



**MOTEL MOONLIGHT - Una aventura para Horrorama**

**Escrita, diseñada y maquetada por Roberto Díez**

robertodgm@gmail.com - <http://frankenrol.blogspot.com>

**Ilustraciones:** Juan Vidal

**Correcciones:** Marta Rodríguez

**Licencia Creative Commons**



**Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional**  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

*Up ahead in the distance, I saw a shimmering light  
My head grew heavy and my sight grew dim  
I had to stop for the night  
There she stood in the doorway;  
I heard the mission bell  
And I was thinking to myself,  
"This could be Heaven or this could be Hell"*

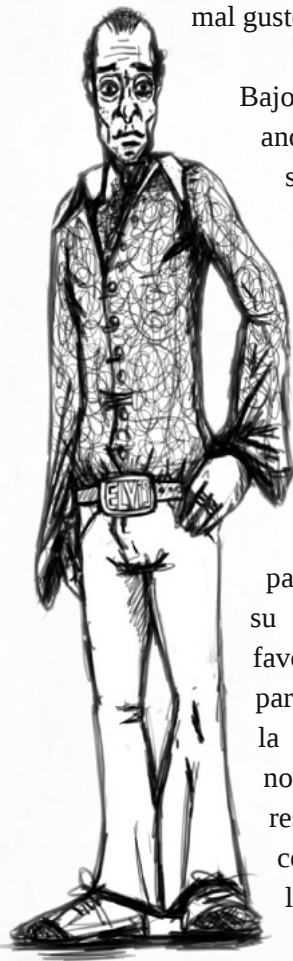
- Hotel California, Eagles

Motel Moonlight es una aventura one-shot de terror sobrenatural pensada para un grupo de 2-6 jugadores, encarnando a uno o varios personajes cada uno. Está ambientada en la antigua Ruta 66, que recorre los Estados Unidos de costa a costa, y se inspira en las películas slasher de carretera como *Carretera al Infierno*, *Nunca juegues con extraños*, *Identidad*, *Habitación Sin Salida* o *Reeker*. También es un homenaje a la obra maestra del mago del suspense que lo empezó todo, ya en 1960: *Psicosis*.

## EN MEDIO DE LA NADA

El Motel Moonlight está situado en la legendaria Ruta 66, en una zona desértica de Nuevo México. Fue un próspero negocio familiar hasta que los cambios de trazado dejaron en desuso la carretera. Ahora sólo los nostálgicos o los despistados llegan hasta allí.

El lugar está regentado por Chuck Clausen, un hombre delgado de nariz huesuda y prominente, pómulos marcados, frente despejada, ojos saltones y escaso pelo engominado peinado hacia atrás. Tiene el aspecto de un coyote famélico. Viste vaqueros gastados y camisas pasadas de moda con grandes cuellos puntiagudos. Escucha música de Elvis y le gusta hablar de los viejos tiempos, a pesar de que él sólo era un niño cuando la Ruta 66 estaba en su apogeo. Siempre intenta flirtear con las clientes femeninas, independientemente de su edad y de si van acompañadas o no, usando piropos manidos e insinuaciones de mal gusto.



Bajo su fachada grasienta y anodina, Chuck oculta un secreto. Vive en una casa cercana con su hermano pequeño Vernon, que quedó a su cargo tras la muerte de sus padres, y de vez en cuando dan caza y asesinan entre los dos a algún turista. En parte es por pura diversión, pero también para descuartizarlo y comer su carne. Sus víctimas favoritas son las que van en pareja. Les gusta secuestrar a la mujer para hacer que su novio o marido intente rescatarla y así poder jugar con él al gato y al ratón en los pasadizos bajo la casa, grabando todo el proceso.

Finalmente matan a ambos y trocean sus cuerpos, deshaciéndose de los coches y los objetos personales en una profunda grieta natural de las cercanías. Mucha gente desaparece cruzando el país, por lo que sus andanzas han pasado desapercibidas hasta ahora.

## EL MOTEL

Es una construcción de una única planta, con una distribución en L. El ala más larga corresponde a las habitaciones dobles de tipo estándar, que cuentan con dos camas sencillas o una de matrimonio, además de un baño. El ala más corta corresponde a las habitaciones deluxe, que son algo más grandes, todas con camas de matrimonio, e incluyen una pequeña cocina. Tanto unas como otras disponen de un televisor que sólo recibe canales borrosos, aire acondicionado y minibar. El motel dispone además de una máquina de hielo y otra de refrescos en el exterior. No hay cobertura para los teléfonos móviles ni conexión a internet. Hay teléfonos fijos pero las llamadas al exterior están deshabilitadas. La caja de conexiones se encuentra en la casa de los Clausen, en el mismo panel que controla toda la electricidad, protegida por una trampa de guillotina (Herida Seria) dispuesta para cortar la mano de cualquiera que toque los interruptores.

La recepción se encuentra en el vértice del complejo. Hay un mostrador sobre el que descansa un vetusto libro de registro donde los huéspedes deben apuntarse. Junto a él hay una radio que sólo sintoniza una emisora de clásicos del rock de los 60. En un casillero pegado a la pared están las llaves de todas las habitaciones. En la parte de atrás, una puerta da a un área de descanso con un televisor que no funciona y un sofá cama con las sábanas revueltas.

El precio de las habitaciones es de 50\$ la noche para las normales y 65\$ para las deluxe.

Bajo una de las habitaciones de tipo estándar, que nunca se asigna a ningún huésped y tiene un cartel



de “Recién pintado. Disculpen las molestias” en la puerta, hay un pasadizo oculto. Se accede a él por una trampilla bajo la cama y llega hasta los túneles bajo la casa. Chuck y Vernon lo usan para poder atacar a sus víctimas por la espalda, apareciendo cuando menos se lo esperan. Al pie de la escalera de bajada hay un cepo para osos (Herida Seria), por si alguien intenta colarse por ella.

La casa de los Clausen es una estructura de madera de una sola planta, ubicada en la parte trasera, a la que se llega siguiendo por un camino de tierra durante un centenar de metros. El interior huele a rancio y a comida mohosa. Hay periódicos apilados en las esquinas y extrañas acumulaciones de objetos, como cámaras de fotos, peluches o cepillos para el pelo. Se trata de los pequeños trofeos que Vernon se queda de sus víctimas. Hay una habitación con una cama de matrimonio que a diferencia del resto, permanece impoluta. Es la antigua habitación de los padres de Chuck y Vernon. La cocina tiene un fregadero lleno de platos con suciedad reseca, parece que hace mucho que no se usa. El motivo es que ambos hacen la mayor parte de su vida -comer, dormir- en las dependencias del sótano.

Al sótano se accede por una escalera de madera cercana a la puerta principal. Si se abre sin desactivar la trampa que cuelga sobre ella, una pesada estaca (Herida Seria) caerá describiendo un arco hacia el infortunado que de el primer paso hacia el interior. Tras bajar un tramo de escaleras se puede ver un recinto excavado de dimensiones iguales o mayores a la casa sobre la que se asienta. Hay un camastro en el extremo más alejado, una mesa de madera de grandes dimensiones con manchas oscuras y marcas de corte y un arcón congelador de categoría industrial. El arcón, como cabría esperar, contiene paquetes de diversos tamaños de carne humana, incluyendo alguna cabeza. En la pared del fondo hay varios juegos de grilletes. Del extremo sur parte un túnel que se bifurca varias veces, abriéndose cada pocos metros en pequeñas estancias circulares, algunas vacías, otras llenas hasta el techo de objetos inservibles robados a los viajeros. En algunas de las



habitaciones, si es que se les puede llamar así, hay montones de paja y o cadenas colgando del techo. Los hermanos mantienen cautivas allí a algunas de las víctimas para poder torturarlas antes de asesinarlas (al entrar se tirarán 2D6, con 11-12 hay una víctima de un secuestro anterior todavía con vida, aunque precariamente).

Cerca de la casa se puede ver un cobertizo de madera construido toscamente que ha sido habilitado como garaje. Camuflada bajo un bidón de gasolina con doble fondo hay una trampilla de acceso a los túneles.

## LOS PROTAGONISTAS

### HISTORIAS QUE SE ENTRECRUZAN

Un chico huye con su novia embarazada, perseguidos por el padre de ésta. Tom y Laurie son una pareja de adolescentes. Su padre no veía con buenos ojos su relación y mucho menos cuando se enteró de que ella se había quedado embarazada. Ahora, ambos han escapado juntos para intentar comenzar su vida en otra ciudad. El padre de Laurie no está dispuesto a consentirlo y les ha seguido hasta este motel.

- **Tom Gorney:** Chico de instituto de buen corazón. Alto y delgado, atlético, vestido con la chaqueta del equipo. Enamorado locamente de Laurie, haría lo que fuera por ella. Le gustan los

coches y trabaja de mecánico en sus horas libres.  
FIS 4 MEN 2 PER 3, Drama 1

- **Laurie Taylor:** Chica de instituto, inteligente y decidida aunque incapaz de enfrentarse a su padre. Pelo largo y rubio, embarazada de siete meses. Bastante torpe, pero buena en los estudios y muy persuasiva.

FIS 2 MEN 4 PER 3, Drama 1

- **Harry Taylor:** Obrero de la construcción, veterano de la primera Guerra del Golfo. Rostro duro, pelo corto, bigote, complexión fuerte. Perdió a su mujer por enfermedad y por ese motivo es sobreprotector con su hija. Difícil de tratar, cabezota, ha visto tantas cosas que ya no se asusta ante nada.

FIS 5 MEN 2 PER 2, Drama 1

Un mafioso que acaba de matar a alguien en el desierto llega caminando, su coche se ha roto. La víctima no ha muerto. Vic "El Suave" Verardi se encarga de hacer trabajos sucios para la mafia local, algunos de los cuales incluyen deshacerse de testigos incómodos o traidores en el desierto. Éste habría sido un viaje como cualquier otro si después de disparar al infeliz en la cabeza, el coche de Vic no le hubiese dejado tirado. Ha llegado caminando por el desierto siguiendo las luces del motel. Lo que no sabe es que su víctima no ha muerto y le ha seguido para vengarse.

- **Vic "El Suave" Verardi:** Ejecutor de la mafia, impasible aunque muy supersticioso. Pelo negro engominado, vestido con traje de calidad. Lleva una Beretta (Herida Seria) discretamente oculta y es experto en el uso de cualquier objeto con filo. En secreto se siente culpable por su trabajo y trata de compensarlo confesándose a su párroco y haciendo buenas acciones.

FIS 3 MEN 2 PER 4, Drama 1

- **Karl Lutz:** Contable de la mafia, meticuloso y profesional. Muy delgado, calvo y con gafas. Tiene una herida Leve en un lateral de la cabeza. Normalmente es una persona amable y dialogante,

pero se ha tomado muy mal que intenten eliminarle y está muy enfadado. Ágil y escurridizo.

FIS 3 MEN 4 PER 2, Drama 1

Una familia inocente de viaje, padre, madre y dos hijos, llega para pasar la noche. La familia ha preparado con mucho entusiasmo estas vacaciones. El plan es llegar a California y disfrutar del sol y la playa de la Costa Oeste. Sin embargo en el último desvío papá se equivocó de salida y ahora tendrán que hacer noche en este motel.

- **Walter Harris:** Padre de familia, optimista y confiado. Le gusta tenerlo todo controlado. Alto, con gafas. Es representante de material informático y aficionado al bricolaje. Si su familia está en peligro sacará fuerzas de donde sea.

FIS 4 MEN 2 PER 3, Drama 1

- **Sally Ann Harris:** Madre, alegre y muy activa. Siempre con una sonrisa en los labios, aunque desconfía de los desconocidos. Muy protectora con sus hijos. Mantiene la cabeza fría en todo tipo de situaciones.

FIS 2 MEN 3 PER 4, Drama 1

- **Dorothy Harris:** Quince años. Rebelde, odia viajar con sus padres y aprovecha cualquier momento para alejarse de ellos. Pelo corto, piercing en la nariz, ropa oscura. Curiosa y perspicaz, nada se escapa a sus ojos. Desconfía de los adultos.

FIS 2 MEN 5 PER 2, Drama 1

- **Ken Harris:** Doce años. Travieso y destructivo, le encantan los viajes porque le dan la oportunidad de causar nuevos desastres allá por donde va. Es más miedoso de lo que parece. Capaz de improvisar un tirachinas o un arma similar con cualquier cosa.

FIS 4 MEN 3 PER 2, Drama 1

Dos turistas europeos que han alquilado un Cadillac Eldorado para recorrer la Ruta 66. La



legendaria Ruta 66, las interminables carreteras, el desierto, las luces de neón de Las Vegas. Jonas Aberg y Gustav Lindholm han soñado desde siempre con emular a los héroes de las road movies y recorrer los Estados Unidos de punta a punta con un Cadillac. Por ahora la ruta ha ido bien, pero la noche se les ha echado encima y ¿qué mejor parada que un clásico motel?

- **Jonas Aberg:** Alto, pelo corto, con barba. Nervioso e impaciente, le cuesta entender a los americanos. Cree que todo funciona mejor si lo organiza él. Estudia ingeniería y es un manitas con la electrónica.

FIS 2 MEN 5 PER 2, Drama 1

- **Gustav Lindholm:** Alto, melena rubia. Tranquilo y pausado, deja hacer a su amigo. Se le dan muy mal los estudios pero es un gran conductor y un amplio conocedor -además de usuario- de drogas de todo tipo.

FIS 2 MEN 3 PER 4, Drama 1

Un patrullero que investiga las desapariciones en la zona. Está fuera de su jurisdicción, pero el oficial Jim Bracken está empeñado en descubrir por qué las desapariciones son más habituales en esta zona que en otras. El Motel Moonlight es uno



más de tantos que ha visitado para tratar encontrar una pista. Puede que esta vez la suerte le sonría... o quizá sería mejor que no lo hiciera.

- **Jim Bracken:** Alto, pelo corto cortado a cepillo, gafas de espejo. Serio y parco en palabras, sospecha de todo el mundo, aunque a veces le puede el exceso de confianza. Secretamente tiene miedo de ser herido en acto de servicio. Muy buen tirador, se interpondrá ante cualquiera que intente hacer daño a un inocente. Cuenta con un revólver del .38 (Herida Leve) y una escopeta (Herida Grave) en el coche.

FIS 4 MEN 2 PER 3, Drama 1

La hermana de una antigua víctima, que ha rastreado sus últimos movimientos hasta el motel y llega para vengarse. Jane Ballard ha dedicado los dos últimos años a buscar a Katherine Ballard, su hermana desaparecida. Lo último que se supo de ella fue que viajaba al Oeste con su novio para establecerse en Los Ángeles. A partir de ese momento no se volvió a saber de ninguno de los dos. La policía ha dado el caso por cerrado por falta de pistas pero Jane no se rinde, tras recorrer la ruta principal preguntando por su hermana, ahora está haciendo lo mismo en la vieja Ruta 66.

- **Jane Ballard:** Delgada, atlética, pelo liso por los hombros. Es buena calando a las personas. En este tiempo ha aprendido a defenderse con y sin armas. Aunque cree que ya lo ha asumido, le afectará mucho descubrir que su hermana ha muerto y puede venirse abajo.

FIS 4 MEN 3 PER 2, Drama 1

*There's a killer on the road  
His brain is squirming like a toad  
Take a long holiday  
Let your children play  
If you give this man a ride, sweet family will die  
Killer on the road, yeah*

- Riders on the storm, The Doors

## RUIDOS EN LA OSCURIDAD

Los diferentes grupos de protagonistas coincidirán en el motel y se instalarán para pasar la noche. Lo ideal sería que hubiese un máximo de 6 personas, en cualquier combinación. Con la llegada de la oscuridad comenzará una sucesión de eventos pueden ir incrementando la atmósfera tétrica y desasosegante del motel. Pueden estar relacionados con la trama principal o simplemente estar ahí para aumentar su nerviosismo.

Algunas posibilidades son:

**Golpes, gritos y sonidos extraños:** A medida que pasen las horas habrá sonidos que despierten a los protagonistas. Una puerta que bate, el aullido de un animal. Al principio serán sobresaltos sin trascendencia, pero antes de que puedan volver a conciliar el sueño escucharán un grito ahogado, un disparo o alguien corriendo en el silencio de la noche. Si investigan no descubrirán ninguna pista de su origen.

**Siluetas en el parking:** Alguien desvelado o que haya sido despertado por los ruidos verá por la ventana una silueta en el aparcamiento, en el límite que iluminan las farolas. El individuo permanecerá inmóvil y desaparecerá dando un paso atrás hacia la negrura en cuanto alguien haga ademán de abrir la puerta o aproximarse.

**Los amantes desaparecidos:** Al llegar al motel los protagonistas se habrán cruzado con una pareja muy acaramelada, con aspecto de recién casados que regresan de Las Vegas. Alguno de los protagonistas tendrá la habitación adyacente a la

suya, o eso supondrán, porque escucharán risas y luego murmullos y sonidos inequívocos de sexo. Repentinamente los gritos de placer darán paso a lo que parecen exclamaciones de horror, habrá una pequeña conmoción, se escuchará algo romperse y después, silencio. La pareja no responderá a las llamadas a su puerta y si se fuerza la entrada, se encontrará la cama revuelta pero nada más.

**El cementerio de coches:** Caminando tras el motel descubrirán una explanada al final de la cual se divisa la casa del dueño. A un centenar de metros a la izquierda se abre una grieta en el suelo. Si se acercan a la sima verán que es profunda. Abajo se distinguen las estructuras oxidadas de lo que parecen coches abandonados, al principio sólo un par, pero si se empeñan descubrirán que hay docenas de ellos semienterrados.

**El cajón de los relojes:** Si se asoman tras el mostrador de recepción les llamará la atención el brillo del oro que proviene de un cajón entreabierto. En su interior hay una gran cantidad de relojes de oro, cadenas y anillos, hechos un revoltijo. Son demasiados como para pertenecer a una misma persona y evidentemente no se usan. Entre ellos hay también algunos dientes de oro.

## CACERÍA MACABRA

Cuando sea noche cerrada y los hermanos Clausen crean que todos los huéspedes están dormidos, colocarán varias trampas por el motel y sus alrededores, atacando después a la pareja que consideren más vulnerable. Intentarán colarse por la ventana del baño y secuestrar a la mujer, atemorizando al marido/novio con una motosierra o un machete de grandes dimensiones. Le herirán levemente y luego permitirán que escape. Su intención es que dé la alerta al resto de los huéspedes para que traten de organizar un grupo de rescate, o si hay menos suerte, para que intenten huir.



Si se plantean escapar en coche, todos habrán sido saboteados. Los encontrarán con los manguitos cortados, arena en el depósito o con las cuatro ruedas rajadas. Los que traten de seguir la carretera o cruzar el desierto a pie serán perseguidos por Chuck Clausen, armado con una ballesta y montado en su camioneta. Les rodeará para conducirles de vuelta al motel. No tiene intención de herirles, al menos no demasiado.

Si alguien decide huir del motel campo a través o siguiendo la carretera, la temperatura máxima en la zona en Agosto es de 30°, la mínima de 7°. De día pasa un coche cada dos horas, de noche cada cuatro. Los hermanos también saldrán a cazar a cualquiera que se dé a la fuga de esta manera.

Algunas de las trampas con las que pueden toparse en el motel incluyen:

- Pequeños pozos de medio metro de profundidad con estacas en el fondo, distribuidos por la parte trasera del motel y en el camino que va hacia la casa de los Clausen. Están disimulados con cartones y arena. Cualquiera que no preste atención puede meter el pie en uno de ellos (Herida Leve).
- Cuchillas en varias puertas y cajones (Herida Leve) que caerán o se dispararán cuando los protagonistas los abran. Hay una en la caja de fusibles vacía de la conserjería, en la vieja camioneta de Chuck Clausen y en la puerta principal de su casa.
- Una ballesta (Herida Seria) apuntando a la puerta de la conserjería. Se disparará cuando alguien la abra completamente.

Todas las trampas realizan su ataque con el equivalente a un Físico 3. Si es pertinente se aplicará el modificador al nivel de dificultad de -3 por personaje sorprendido/distraído/terrorizado.

El rastro de los hermanos se dirigirá inequívocamente hacia la casa de madera tras el motel. Quizá alguien se pregunte por qué las



pisadas son tan nítidas. Efectivamente, les guían a una emboscada. Sin embargo, aunque los protagonistas lo sospechen, seguirán teniendo que acercarse para tratar de rescatar a la persona que haya sido tomada como rehén. Vernon estará oculto en las cercanías de la puerta principal, en un pozo cubierto por una lona y arena. Esperará a que todos hayan cruzado el umbral y entonces aparecerá enarbolando un hacha, que descargará contra el último miembro del grupo. Tras asestar un par de golpes, o al menos intentarlo, se retirará a la parte de atrás. Más tarde repetirá los ataques de forma aleatoria, aprovechando su mayor conocimiento del terreno.

En el interior de la casa habrá varias trampas en forma de cuchillas que se disparan o guillotinas que caen (Herida Leve). Chuck les observará desde su escondite tras la falsa pared que recorre todo el edificio. Desde allí tendrá la oportunidad de atacar también al miembro del grupo más expuesto y vulnerable. Utilizará un cuchillo de cocina de grandes dimensiones. En caso de amenaza bajará al sótano por las escaleras y esperará con su ballesta a que los recién llegados se asomen.

La víctima secuestrada estará encadenada en la pared norte de la caverna, a modo de cebo. Cuando alguien se acerque a liberarla, Chuck disparará desde su posición entre las sombras de uno de los pasadizos. Después se retirará al laberinto de túneles, donde le espera Vernon. Entre ambos tratarán de rodear a los intrusos y acabar con ellos.

Si las cosas se ponen realmente feas para ellos, por ejemplo si uno de los dos resulta herido de gravedad, escaparán por el túnel que conduce al garaje y huirán en su ranchera. Si Chuck muere, Vernon entrará en un estado de furia asesina y atacará frontalmente a los protagonistas, ignorando cualquier precaución.

## OTRAS POSIBLES TRAMAS

No es obligatorio que los jugadores interpreten a los personajes pregenerados ni sigan la trama principal. Los protagonistas pueden ser estudiantes en viaje de fin de curso, turistas que recorren la histórica Ruta 66, parejas perdidas durante una tormenta o un grupo aleatorio de personas desviadas de la ruta principal por un accidente.

Pueden estar ocurriendo muchas otras cosas en el Motel Moonlight:

**Habitación con Vistas:** Varias de las habitaciones del motel han sido testigos de crímenes violentos a lo largo de su historia. Cuando caiga la noche los protagonistas escucharán gritos y peticiones de ayuda provenientes de la habitación adyacente a las que ocupan ellos. Si tratan de socorrer a las personas en el interior se encontrarán atrapados en un bucle que repite uno o varios de los asesinatos. A pesar de tratarse de una representación fantasmagórica, resultará tan real que pueden ser heridos e incluso morir a manos de los asesinos. Sólo podrán escapar del motel solucionando algo que quedó pendiente, en este caso hallar el cadáver de una mujer que permanece escondido en una de las paredes.

**Un Asesino en la Carretera:** En medio de la noche, una furgoneta negra aparcará en el motel. De ella bajará un psicópata errante cuya obsesión es acabar con todos los clientes y llevarse al último superviviente como trofeo.

El asesino primero acechará desde las sombras, degollando al gerente y dejando pistas como salpicaduras o rastros de sangre, sillas derribadas o habitaciones con la puerta abierta. Cualquiera que se levante por la noche en busca de una bebida fría o hielo podrá verlos. Intentará acabar con dos o tres personas más de manera silenciosa. Luego atacará directamente, persiguiendo a los protagonistas de habitación en habitación. Si intentan huir en sus coches descubrirán que han sido saboteados y la única alternativa es enfrentarse al asesino o escapar a la desesperada a través del desierto.

**El Corazón del Diablo:** Un viejo Buick negro se detiene frente al motel y de él sale un hombre cubierto de horribles heridas. Pondrá una caja de madera en manos del personaje más cercano y exhalará su último aliento. En el interior de la caja hay algo que recuerda vagamente a un corazón tallado en madera negra. Se trata de una reliquia que el fallecido robó de una iglesia de México en la que permanecía custodiada.

El dueño original del objeto, una criatura sobrenatural conocida como el Diablo Quemado, llegará esa noche para reclamarlo y acabar con todos los presentes. Si se le entrega se volverá aún más peligroso, invocando una tormenta de arena y polvo sobre el motel. Si se le rocía con agua se le ralentizará durante un tiempo. La única forma de destruirle es sumergir su corazón en agua bendita. Cualquier persona con fe verdadera puede bendecir el agua, aunque si nadie es creyente, será suficiente con que dicha persona haya realizado actos de bondad, por ejemplo protegiendo desinteresadamente a alguno de los presentes.



## AMENAZAS

- **Chuck Clausen:** Delgado, nariz huesuda, ojos saltones y pelo grasiento peinado hacia atrás. Viste de forma anticuada, en un exagerado estilo country. Siempre lleva un palillo entre los dientes. Es un embaucador nato y tiene habilidad para convencer a sus clientes de que se queden a pasar la noche, en vez de continuar la marcha por las solitarias carreteras de Nuevo México. Esconde una navaja de barbero en el bolsillo trasero de los pantalones.

FIS 3 MEN 3 PER 5, Drama 2

Ataques: Ballesta (Herida Seria), Navaja (Herida Leve)

Especial: Ganará 1 punto de Drama cada vez que utilice sus artimañas para convencer a alguien de que todo va bien y no está pasando nada extraño.

- **Vernon Clausen:** Alto y de barriga prominente, tiene el pelo largo que cae hacia delante tapándole la cara y un comportamiento entre infantil y salvaje. Viste con un peto de trabajo cubierto por un mandilón de cuero. Su arma preferida es un hacha de dos filos. Sufrió un brutal atropello cuando era pequeño y sus piernas no se curaron bien. Lleva aparatos metálicos para ayudarlo a caminar, aunque lo hace lentamente.

FIS 6 MEN 1 PER 1, Drama 1

Ataques: Hacha (Herida Seria), Motosierra

(Herida Grave)

Especial: Furia Asesina. Si Chuck muere, Vernon recibirá 5 puntos de Drama, pasará a tener FIS 8 y atacará directamente a la primera persona que vea. Seguirá así hasta que todos los que perciba como una amenaza hayan muerto.

- **El Asesino de la Autopista:** Alto, de pelo rubio corto y penetrantes ojos azules que incluso de noche cubre con unas gafas de sol. Viste con una gastada cazadora de cuero negra, vaqueros y botas de cowboy. Sonríe de forma poco natural. No dirá nada ni emitirá ningún sonido si es herido. Caminará despacio y preferirá emboscar a sus víctimas antes que correr tras ellas. Como armas utiliza un revólver de pequeño calibre y un cuchillo muy afilado que emplea con maestría. En su furgoneta guarda más armas y un juego de cadenas y esposas con las que inmovilizar a aquellos que capture.

FIS 4 MEN 5 PER 2, Drama 3

Ataques: Revólver .38 (Herida Leve), Cuchillo de monte (Herida Leve)

Especial: Por cada asesinato que cometa sin ser descubierto, el asesino obtendrá 1 punto de Drama.

- **El Diablo Quemado:** Aparecerá caminando por el desierto, adoptando la forma de un hombre que ha sufrido horribles quemaduras, hasta el punto de parecer estar carbonizado. Sin embargo de cerca

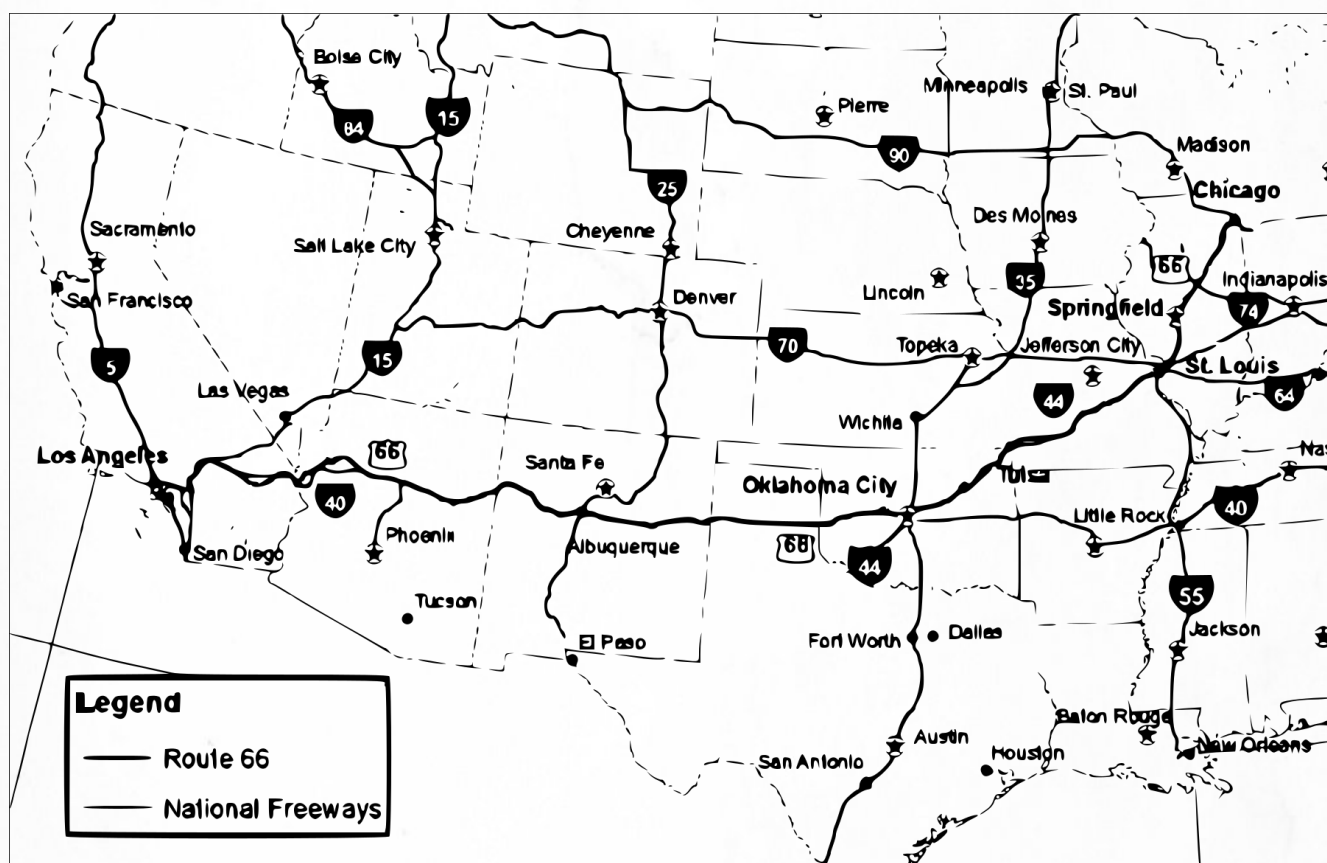


su piel se asemejará más a la corteza de un árbol. Cualquiera que esté a menos de diez metros percibirá que su cuerpo todavía humea. Por sus ojos y las grietas de su superficie puede verse un brillo rojo como de ascuas. Quemará todo lo que toque con sus manos. Hay un espacio en su pecho, en el lugar donde debería estar el corazón.

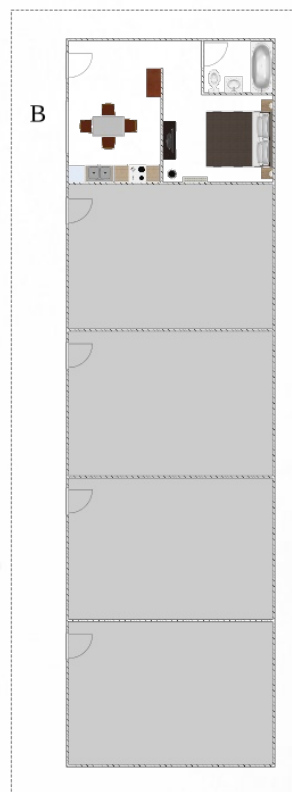
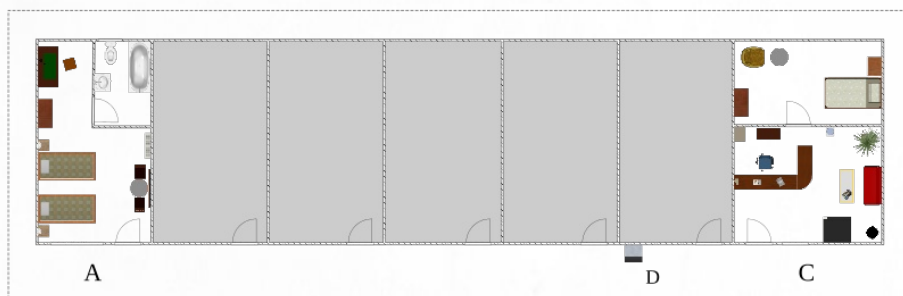
FIS 5 MEN 7 PER 0, Drama 1

Ataques: Contacto Abrasador (Herida Seria)

Especial: El Diablo Quemado es inmune a todos los ataques que causen menos que una Herida Grave y en ese caso sólo recibirá Rasguños. Ser rociado con más de un litro de agua le inmovilizará durante 3 asaltos. Será destruido si su corazón es sumergido en agua bendita durante 3 asaltos. Si recupera su corazón, obtendrá 10 puntos de Drama.







## **Motel Moonlight**

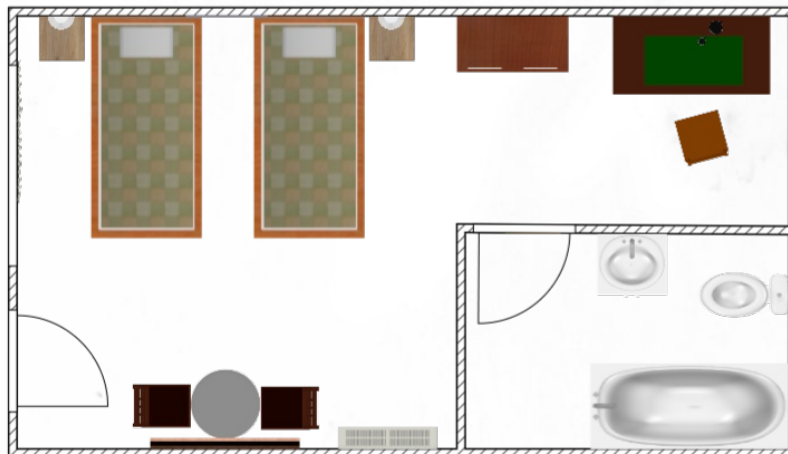
- A. Habitación Estándar
- B. Habitación Deluxe
- C. Recepción
- D. Máquina de Hielo
- E. Residencia Clausen
- F. A la Ruta 66

Est. 1954

U.S.

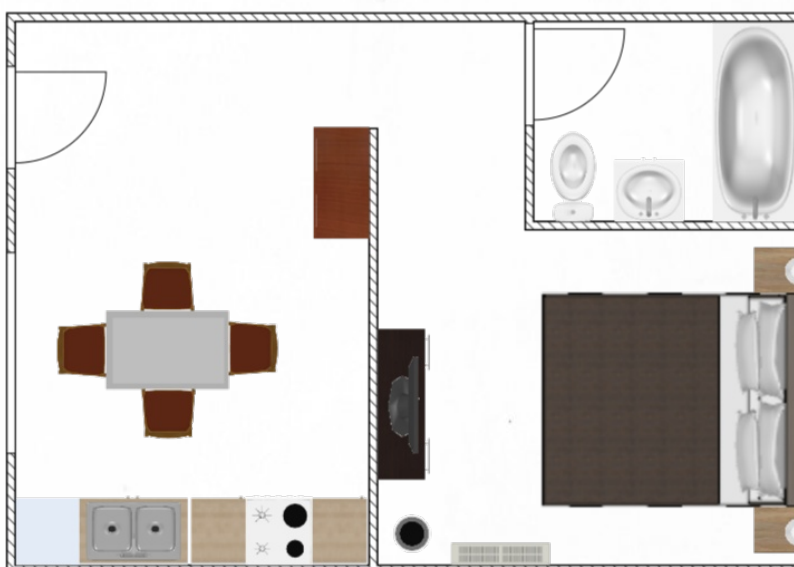


### *Habitación Estándar*



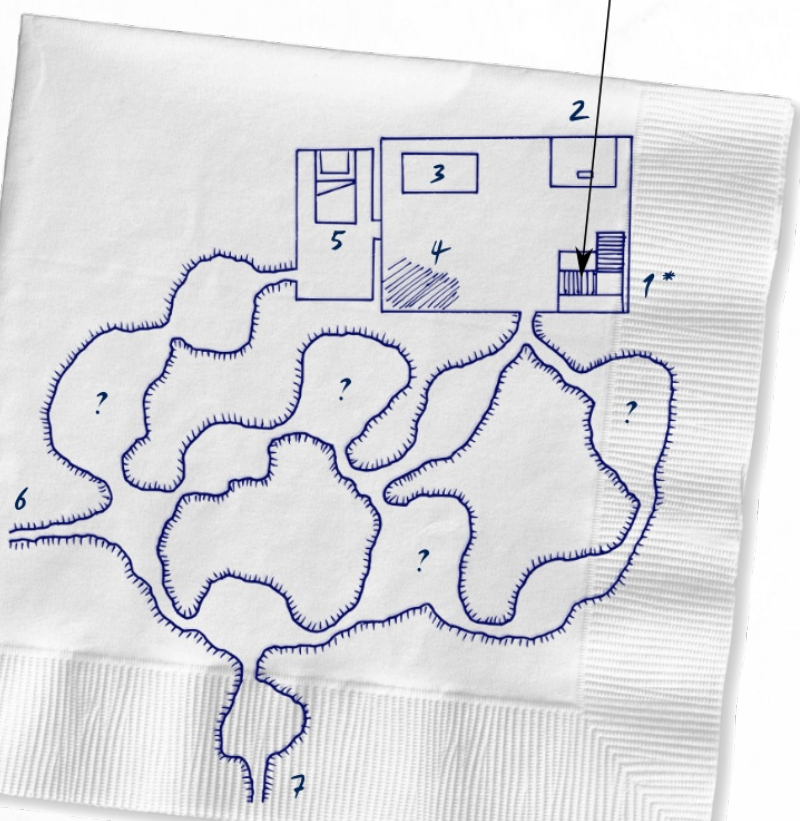
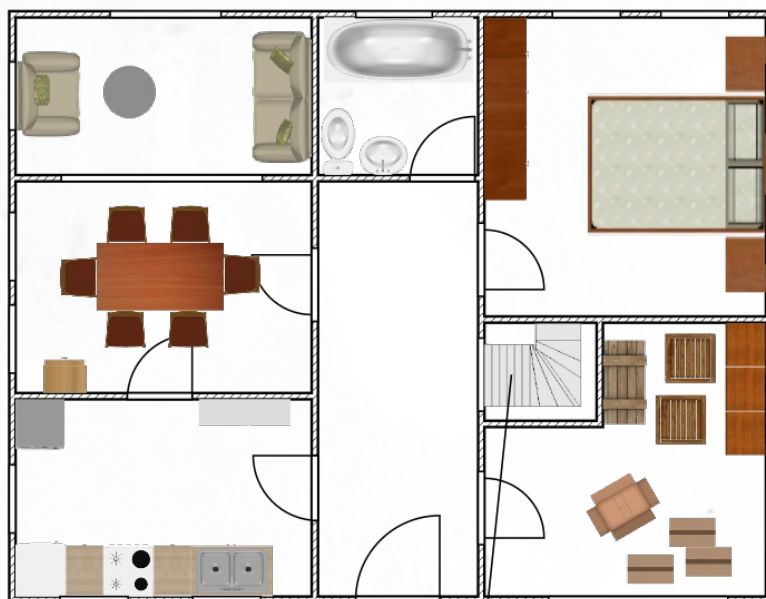
---

### *Habitación Deluxe*





# Residencia Clausen



- 1 - Acceso a la casa (trampa)
- 2 - Arcón congelador
- 3 - Mesa de trabajo
- 4 - Jergón de paja
- 5 - Camastro de Vernon
- 6 - Hacia el cobertizo
- 7 - Hacia el motel
- ? - Posibles supervivientes