferentes experimentos. Usando los productos del juego, se puede crear una poción con la que es posible evitar respirar, y por lo tanto el PJ puede estar bajo el agua, o no se ve afectado por gases nocivos o cualquier otra sustancia que deba inhalarse. Una vez tomada la poción, esta tiene una duración de 30 minutos. El juego tiene materiales suficientes para fabricar 4 pociones. Se pueden dejar preparadas las pociones para tomarlas más adelante.

JUEGO DE MAGIA

PUNTOS DE LUZ: 1 punto por uso.

ESPECIAL: Es necesario untar la varita con la propia sangre, causando un daño de 1 PV. (1 minuto)

DESCRIPCIÓN: Se trata de típico juego de magia, con un montón de componentes para realizar diversos trucos. Entre ellos destaca una varita de mago de plástico gris. Cuando se usa la varita de la caja, esta desvela cosas invisibles. Es necesario superar una tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Normal** para que lo invisible se vea. La detección de la varita dura 1 hora una vez ha sido activada. Se puede realizar una prueba (con su consiguiente tirada) cada asalto. Cada prueba consume 1 Punto de Luz. Lo invisible se manifiesta para todos, no solo para el usuario de la varita.

TIC TAC BOUM

PUNTOS DE LUZ: 10 puntos por uso.

ESPECIAL: Para activar la bomba hay que untarla con la propia sangre, para un daño de 1D4 PV (1 minuto).

DESCRIPCIÓN: Es un juego con varias cartas y una bola negra de plástico con una mecha que simula ser una bomba. Esta puede activarse para causar un daño de 20D6 PV. Una vez activada, se dispone de 10 minutos máximo para que explote, aunque el PJ puede programar ese tiempo por debajo si así lo quiere.

DOMINÓ

PUNTOS DE LUZ: 1 punto por uso (por cada ficha lanzada).

ESPECIAL: Las fichas se destruyen al lanzarlas. En la caja del dominó hay 28 fichas.

DESCRIPCIÓN: Se trata de una caja rectangular de plástico en cuyo interior están guardadas las fichas de dominó. Cuando lanzas una ficha de dominó contra un enemigo causas un daño de 2D6 + BD. Es necesario superar una tirada de **Destreza + Armas a distancia** contra el VAD del enemigo. El PJ hace la tirada con Ventaja cuando usa el dominó.

CUBILETE DE DADOS

PUNTOS DE LUZ: 1 punto por uso.

ESPECIAL: Es necesario untar los dados con la propia sangre, para un daño de 1 PV (1 minuto).

DESCRIPCIÓN: Se trata de un cubilete de plástico con dos dados blancos de seis caras en su interior. El PJ lanza el cubilete y el efecto dependerá de lo que saque en la tirada (tirar los dados cuesta 1 asalto, y el efecto es inmediato):

D6-D6	EFFECTO
1-1	El jugador sana 5 PV.
1-2	El jugador sana 2 PV.
1-3	Todos en un radio de 10 metros del lanzador (incluido el PJ) pierden 2 Puntos de Luz
1-4	El jugador recupera todos sus Puntos de Luz.
1-5	Todos los aliados del PJ recuperan 1 Punto de Luz.
1-6	Todos los aliados pierden 1D4 PV.
2-2	Todos los aliados recuperan todos los PV.
2-3	Uno de los aliados del PJ sana 2 PV
2-4	El PJ sana 1D6 PV
2-5	El PJ sufre un daño de 1D4 PV.
2-6	El PJ recupera todos sus PV.
3-3	Todos los aliados del PJ sufren un daño de 1 PV.
3-4	El PJ pierde 1D4 Puntos de Luz.
3-5	Todos en un radio de 10 metros del lanzador (incluido el PJ) sanan 2 PV.
3-6	Todos en un radio de 10 metros del lanzador (incluido el PJ) recuperan 2 Puntos de Luz.
4-4	El PJ sana 5 PV.
4-5	El PJ recupera 1 PL.
4-6	Todos los aliados recuperan todos los Puntos de Luz.
5-5	Todos los aliados del PJ sufren un daño de 1D4 PV.
5-6	Todos los aliados pierden 1D4 Puntos de Luz.
6-6	Todos los aliados del PJ sanan 3 PV. Cuando se activan los dados, estos permanecen activos durante 1 hora.

ESPADA DE PLÁSTICO

PUNTOS DE LUZ: 2 puntos por uso.

ESPECIAL: Es necesario gastar 1 puntos de Coraje para usarla (además de los Puntos de Luz).

DESCRIPCIÓN: Es una espada de plástico similar a la de He-Man (de los Masters del Universo). Al activar el poder de la espada (gritando “por el poder de Grayskull”), esta se vuelve brillante y afilada. El personaje gana 5 puntos en su habilidad de Armas cuerpo a cuerpo, y además hace las tiradas con Ventaja. El arma causa un daño de 2D6 + 6 + BD. Cuando se activa la espada, esta permanece activa durante 1 hora. Si en ese tiempo no ha realizado ningún daño a una criatura, el portador perderá 1 PV (que será absorbido por la espada).

FICHAS DE SCRABBLE

PUNTOS DE LUZ: 1 punto por uso.

ESPECIAL: Es necesario quemarse la piel con un cigarrillo, mechero, etc. y hacerse un daño de 1 PV para usar el poder (1 minuto de tiempo para llevarlo a cabo).

DESCRIPCIÓN: El personaje tiene en su poder una bolsa llena de fichas de scrabble. Puede realizar una pregunta y sacar un puñado de fichas que dejará caer al suelo. Estas formarán la respuesta (generalmente críptica) a su pregunta.

JUEGO OPERACIÓN

PUNTOS DE LUZ: 1 punto por uso.

ESPECIAL: Es necesario superar una tirada de **Inteligencia + Medicina** o **Primeros Auxilios a dificultad Normal** para usar con éxito las pinzas (ver más abajo) La tirada se hace con Ventaja (1 minuto cada uso).

DESCRIPCIÓN: Es una caja con el juego “Operación”, de Hasbro. En el interior está la silueta del personaje a operar y el resto de componentes del juego, entre ellos las pinzas. Usando las pinzas sobre las heridas de un personaje, curarán un total de 3D6 PV. La habilidad de Medicina se ve incrementada en 5 puntos. Si falla la tirada, se pierde el Punto de Luz y no surte efecto la curación. Si se saca 1 en la tirada, la pinza provoca un daño de 1D6, pero quien la utilice recupera 1D6 Puntos de Luz.

HACIA CHRISTMASLAND

Cuando todos los PJs han cogido sus regalos (o si no lo han hecho, al poco tiempo de agotarse las fuentes de luz), se escucha un fuerte retumbar, como si un edificio se estuviera desmoronando.

De repente una fuerte luz blanca rompe la oscuridad. A unos 50 metros de donde están los PJs, se ha roto una gran sección de pared, formando lo que parece ser la entrada a un túnel. Cuando se acerquen podrán ver un cartel a la entrada, con una flecha hacia adelante en el que pone:



El túnel tiene una altura de más de 4 metros, y una anchura de 3 metros. El suelo es de piedra lisa, y las paredes de piedra pulida. Una fuerte luz inunda el interior (aunque no se ve de donde procede). El túnel tiene unos 300 metros de longitud antes de llegar al exterior. A medida que se van acercando, el frío empieza a ser más intenso, y el suelo comienza

a estar salpicado por pequeños montículos de nieve. Cuando están a unos 10 metros de la salida, pueden ver cómo ante ellos se extiende un paisaje nevado. El suelo del túnel está completamente cubierto de nieve.

EL CAMINO NEVADO

Frente a los PJs se extiende un sendero tapizado de nieve que transita entre unas montañas nevadas y bosques de pinos cubiertos de un manto blanco. Una suave nieve cae con delicadeza desde un cielo repleto de nubes blancas. Un cartel que indica *Christmasland* señala directamente en la dirección en la que se pierde el sendero.

Hace bastante frío en el exterior, aunque es soportable siempre y cuando los PJs lleven ropa de abrigo.

El camino serpentea entre los árboles y las montañas. La nieve lo cubre todo, y las huellas de los PJs pronto son tapadas por la nieve que cae. Si no se salen del sendero, los jugadores llegarán hasta *Christmasland* en menos de una hora. No hay nada amenazante en el camino; por el contrario, da la sensación de que todos los peligros hayan quedado atrás.

Al cabo de una hora, justo cuando se ha hecho de noche, los jugadores llegan a *Christmasland*.

BIENVENIDOS A CHRISTMASLAND

Ante ellos se extiende un acogedor conjunto de casas de madera con los tejados cubiertos de nieve y las chimeneas expulsando un denso y acogedor humo gris que se pierde en el frío de la noche. A través de las ventanas, traslúcidas por el vaho del calor interior, se puede ver el resplandor de los hogares. En las calles, empedradas y cubiertas de nieve, varias farolas de gas iluminan el exterior, donde las casas y las tiendas están decoradas con motivos navideños. Más allá de las casas, siguiendo la calle principal, un formidable árbol de Navidad domina una gran plaza.

Tras él se recortan las siluetas de las atracciones de un gran parque de atracciones, con su noria, la montaña rusa y un sinfín de tiovivos llenos de luces y música. Delante de los PJs un cartel les da la bienvenida a *Christmasland*.

A pesar de todo, no se ve un alma en las calles. Hay algo lúgubre en este lugar; haz que los jugadores hagan una Tirada de **Esencia + Intuición a dificultad Normal** para percatarse de que algo no va bien. Pueden sentir la presencia de un peligro que les acecha, aunque no pueden dilucidar de qué se trata.

A medida que los PJs se adentran en las calles (probablemente siguiendo la vía principal hasta el árbol de Navidad), haz que hagan tiradas de **Percepción + Alerta a dificultad Normal**. Por cada una conseguida podrán darse cuenta de lo siguiente:

- En el escaparate de una tienda de dulces hay una figura de chocolate de un niño con un hacha. A su lado hay varios adultos, también de chocolate, que están tirados en el suelo, con las cabezas cercenadas.
- En una ventana se puede ver la huella de una mano manchada de sangre.
- En un callejón oscuro hay un niño que les observa pasar. Justo cuando se dan cuenta de su presencia, el niño se pierde en la oscuridad. Sin embargo, muestra una sonrisa taimada, y da la sensación de que tuviera una hilera de dientes puntiagudos amarillentos. Tirada de **estrés sobrenatural a dificultad Normal**.
- A través de una de las ventanas de una casa se ve un árbol de Navidad junto al fuego. Sus adornos parecen ser dedos humanos cortados. Tirada de **estrés natural a dificultad Normal**

LA PLAZA DEL ÁRBOL

Al llegar a la Plaza del Árbol, el gran árbol de Navidad se enciende, iluminando la plaza con su potente luz. Las atracciones del fondo también se iluminan, mostrando todo su horror.

La noria está llena de cadáveres de personas adultas atados a la estructura de metal y parcialmente devorados. De los raíles elevados de la montaña rusa cuelgan hombres y mujeres a los que les faltan brazos, piernas o cabezas. Todas las atracciones del parque están repletas de cadáveres semidevorados. Todos ellos son de personas adultas. Contemplar esta dantesca escena provoca una tirada de **estrés natural a dificultad Muy difícil**.

En ese momento, el anciano que ha estado acosándoles toda la noche aparece detrás del árbol. No hay rastro del coche. El anciano sonríe con una boca llena de dientes afilados y marrones. Al dar el paso al frente, los PJs pueden ver cómo a la plaza comienzan a acudir decenas de niños, centenares probablemente.

Los niños tienen un aspecto espeluznante. Su piel es pálida, de la textura de la porcelana. Sus ojos brillan con una maligna intensidad rojiza. Parecen estar más muertos que vivos, y se mueven de una forma mecánica, antinatural, como si fueran títeres a los que les faltan las cuerdas. Muchos de ellos llevan objetos punzantes en sus manos: tijeras, cuchillos, hachas... Otros llevan martillos o palos. Cuando ven a los PJs en el centro de la plaza, sus bocas llenas de dientes afilados que les llegan hasta la garganta se abren y se cierran como guillotinas. Muchos sacan la lengua para relamerse. A algunos les cuelga un icor negro entre la comisura de sus labios azulados y sin vida. Esto provoca una tirada de **estrés sobrenatural a dificultad Muy difícil**. El anciano hace un gesto a los niños para que se tranquilicen. Después se dirige a los PJs:

“¡Bienvenidos a mi mundo, donde la diversión es eterna y siempre es Navidad! Os aconsejo que no os resistáis, mis niños tienen que comer, y me temo que no les gustan los turrónes. Dejaos llevar, os prometo que no sentiréis dolor... Bueno, al principio tal vez sí, pero pasará pronto.”

Si le preguntan por su amigo, les dirá que no sabe nada de él, que lo usó como artimaña para atraerlos aquí para que sus niños tuvieran algo fresco que comer.

El viejo no se andará con muchos más rodeos. Está dispuesto a dar coba a los PJs durante un rato, pero pronto empezará a aburrirse de la conversación. Si los jugadores no están dispuestos a rendirse, tendrán que luchar.

LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

Cuando comience la lucha contra el viejo, los niños se lanzarán a ayudarlo. Los jugadores deberían activar el poder del **Escudo de plástico** para quedarse aislados unos minutos con el viejo, o de lo contrario deberán enfrentarse a centenares de niños vampiro que acabarán con ellos en cuestión de segundos. Permíteles una tirada de **Percepción + Intuición a dificultad Normal** para que se den cuenta de esto, si no caen en la cuenta por sí mismos.

Una vez se hayan quedado aislados con el anciano, los PJs deberían usar sus juguetes para poder salir

con vida de esta lucha. El objetivo es encontrar el Rolls Royce Espectro y destruirlo, para ello deben usar la varita del **juego de magia**, con la que pueden detectar cosas invisibles. Una vez la hayan utilizado con éxito, verán como aparecen dos coches: el Espectro, justo detrás del anciano, y un coche similar, pero blanco, al otro lado de la plaza (dentro del radio de protección del escudo, si está activo). Ahora unos deberían entretener al anciano luchando contra él mientras los otros tratan de destruir el Espectro. De nuevo, si andan faltos de iniciativa, permite a los jugadores una tirada de **Percepción + Intuición a dificultad Normal** para que se den cuenta de la situación.

DENTRO DEL ROLLS ROYCE ESPECTRO

Mientras unos PJs luchan contra el viejo, el resto debería tratar de destruir el coche. Para ello van a necesitar dos juegos: El **Tic Tac Boum** (para explotar el coche) y las pociones del **juego de química** (para evitar respirar dentro del coche; ver más adelante)

Una vez llegan al lado del coche, se darán cuenta de que es imposible abrir las puertas delanteras, pues están cerradas a cal y canto (y los cristales son irrompibles; de hecho el coche no sufrirá ningún daño le hagan lo que le hagan, lo que debería hacerles pensar que sólo una bomba en su interior podría hacerle daño. Permite una tirada de **Percepción + Intuición a dificultad Normal** si no se dan cuenta por sí mismos).

Las puertas traseras se pueden abrir sin problemas, pero nada más hacerlo, el niño que estaba atrapado en el asiento trasero (y que vieron desde la gasolinera) se abalanzará contra uno de ellos (si van varios). Lo mejor es no perder el tiempo, y que al menos uno de los jugadores trate de poner la bomba en el interior del coche.

Cuando alguien trate de entrar en el asiento trasero del coche, verá cómo una densa neblina verdosa ocupa todo el interior. La niebla provoca un sueño directo a todo aquel que la respira (sin posibilidad de resistirse) por lo que es necesario beber la poción fabricada con el **juego de química** para poder entrar dentro sin necesidad de respirar.

Una vez en el interior, hay que activar la bomba y dejarla. El problema es que si se deja la bomba sobre la superficie del asiento, el coche parece

tragársela y aparece en el exterior del vehículo. Hay que meterla en un compartimento de almacenaje que se encuentra entre los dos asientos delanteros (tirada de **Percepción + Alerta a dificultad Normal** para darse cuenta). Sin embargo, el compartimento no es fácil de abrir, y requiere una Tirada de FUE enfrentada contra la del coche (que tiene FUE 8). Cada intento consume un asalto.

Una vez introducida la bomba, las puertas del coche se cierran de golpe, atrapando a todos los que estén dentro. Si alguien estaba sujetando alguna puerta, permítele una Tirada de FUE enfrentada contra la del coche (que tiene FUE 8) para mantenerla abierta un asalto más. Si algún PJ queda atrapado, verá que desde el interior es imposible abrir la puerta; solo podrá hacerlo alguien que se encuentre en el exterior con una Tirada de FUE enfrentada contra la del coche.

LA EXPLOSIÓN

Si todo va según lo planeado, los PJs logran introducir la bomba en el coche y activarla para su detonación. En el momento en que la bomba estalla, lee lo siguiente:

De repente todo parece detenerse. Durante un breve lapso de tiempo, las ventanillas del Rolls Royce se iluminan enviando poderosos haces de luz sobre la plaza. Al instante siguiente se produce una sonora deflagración, seguida de una bola de fuego que se expande atravesando el fuselaje del coche y convirtiéndolo en un amasijo de hierros fundidos.

El anciano lanza un grito sobrenatural que casi os hace daño en los oídos, y después empieza a derretirse como si se tratara de una figura de cera en un incendio. Justo detrás de él, las montañas más allá de Christmasland parecen volcarse sobre sí mismas y derraman un poderoso alud de nieve que hace que todo tiemble a vuestro alrededor.

La nieve se abalanza con gran rapidez hacia donde os encontráis, arrollando todo a su paso.

Los niños comienzan a correr aterrorizados, mientras el viejo parece derretirse por completo. Los jugadores deben actuar rápido. La única salida que les queda es el coche blanco, con el que deben tratar de huir de Christmasland antes de que la nieve los devore. El Rolls Royce blanco tiene las llaves puestas.

HUÍDA DE CHRISTMASLAND

En el interior del coche caben, como mucho, siete personas apiñadas (4 detrás y 3 delante). Si alguien se atreve, podría meterse en el maletero. Si hay algún jugador que no cabe, deberá sujetarse en el exterior del coche, pero para no caer tendrá que superar una tirada de **Destreza + Atletismo a dificultad Difícil** cada vez que haya que hacer una maniobra con el vehículo (ver más adelante).

Una vez montados en el coche, alguien debe hacerse cargo de la conducción. El PJ que se ponga al volante será quien realice las maniobras. Las características del Rolls Royce blanco son: **VEL 10, ACE +4, MAN +4, PI 100, DA 14**.

Nada más montarse en el coche, la barrera del escudo se rompe (si no lo ha hecho ya). El conductor debe pisar el acelerador a tope para escapar del rugiente alud que se está tragando todo.

Los PJs se encontrarán varios imprevistos en su huida: niños en medio de la calle, un árbol que cae y desprendimiento de rocas. Recuerda que para superarlos hay que realizar una **tirada de Destreza + Conducir + MAN** a la dificultad que indique el imprevisto. Si el conductor falla, sufrirán las consecuencias descritas en cada imprevisto.

NIÑOS EN MEDIO DE LA CALLE

Un grupo de niños tratan de huir de la avalancha, pero están ocupando casi toda la calle. Hay que hacer una maniobra para esquivarlos a dificultad Muy difícil. Si se falla, el coche sufre un daño de 2D12 puntos de vida al chocar contra una farola. Si se decide arrollar a los niños, el coche sufre 1D10 PI (pero no es necesaria la maniobra).

ÁRBOL QUE CAE

Nada más salir de *Christmasland* (y mientras contemplan como la ciudad es tragada por la enorme masa de nieve), un árbol comienza a caer delante del coche. Es necesario pisar a tope el acelerador para pasar por debajo de él. La tirada es a dificultad Muy difícil. Si se falla, el árbol cae sobre el coche, haciéndole un daño de 6D6 + 6 PI.

DESPRENDIMIENTO DE ROCAS

Cuando ya están llegando al túnel de salida, un gran número de rocas se desprende de una de las montañas, dejando un pequeño paso en el camino por el que apenas cabe el coche. Hay que superar una tirada a dificultad Muy difícil. Si se falla la maniobra, el coche sufre un daño de 5D6 + 6 PI.

EN EL TÚNEL

Si los PJs logran llegar al túnel, verán cómo este queda anegado por la nieve, que colapsa e inutiliza la salida hacia *Christmasland* una vez han logrado cruzarla. El túnel se extiende delante de ellos, ofreciéndoles la única vía de escape.

Sin embargo, antes de que logren llegar al otro lado, verán cómo un coche negro va directo contra ellos. Se trata del Rolls Royce Espectro, que ofrece un aspecto ruinoso, apenas una chatarra andante conducida por el viejo, que tiene el rostro completamente desfigurado, más parecido a una masa informe con un único ojo sano que a una persona.

Los PJs pueden ver cómo el coche se abalanza contra ellos con decisión, en un último intento por evitar que salgan con vida de *Christmasland*.

Aquí se requiere una última maniobra para evitar la colisión, aunque esta sea un tanto diferente a las otras. Para evitar el choque, hay que hacer una tirada enfrentada de **Destreza + Conducir + MAN** (el anciano tiene un total de 17). Quien la supere será quien logre realizar la mejor maniobra (en caso de empate es el viejo quien gana). Si el viejo gana, su coche se estampa contra el de los PJs (ver más adelante).

En caso de que el PJ conductor logre la mejor tirada, consigue esquivar el Rolls Royce Espectro in extremis, para comprobar cómo este choca contra uno de los laterales del túnel y estalla en una bola de fuego.

CHOQUE FRONTAL

En el caso de que el Espectro logre chocar contra el coche de los PJs, el Rolls Royce blanco queda completamente destrozado, y todos los PJs sufren un daño por la colisión de 3D6 puntos de vida (tira el daño por separado para cada jugador). El Rolls Royce Espectro no sale mejor parado, pues al

chocar, vuelca sobre sí mismo y se estrella contra uno de los laterales del túnel, convirtiéndose en una bola de fuego.

LA SALIDA

Tanto si los personajes huyen en el coche, como si lo hacen a pie (al menos todos aquellos que aún queden con vida), al final el grupo llega hasta el otro lado del túnel, donde una luz resplandeciente los abraza, cegándoles por completo.

DE NUEVO EN LA GASOLINERA

Los PJs se despiertan en la gasolinera (todos ellos, incluso los que habían muerto), rodeados por la llamas que amenazan con calcinarlos vivos. No hay rastro de la chica del principio (Rosie), y pueden ver cómo el dueño de la gasolinera está tratando de salir del edificio, mientras les grita que se den prisa. Los dos miembros de la policía están fuera, tratando de abrir las puertas para que salgan todos. Nadie ha muerto, y no hay ni rastro del Rolls Royce Espectro.

Salir es fácil con la ayuda de los policías y el dueño de la gasolinera. Cuando los personajes pregunten qué ha pasado, los policías dirán que, de repente, se ha producido una deflagración y el local ha

empezado a arder. Los PJs se han desmallado por la onda expansiva.

Sin embargo el incendio no es tan grave como pueda parecer, y los sistemas antiincendios se ponen en marcha y pronto extinguen las llamas. La cosa no pasa más allá del susto inicial. El vehículo de los PJs está perfectamente.

Parece que todo ha sido producto de un sueño, aunque ha sido muy real, y todos han soñado lo mismo. Tras comprobar que todos están bien y avisar a otra patrulla y a los bomberos, los jugadores pueden marcharse.

EPÍLOGO

Una hora después, cuando ya están conduciendo de camino a la cabaña, atravesando la oscura y desierta carretera, un coche los sobrepasa a toda velocidad. A los PJs apenas les da tiempo de distinguir que se trata de Rolls Royce negro, que se pierde rápidamente en la carretera. El PJ que conduce ni siquiera se ha dado cuenta de que venía.

En ese momento la radio del coche se pone en marcha por sí sola (o cambia de canal si ya estaba encendida). En la emisora suena un villancico: *Let it snow*, cantado por Frank Sinatra...

APÉNDICE 1

PNJS Y CRIATURAS

HOMBRE DE LA MÁSCARA ANTIGÁS

Asesino pederasta desequilibrado

FUE 8, DES 6, CON 8, INT 4

CAR 2, VOL 5, PER 5, ESE 4

PV 18, Protección: Ninguna (VAD 0)

BD +1, DA 15

Motivación: Vivir en *Christmasland*

PM: 0, **PC:** 5, **PL:** 9

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo 5, Pelea 4, Atletismo 6, Intimidar 2, Sigilo 5, Alerta 4, Buscar 3, Intuición 2, Idioma nativo (Inglés) 4.

Hace tiempo que este hombre, cubierto con una máscara antigás, que viste siempre con ropa militar y con capacidad intelectual limitada, ha olvidado su nombre. Trabaja para el viejo raptando adultos que son llevados a *Christmasland*, con la esperanza de conseguir méritos suficientes para obtener un pasaje a la Tierra de la Navidad Eterna, donde podrá vivir junto a los niños a los que tanto desea. Siempre lleva consigo una motosierra, con la que se encarga de hacer entrar en vereda a aquellos que se resisten a las órdenes de su amo.

NIÑOS DE CHRISTMASLAND

Niños caníbales demoníacos

Tirada de estrés sobrenatural a dificultad Muy difícil

FUE 4, DES 6, CON 4, INT 5

CAR 3, VOL 8, PER 6, ESE 8

PV 8, Protección: Ninguna (VAD 0)

Iniciativa: 9

Velocidad: 20 metros / asalto (3 metros + ataque)

BD 0, DA 15

PM: 0, **PC:** 8, **PL:** 16

Habilidades: Pelea 4, Atletismo 5, Intimidar 3, Sigilo 5, Alerta 3.

Ataque: Mordisco (daño 1D6 +BD) o arma.

Su piel es pálida, de la textura de la porcelana. Sus ojos brillan con una maligna intensidad rojiza. Parecen estar más muertos que vivos, y se mueven de una forma mecánica, antinatural, como si fueran títeres a los que les faltan las cuerdas. Muchos de ellos llevan objetos punzantes en sus manos: tijeras, cuchillos, hachas... Otros llevan martillos o palos. Sus bocas están llenas de dientes afilados que les llegan hasta la garganta, y que se abren y se cierran como guillotinas.

EL ANCIANO

Señor y guardián de Christmasland

FUE 9, DES 7, CON 5, INT 10

CAR 10, VOL 10, PER 10, ESE 10

PV 50, Protección: Ninguna (VAD 0)

Iniciativa: 9

Velocidad: 30 metros / asalto (5 metros + ataque)

BD +1D4, DA 17

PM: 0, **PC:** 10, **PL:** 20

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo 6, Pelea 6, Atletismo 5, Concentración 5, Frialdad 6, Intimidar 8, Persuasión 8, Conducir 10, Esquivar 4, Sigilo 6, Alerta 5, Buscar 5, Intuición 8, Ciencias ocultas 8, Psicología 6.

Ataque: Martillo trepanador (daño 1D6 + 4 + BD). El martillo aparece en su mano con un solo pensamiento del anciano.

Ataque especial: *Viento gélido de Christmasland* (coste 5 PL). Un asalto convoca un viento helado

que golpea a todos los oponentes en un radio de 5 metros, causando un daño de 1D6 + 3 PV (se puede realizar una tirada de **Constitución a dificultad Normal** para mitad de daño).

Habilidad especial: *Inmortal* (El anciano no puede morir, salvo si su Rolls Royce es destruido, ver más adelante). Cualquier herida le hace el daño mínimo, y regenera 1d10 PV por asalto (sus heridas se cierran a una velocidad pasmosa).

Debilidad: La misma que le da poder: su Rolls Royce Espectro. Si el coche resultara destruido, él también lo sería.

Este ser adopta la apariencia de un hombre mayor (de unos 70 años) con la piel blanca como la nieve y unos dientes tan afilados y sucios como estacas clavadas en el barro. Viste un traje negro pasado de moda con una camisa blanca. Siempre va montado en su Rolls Royce Espectro, en realidad una parte fundamental de sí mismo, que le da el poder suficiente para vivir eternamente.

APÉNDICE 2

PLANOS Y AYUDAS

En esta sección tienes el plano de la cabaña y las ayudas para entregar a los jugadores.



PLANO DE LA CASA TRINEO



- 1. SALÓN
- 2. COCINA
- 3. BAÑO



CARTA ENCONTRADA EN LA CASA TRINEO

TENGO LA CABEZA LO BASTANTE CLARA PARA ESCRIBIR...
EL PRIMER MOMENTO EN DÍAS. ESTO ES LO FUNDAMENTAL:

- 1- SOY ROBERT WILSON, DE PORTLAND.
- 2- ME HA SEQUESTRAO UN GORDO FEBOSO CON MÁSCARA ANTIGUA.
- 3- TRABAJA PARA UN HOMBRE VIEJO QUE CONDUCE UN ROLLS ROYCE
- 4- TENGO UNA HIJA, EMMA, HERMOJA Y BUENA. GRACIAS
A DIOS EL COCHE ME COGIÓ A MI Y NO A ELLA.
ASEGÚRENSE QUE LEA ESTO:

TE QUIERO, HIJA. NO PUEDE HACERME MUCHO DAÑO
PORQUE CUANDO CIERRO LOS OJOS PIENSO EN TI. NO PASA
NADA PORQUE UORES, PERO TAMPOCO RENUNCIO A LA RISA.
NO RENUNCIES A SER FELIZ. NECESITAS UN POCAS COSAS.
YO LAS TUVE TE QUIERO. PEQUE.

TU PADRE.

SI ESTÁN LEYENDO ESTO ¡POR FAVOR, ACABEN CON ESA
PAREJA DE SÁDICOS ASESINOS. EL GORDO ES PELIGROSO...
PERO ES MORTAL. TAN SOLO ES UN SOLDADO A LAS ÓRDENES DEL VIEJO
PERO EL OTRO ES ALGO MÁS. NO PUEDO EXPLICARLO, PERO PARECE
INMORTAL. CREO QUE LA CLAVE ESTÁ EN SU COCHE.
HAY ALGO EXTRAÑO EN ÉL, COMO SI ESTUVIERA VIVO,
COMO SI FUERA EL COCHE QUIEN CONTROLARA LA
SITUACIÓN ¡DIOS, ES DE LOCOS!

DESTRUYAN EL COCHE, PERO HÁGANLO EN CHRISTMASLAND.
YO TRATÉ DE UEGAR, PERO EL GORDO ME COGIÓ
EN EL LABERINTO. CREO QUE EL PADRE SIGUE EN LA ESTANERÍA.

DESTRUYAN EL MALO.



DIBUJO EN LA NEVERA

