

PERSONAJES

INTRODUCCIÓN

La siguiente sección puede ser leída por todos los jugadores.

Es de la pequeña ciudad de Bird Valley, en el estado de California, de donde vienen los protagonistas de esta historia. Sin embargo, no merece la pena describir los más y los menos de esta pequeña comunidad, ya que no es allí donde se desarrollarán los terribles hechos que acabarán con la vida de estos individuos, o que, de lograr estos milagrosamente escapar con vida, les harán sufrir pesadillas para el resto de su existencia.

A varios kilómetros de Bird Valley, conectado a la civilización únicamente mediante una vieja y estropeada carretera que hace décadas que no se utiliza ya, se encuentra el viejo hospital psiquiátrico Carpenter, un lugar hace medio siglo abandonado y al cual rodean viejas leyendas y supersticiones conocidas no solo en Bird Valley, si no a lo largo de toda California.

Es en este tétrico lugar donde, una desafortunada noche de febrero, deciden unos muchachos aventurarse, con el objetivo de celebrar una inocente fiesta. Nada en el mundo podría haberlos preparado para lo que encontrarán allí...

A continuación se detallan la ficha de personaje y la descripción y motivaciones para cada uno de los protagonistas de la historia. Cada jugador debe escoger a uno de estos protagonistas como su PJ.

Hay siete personajes jugadores. Una partida con tantos jugadores sería caótica y engorrosa, y no hay tantos con este objetivo, si no con el de que los jugadores tengan mayor número de opciones a la hora de elegir a su personaje, y también porque es aconsejable que sobren personajes por motivos del desarrollo de la historia. Los personajes que no sean escogidos por nadie pasarán a ser PNJs controlados por el Director de Juego.

Todos los PJs son de la misma quinta y tienen actualmente 17 ó 18 años. La mayoría de ellos están en el último curso de instituto, y si no están ahora viviendo sus primeras experiencias amorosas y sexuales, por norma general las tienen aún recientes. Es una etapa confusa para estos jóvenes y sus amigos, en la que se precipita el fin del instituto y con este el cambio, el momento en que algunos se marcharán de su pequeña ciudad para estudiar en la universidad, y otros se quedarán para trabajar en el negocio familiar o en algún otro lugar. Mientras algunos viven con intensidad el final de lo que consideran una era maravillosa, otros desean que el infernal instituto se termine de otra vez, o les da exactamente igual que continúe o no.

EL PRINCIPIO

Todo empieza un día de instituto, en el que Steve está hablando con sus amigos Joe y Kurt (estos dos últimos son forzosamente PNJs, no están para

escoger). Comentan que la novia de Steve tiene unas amigas que están bastante buenas, refiriéndose tanto a Lisa como a Jennifer. Steve decide que lo mejor será montar una fiesta, así el podrá acostarse por fin con su chica, y sus dos amigos podrían tirarle los tejos a las dos chavalas. Pero había un problema: no tenían un lugar donde celebrarla. “¿Qué tal el viejo psiquiátrico?” Aventuró Joe. “Kurt y yo iremos en mi coche, y tú puedes llevar a las chicas en el tuyo.”

El psiquiátrico era un lugar tétrico y abandonado, apartado de cualquier rastro de civilización. Perfecto para beber unas cervezas y meterse mano, pensaron.

Aunque le costó un poco convencer a Shelley de que participara en su plan e involucrara a sus dos amigas, las cuales además se odian entre sí, esta finalmente accedió, pero con la condición de incluir en la excursión a su amigo Pat Spinelli, lo cual no le hacía ninguna gracia a Steve, pero aceptó igualmente.

Los rumores vuelan, y la noche en la que todos se dirigen hacia allí, Brad y Toni, que están solos y se aburren, se enteran. Cogen cervezas y porros como para un regimiento, y se dirigen hacia allí con la moto de Toni. A Steve, que lleva la voz cantante, no le hará mucha gracia que aparezcan por las buenas y sin invitación, pero seguro que se muestra más receptivo cuando vea el cargamento de alcohol y marihuana que llevan, ya que Steve se percata al llegar de que se ha olvidado de comprar bebida.

Joe y Kurt se adelantan la noche de la fiesta para darles un susto a las chicas, y es Steve el que tiene que llevar en su coche tanto a las tres chicas como a Spinelli.

El resto del libro a partir de la página 10 podrá ser leído única y exclusivamente por el Director de Juego. Si otro jugador lee esa información se arruinará la partida y por lo tanto la diversión.

El DJ debe leerse todo el libro antes de empezar a dirigir.

Nota para el DJ: Ya que cada personaje tiene sus puntos fuertes y débiles, se debería procurar que los jugadores escogieran un grupo equilibrado. Por ejemplo, en un equipo Steve/Toni/Lisa los PJ no sabrán por dónde empezar cuando necesiten usar el cerebro para descubrir algo, y pasaría al contrario en un equipo de cerebritos. Aunque no se debe forzar a los jugadores a escoger uno u otro personaje, sí es recomendable que el grupo sea equilibrado. Siempre y cuando sigan vivos, alguno de los PNJ puede echar una mano o incluso dirigir el rumbo de la partida para salvarla si los jugadores están muy perdidos, pero es preferible que el protagonismo recaiga sobre los PJ cuando sea posible para que los jugadores se sientan útiles.

SHELLEY ROGERS

Shelley es una chica inteligente, bondadosa y comedida, aficionada a la lectura y estudiosa. Una bendición para sus padres, Herbert y Gloria, una pareja educada en los tradicionales valores sociales y religiosos de Norteamérica, y que serían más estrictos con su única hija si no fuera porque esta es sencillamente perfecta en cuanto a moralidad. Así pues, Shelley tiene una relación sana con su familia, nunca ha sufrido de peleas o discusiones en casa, y sus padres incluso ven con buenos ojos (o no con muy malos ojos, al menos) que haya empezado a salir con un chico, ya que han adquirido una confianza casi ciega en ella.

La única vez que sus padres no estuvieron de acuerdo con sus actos fue cuando, de pequeña, invitó a un vagabundo a comer a su casa, ya que lo había visto hurgando en un cubo de basura y le dio pena. Sus escandalizados padres accedieron a prepararle un bocadillo antes de echarlo, y le dijeron a su hija que no lo volviera a hacer, aunque no fueron capaces de enfadarse con ella por una acción tan bondadosa y cristiana.

Shelley es una devota cristiana y asiste a misa cada domingo. Sin embargo, y aunque algunos confunden su actitud recatada con timidez, es abierta y amable con todos sus compañeros de instituto, independientemente de sus ideales o comportamiento, y no hace de menos a nadie, lo que explica que halla trabado amistad con las personas tan dispares que forman su actual grupo de amigos cercanos. Su amistad con inadaptados como Pat Spinelli, el chico más inteligente del instituto, al que Shelley considera una bellísima persona; o Jennifer Connors, una gótica obsesionada con lo oculto y lo macabro, que a ojos de Shelley es sobre todo una apasionada periodista; habría dejado la ya de por sí escasa popularidad de Shelley por los suelos, si no fuera porque Steve, el chico más guapo y deseado del instituto, se hubiera fijado en ella hasta el punto de pedirle una cita, a lo que Shelley aceptó no por su popularidad, sino porque a ella también le gustaba realmente. Su relación va todo lo en serio que puede ir con su edad, y están enamorados mutuamente, aunque todavía no se han acostado por negativa de ella. Shelley desea esperar al momento adecuado, y su chico lo respeta.

Poco después de que la inocente y bondadosa Shelley empezara a salir con Steve, Lisa se acercó a ella y trabaron amistad. Shelley ya la considera como una buena amiga, ya que no cree que tenga ninguna mala intención, a pesar de que su amiga Jennifer le advierte sobre ella sin cesar, y de que Lisa apenas puede mirar a Jennifer o a Pat.

Conoció a Pat en clase de informática cuando le ayudó con un problema con su ordenador, y se hicieron buenos amigos rápidamente, mientras que su amistad con Jennifer se remonta a una conversación casual el primer día de instituto. Conoce a Toni y Brad de vista, pero le dan un poco de miedo y nunca ha hablado con ellos por ahora.



Arquetipo: Buena chica

Características: Fuerza 10 (0), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).

Bonificaciones: Ataque +1 (0), Fortaleza +2 (1), Reflejos +2 (1), Voluntad +5 (3).

Habilidades: Atención +8 (6), Buscar +10 (8), Diplomacia +12 (10), Saber: Biología +6 (4), Saber: Historia +7 (6), Saber: Informática +6 (4), Saber: Literatura +12 (10), Sigilo +8 (8), Trato con animales +6 (4).

Dotes: Energía Heroica, Intuición, Suerte del Principiante

Combate: Defensa 12 (desprevenido 10), Iniciativa +2, Ataque sin armas +1 (1d3-1).

Salud: Malherido 1, Incapacitado 6, Moribundo 11.

Puntos de acción: 5

Puntos de personaje: 40 (Características 17, Bonificaciones 5, Habilidades 15 (60 rangos), Dotes 3, Puntos de acción 0).

Equipo: Crucifijo de plata, pañuelo de seda, teléfono móvil, linterna con pilas normales.

STEVE GARRET

Steve es la estrella del equipo de fútbol del instituto, un tipo atractivo y triunfador dentro del microcosmos escolar, que vive para jugar y espera llegar algún día a ser profesional. Aunque todas las chicas del instituto se lo rifaban, a él nunca le gustó el descaro y el narcisismo propio de las más populares, y quedó por el contrario encandilado de la belleza inocente de Shelley, a la que se acercó sin importarle lo que dijeran de ella, y de la que consiguió primero una cita, y luego un romántico noviazgo. Aún no se han acosado por negarse Shelley, y Steve lo respeta aunque ansía el momento. Es bastante lerdo y sus notas son malas, aunque ahora cuenta con la ayuda de su inteligente novia para estudiar.

El padre de Steve es un militar que lo sometió a una estricta educación desde que era pequeño, aunque a día de hoy se da por satisfecho con su portentosa habilidad para el fútbol, no prestando demasiada atención a sus pésimas calificaciones en los estudios ya que realmente le interesa poco si su hijo llega o no llega a entrar en la universidad. Le alienta a seguir entrenando duro cada día, casi bajo régimen militar (lo cual no supone esfuerzo extra para Steve, ya que le apasiona el deporte), y piensa que, si finalmente no logra ser un jugador profesional, tendrá un sitio en el ejército, como él. Sin embargo su madre, ama de casa, se esfuerza porque su hijo estudie para que pueda escoger su camino en el futuro, y de los dos padres es la que está más contenta con la relación de su hijo con Shelley, ya que sus notas están mejorando.

En el instituto siempre va con sus amigos del equipo, especialmente con Joe y Kurt, dos fortachones con menos cerebro aún que él, si cabe. Aunque los tres son muy populares, sin duda Steve es el que va en cabeza en el ranking, no solo por ser la estrella del equipo, sino también por ser más atractivo que sus compañeros.

Aunque Steve pensaba que Shelley dejaría de juntarse con sus amigos raros al empezar a salir con él, no fue así, y ha tenido que aprender a tolerar a Jennifer, pero no traga a "Mocos" Spinelii ya que cree erróneamente que está detrás de su chica, aunque no teme que pueda arrebatársela ni por asomo.

Ha quedado con sus amigos Joe y Kurt en que estos se esconderían en la zona del psiquiátrico para dar un susto a las chicas y romper el hielo al principio de la fiesta, por lo que si empiezan a pasar cosas raras, Steve supondrá que es cosa de sus colegas.

Ya que no es muy espabilado, no tiene una opinión muy formada acerca de Lisa, sólo sabe que era una de esas chicas pedantes que solían darle el coñazo hasta que de repente se hizo amiga de Shelley. Respecto a Toni y a Brad, los conoce un poco pero no le gusta que le vean con ellos. Una vez le pilló marihuana a Brad para una fiesta con sus amigos, pero no le gustaría que su novia Shelley se enterara de ello. Por supuesto, no es fumador habitual, ya que es un deportista muy serio para su edad.

Arquetipo: Deportista

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 8 (-1), Sabiduría 9 (-1), Carisma 15 (+2).

Bonificaciones: Ataque +2 (0), Fortaleza +3 (1), Reflejos +3 (1), Voluntad +2 (3).

Habilidades: Acrobacias +8 (6), Atención +4 (5), Atletismo +12 (10), Concentración +9 (7), Conducir +9 (7), Juegos de manos +12 (10), Saber: Deportes +9 (10), Saber: Coches +4 (5)

Dotes: Atractivo, Confianza, Arrollar en Carrera, Arrollar Mejorado, Maestría Lanzadora

Combate: Defensa 13 (desprevenido 10), Iniciativa +3, Ataque sin armas +2 (1d3+1), bate de béisbol +2 (1D6+2).

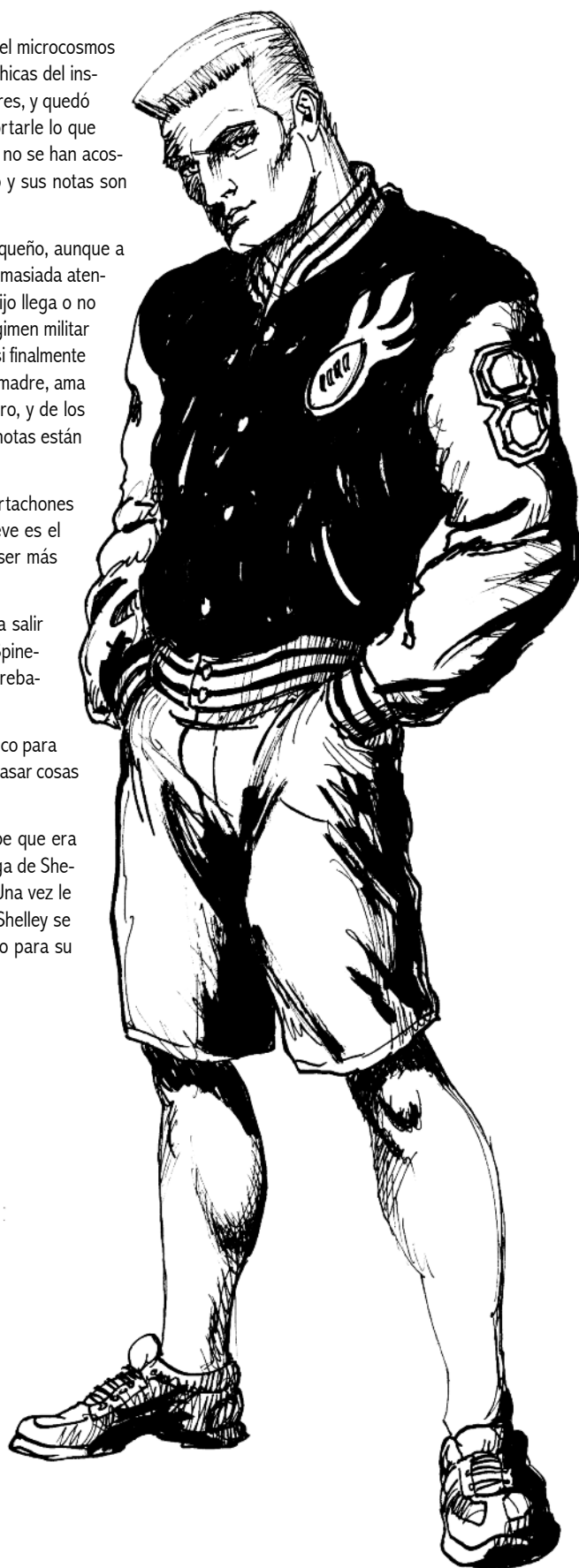
Salud: Malherido 3, Incapacitado 8, Moribundo 13.

Puntos de acción: 5

Puntos de personaje: 40 (Características 15, Bonificaciones 5, Habilidades 15 (60 rangos), Dotes 5, Puntos de acción 0).

Equipo: Llaves del coche, teléfono móvil.

En el coche: Bate de béisbol, balón de fútbol americano, linterna con pilas normales, mapa del estado, algunas cervezas, equipo de música, cds y disco duro extraíble con música.



LISA SMITHERS

Lisa es la jefa del equipo de animadoras, extremadamente atractiva, pero egoísta y manipuladora, es la chica más admirada a la par que odiada del instituto. Absorbida por completo por la jerarquía escolar, en la que ella se considera la reina absoluta, considera que el lugar que le corresponde a Steve Garret es junto al suyo como su novio y rey, y no junto a la pusilánime de Shelley, su novia actual. Poco después de que esos dos empezaran a salir, Lisa se acercó a Shelley y realizó su mejor interpretación para hacerse pasar por su nueva amiga, con el objetivo de arruinar su relación desde dentro y arrebatárselo al novio que ella considera que debe ser suyo, más que por deseo, por derecho. Ver a Shelley como reina del baile de fin de curso junto a Steve es la peor pesadilla de Lisa... por ahora.

Lisa siempre ha sido mimada hasta el ridículo por su padre, un adinerado empresario que apenas pasa tiempo en casa, pero que haría cualquier cosa para apoyar a su "princesita", incluyendo arreglar cualquier cosa que esta haga mal. Lisa fue criada al ochenta por ciento por la canguro de la familia, que también le consentía todo por la cuenta que le traía, y cree que su madre, también empresaria, está de viaje de negocios en Francia, pero en realidad abandonó a su padre hace meses.

Cuando Steve Garret la rechazó por primera y única vez, antes de que este empezara a salir con Shelley, Lisa acudió a su padre con lágrimas en los ojos, exigiéndole que hiciera algo para ayudarla. Ni corto ni perezoso, el Sr. Smithers llamó al padre de Steve para ofrecerle un trato, a lo que el duro y viejo Garret contestó que se metiera sus billetes "en el agujero de cagar", y ni siquiera se lo comentó al muchacho. Así, Lisa decidió que estaba usando sus dotes de manipulación sobre la persona equivocada, y fue cuando empezó a hablarse con la desprevenida Shelley para acercarse a su objetivo.

Lisa no tiene cabeza para los estudios, pero suele aprobar gracias a que es habilidosa tanto como para copiar en los exámenes como para pedir "piquitos" a ciertos profesores. A pesar de que se esfuerza por caer bien a Shelley, Lisa no puede evitar mostrar su desagrado por Jennifer, la cual tampoco pierde una oportunidad de meterse con ella. Aunque conoce de vista y de los rumores a Toni y le encuentra cierto atractivo, preferiría que no se atreviera a acercársele demasiado, y considera que Brad y Pat están en el estrato más bajo de su jerarquía social: ambos le asquean, cada uno a su manera, y opina que no tienen derecho ni a dirigirse la palabra.

Lisa tiene que ir a toda costa a la fiesta en el psiquiátrico, es un lugar perfecto para apartar finalmente a Steve de su novia y seducirlo, así que irá aunque tenga que compartir coche con personas para ella repugnantes, como Jennifer o "Mocos" Spinelli.



Arquetipo: Animadora

Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 9 (-1), Inteligencia 8 (-1), Sabiduría 13 (+1), Carisma 16 (+3).

Bonificaciones: Ataque +2 (0), Fortaleza +1 (2), Reflejos +4 (2), Voluntad +2 (1).

Habilidades: Acrobacias +12 (10), Atletismo +7 (6), Averiguar Intenciones +10 (9), Concentración +4 (5), Diplomacia +8 (5), Engañar +13 (10), Juegos de Manos +9 (7), Saber: Moda +7 (8), Sigilo +6 (4).

Dotes: Confundir II, Encanto (Hombres), Atractivo, Confianza

Combate: Defensa 14 (desprevenido 10), Iniciativa +4, Ataque sin armas +2 (1d3).

Salud: Malherido 1, Incapacitado 6, Moribundo 11.

Puntos de acción: 5

Puntos de personaje: 40 (Características 14, Bonificaciones 5, Habilidades 16 (64 rangos), Dotes 5, Puntos de acción 0).

Equipo: Mini-kit de maquillaje, teléfono móvil.

PAT "MOCOS" SPINELLI

Delgaducho, mal vestido y portador de unas gafas de alta graduación, Pat es la mente más brillante del instituto, y una de las más privilegiadas del estado, puede que del país. Un apasionado de los estudios, sobre todo de las ciencias, es un genio en todo lo relacionado con tecnología. Sufre constantemente de crueles burlas por parte de los otros alumnos, y casi sólo se relaciona con los profesores. Su insultante apodo "Mocos" viene de una vez en que estornudó durante una exposición en clase, y estuvo varios minutos con unos enormes mocos colgando de la nariz hasta que pudo conseguir un pañuelo, mientras la mayoría de sus compañeros emitían sonoras carcajadas y gritos de repulsión. Sin embargo, sobra decir que sus notas suben la media del instituto.

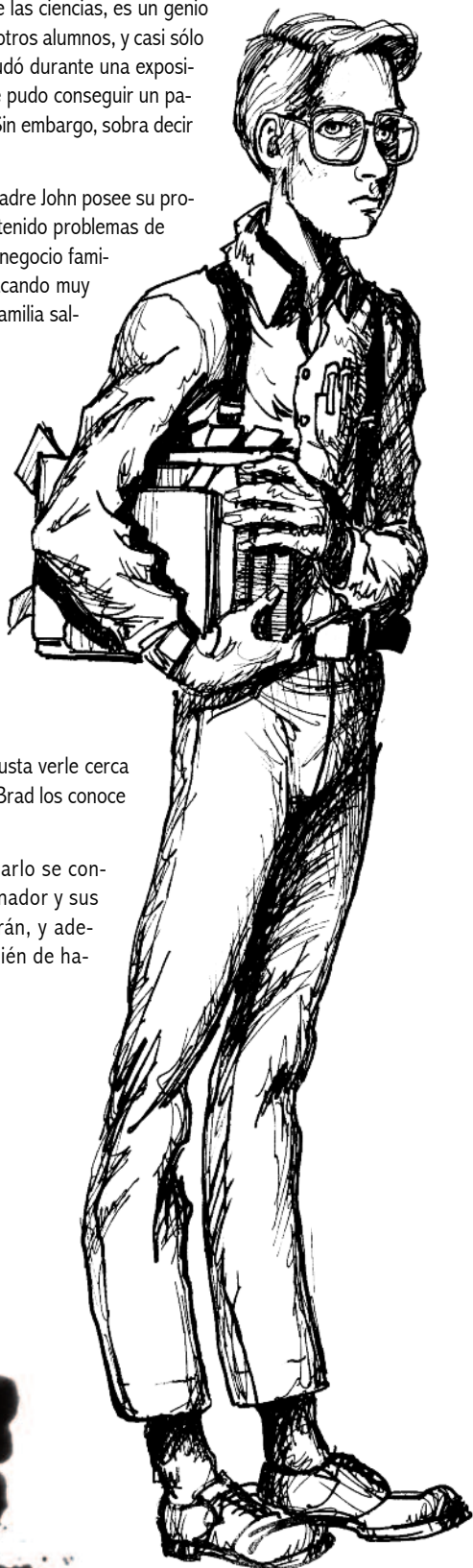
Los padres de Pat son bastante normales, teniendo en cuenta las peculiaridades de su hijo. Su padre John posee su propia farmacia, mientras que su madre Jessica es vendedora a domicilio. Así, su familia nunca ha tenido problemas de dinero, a pesar de que Pat sea el segundo de tres hermanos. Su hermano mayor trabaja en el negocio familiar, mientras que el pequeño Bill aún está en primaria. Sin embargo, ya apunta maneras destacando muy por encima de cualquier niño de su edad, por lo que puede que dos de cada tres hijos de esta familia salgan genios.

Pat no ha hablado a sus padres de sus problemas sociales, pero estos son cariñosos con él, y siempre han tratado con afecto y comprensión a sus tres hijos. Aunque a veces tenga las típicas discusiones de familia numerosa, Pat tiene una vida familiar agradable y se encuentra a gusto en casa.

Spinelli ha entablado una relación de amistad con la sensible Shelley, su compañera en clase de informática, y ya que es la única persona de su edad con la que puede hablar sin miedo a la burla o al rechazo, la considera su mejor amiga. Respecto a Jennifer, la considera la chica más inteligente del instituto, a pesar de sus notas, y está enamorado de ella, aunque nunca han hablado en persona. Visita con frecuencia su blog de noticias macabras e intercambia correos con ella, sin desvelarle su verdadera identidad ya que no se atreve por miedo al rechazo. Shelley sabe de todo esto, pero no le ha dicho nada a su amiga Jennifer, por respeto a Pat.

Pat tiene cierto miedo de Steve, con el que ha hablado en contadas ocasiones y al que no le gusta verle cerca de su chica Shelley. Sabe que Lisa chillaría horrorizada si sólo le dirigiera la palabra y a Toni y a Brad los conoce solo de vista.

Pat nunca ha besado a una chica, aunque le gustaría besar a Jennifer, pero de solo pensarlo se convierte en un manojo de nervios. Normamente Pat prefiere quedarse en casa con su ordenador y sus experimentos que ir a fiestas, pero su amiga Shelley le ha convencido de que se divertirán, y además, allí tendrá muchas oportunidades de ver cómo trabaja su admirada Jennifer, y también de hablar con ella...



Arquetipo: Nerd

Características: Fuerza 10 (0), Destreza 12 (+1), Constitución 8 (-1), Inteligencia 18 (+4), Sabiduría 13 (+1), Carisma 9 (-1).

Bonificaciones: Ataque +1 (0), Fortaleza +1 (2), Reflejos +2 (1), Voluntad +4 (3).

Habilidades: Artesanía: Electrónica +14 (8), Atención +8 (7), Averiguar intenciones +5 (2), Buscar +6 (5), Investigar +12 (8), Saber: Biología +13 (9), Saber: Física +13 (9), Saber: Tecnología +16 (10), Saber: Química +12 (8), Saber: Informática +14 (10)

Dotes: Improvisación Científica, Máquina Excepcional, Memoria Eidética, Cerebritito (+2 Electrónica e Informática), Inventor

Combate: Defensa 12 (desprevenido 10), Iniciativa +2, Ataque sin armas +1 (1d3-1).

Salud: Malherido 1, Incapacitado 6, Moribundo 11.

Puntos de acción: 5

Puntos de personaje: 40 (Características 10, Bonificaciones 6, Habilidades 19 (76 rangos), Dotes 5, Puntos de acción 0).

Equipo: Teléfono móvil, bolígrafos, paquete de pañuelos, spray para el asma, bloc de notas, videoconsola portátil.

BRAD JENKINS

Brad es un tipo delgado y atolondrado cuya principal meta en la vida es divertirse, y es lo que en el instituto denominan un "fumeta". Se pasa el día colocado, y la mayor parte del tiempo está fumándose un porro, o liándolo, o ambas cosas a la vez. Aun así, Brad es el único del grupo verdaderamente independizado, trabajando a media jornada en una hamburguesería apestosa y pasando marihuana a los alumnos del instituto, todo para pagar el alquiler del cuchitril en el que vive, donde frecuentemente organiza fiestas con sus colegas porreros.

Brad es hijo de Wendy, la dependienta de una tienda de ropa, y de un golfo que ni siquiera estaba casado con ella, y que la dejó poco después de nacer el chico. Tras saltar varias veces de un novio a otro, Wendy terminó en una relación estable que ya le dura varios años, con el hombre que le dio una segunda hija, Cindy, a la que Brad tiene en alta estima y a la que visita a veces para jugar con ella. Tampoco le cae mal el padre de su hermanita y actual novio de su madre, un antiguo compañero de trabajo de Wendy que ahora está en otra tienda.

A pesar de que podría haber seguido estudiando, Brad quiso independizarse y montárselo por su cuenta como camello, ya que los porros eran lo que realmente le gustaba. Compra la mercancía a un tipo que se la trae desde Los Angeles, y él la distribuye entre los chavales y se fuma un buen porcentaje él mismo. Su trabajo en el mugriento restaurante de comida rápida le proporciona un dinero extra, y una excusa legal para vivir por su cuenta.

Brad sigue matriculado en el instituto, pero nunca pasa por allí a no ser que tenga que ir para hacer algún trapicheo con drogas, y normalmente la marihuana la vende en su propia casa. Ha llegado a ser buen amigo de Toni, su compañero de juergas, al que vendía marihuana frecuentemente hasta que empezaron a fumarla juntos. Ahora Toni es un fichaje indispensable para las fiestas en casa de Brad, y los dos quedan casi todos los días para fumarse al menos un porro o dos.

Brad tiene otros amigos que son bastante asiduos a su casa, como Joey, un chico que trabaja en un supermercado y que no puede parar de devorar nachos y beber cerveza, o Kim, una chica negra enormemente gorda que acostumbra a quedarse dormida en cualquier sitio. Sin embargo, sin duda es con Toni con el que mejor se lleva.

Hace unos meses, Brad invitó a Jennifer a su casa, y esta empezó a acudir a sus fiestas con regularidad, hasta que Brad logró su objetivo de acostarse con ella. Jennifer no quería seguir acostándose con él y dejó de ir después de esto, aunque a Brad no le importaría volvérselo a hacer con ella. Jenkins conoce de vista al resto de personas del grupo, excepto a Pat Spinelli, y una vez le pasó marihuana a Steve, aunque seguro que a él no le gustaría que su chica se enterara.

**Arquetipo:** Porrero

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 13 (+1), Carisma 14 (+2).

Bonificaciones: Ataque +3 (2), Fortaleza +2 (1), Reflejos +2 (1), Voluntad +3 (1).

Habilidades: Artesanía: Porros +11 (10), Atletismo +4 (2), Averiguar intenciones +6 (5), Buscar +5 (4), Engañar +8 (6), Intimidar +5 (3), Juegos de Manos +5 (4), Oficio: Camello +6 (5), Oficio: Dependiente de hamburguesería +4 (3), Recabar Información +7 (5), Saber: Drogas +8 (7), Trato con animales +4 (2)

Dotes: Contactos, Calmado Bajo Presión, Escondarse a Plena Vista, Mofarse

Combate: Defensa 12 (desprevenido 10), Iniciativa +2, Ataque sin armas +3 (1d3+1).

Salud: Malherido 2, Incapacitado 7, Moribundo 12.

Puntos de acción: 5

Puntos de personaje: 40 (Características 17, Bonificaciones 4, Habilidades 14 (56 rangos), Dotes 5, Puntos de acción 0).

Equipo: Condones, teléfono móvil, bolsas de marihuana, botes de cerveza, cajetilla de tabaco, 3 mecheros, videoconsola portátil.

TONI HERNÁNDEZ

Toni es un tipo duro, un macarra de cazadora de cuero y pelo engominado al que todos temían en el instituto, no solo por su aspecto agresivo, sino también porque eran agresivos sus actos: se liaba a puñetazos con frecuencia, y solía salir ganando. Era evidente para todos los que lo conocían que los estudios nunca fueron lo suyo. Siempre pasó más tiempo paseando con su moto, ganduleando y emborrachándose que estudiando o asistiendo a clase. Finalmente dejó el instituto, y ahora ayuda en el taller mecánico de su padre.

Su joven madre murió al nacer él, lo que fue un duro golpe para su padre, que apenas tenía edad para afeitarse y que tuvo que criar a un hijo él solo sin que su padre enfermo ni su madre alcohólica pudieran ayudarle. El joven padre de Toni, Juan, tuvo que mudarse a su propio taller, criando al pequeño entre bujías y olor a gasolina. A pesar de su dura infancia, el negocio les fue relativamente bien al “viejo” y a él, y ahora comparten una pequeña casa en la zona menos adinerada del pueblo.

Sin embargo, parecería que Toni vive con su amigo Brad Jenkins por el tiempo que pasa en la casa de este. Se conocieron por meros negocios: Brad vendía marihuana, y Toni quería comprarla. Se hicieron tan frecuentes las visitas comerciales del segundo a casa del primero, que terminaron montándose fiestas juntos. Al fin y al cabo, ninguno de los dos tenía nada mejor que hacer. Actualmente son buenos amigos.

Antes de conocer a Brad, Toni no solía relacionarse con gente de su edad. De hecho, hizo algunas amistades entre los viejos amigos de su padre, y empezó a frecuentar un local de mala muerte del que estos eran habituales, pero que ahora él ya no suele visitar. Allí probó por primera vez las drogas, y tuvo relaciones sexuales con mujeres bastante mayores que él. Así, durante aquella época, sus relaciones en el clase no le podían importar menos, y veía su instituto como una cárcel en la que le retenían día a día junto a aquellos criajos (si es que aparecía por clase), hasta que podía escapar hacia la verdadera diversión.

A día de hoy ha trabado amistad no solo con Brad, sino con algunos de los coleguillas porrreros de este, por lo que tiene toda esa época un poco olvidada, y de hecho ahora es más feliz, sin tener que ir al instituto y trabajando con su padre en el taller. Sin embargo, todo esto no ha cambiado su carácter agrio y algo violento.

Toni tiene una relación buena con su joven padre, es casi como un amigo para él, o un hermano. Además, le gustan los coches y las motos, especialmente la suya, y podría decir que está a gusto con su trabajo, aunque no le importaría ganar algo más de dinero.

Aparte de con Brad, no mantiene ninguna relación especial con el resto de miembros del grupo, aunque a todos los conoce de vista y se habla con Jennifer, que acudió durante una corta temporada a las frecuentes fiestas en casa de Brad. Todos saben que Toni es un tipo duro, y en circunstancias normales se cuidarán de contrariarle, aunque, en el fondo, no es tan mal tipo como parece.

Arquetipo: Macarra

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 13 (+1), Constitución 16 (+3), Inteligencia 10 (0), Sabiduría 14 (+2), Carisma 9 (-1).

Bonificaciones: Ataque +2 (1), Fortaleza +4 (1), Reflejos +3 (2), Voluntad +4 (2).

Habilidades: Atención +7 (5), Atletismo +6 (4), Averiguar Intenciones +6 (4), Conducir +8 (7), Engañar +3 (4), Intimidar +8 (9), Juegos de Manos +8 (7), Oficio: Mecánica +7 (5), Orientación +5 (3), Saber: Coches y motos +7 (7), Sigilo +6 (5)

Dotes: Provocar, Forzar Cerraduras, Pelea I

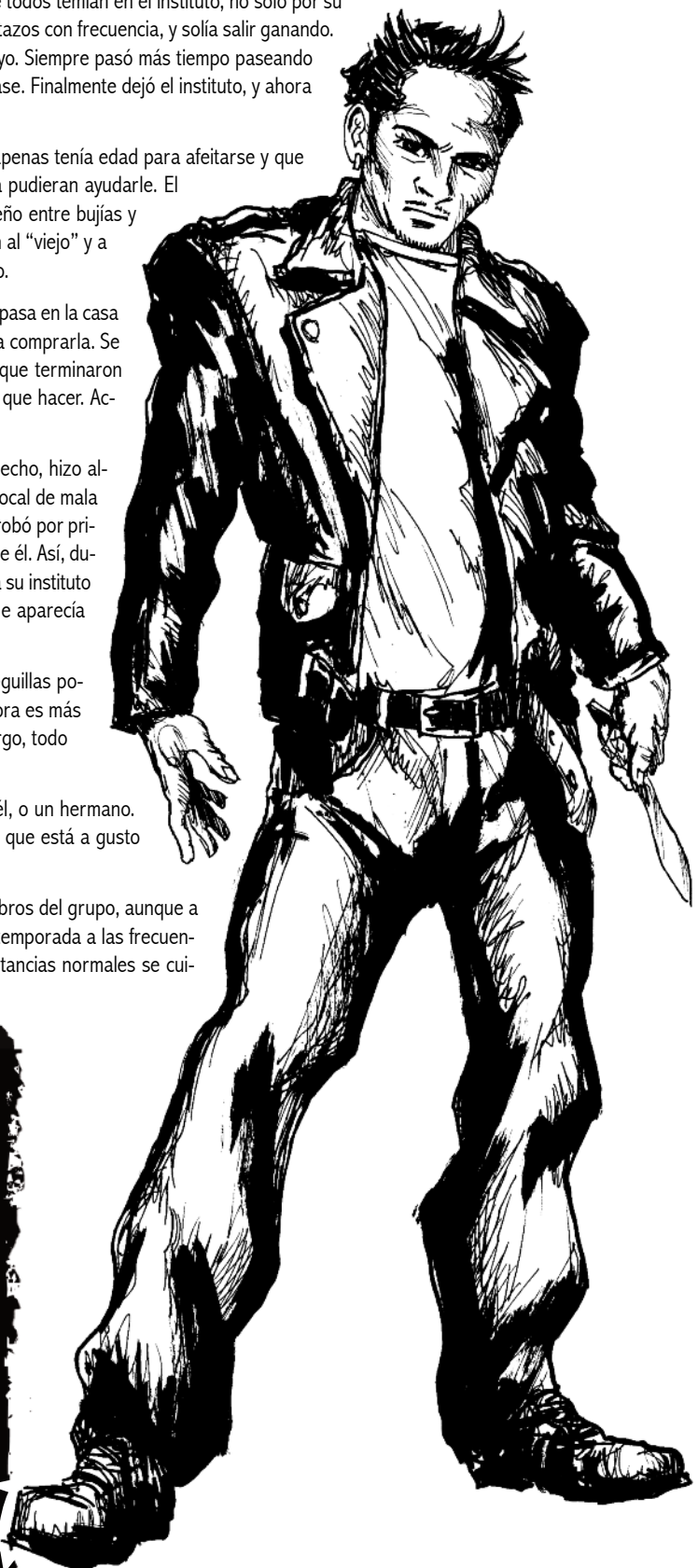
Combate: Defensa 13 (desprevenido 10, desarmado 14), Iniciativa +3, Ataque sin armas +3 (1D3+2), navaja mariposa +2 (1D4+2), puño americano +3 (1D4+3).

Salud: Malherido 4, Incapacitado 9, Moribundo 14.

Puntos de acción: 5

Puntos de personaje: 40 (Características 16, Bonificaciones 6, Habilidades 15 (60 rangos), Dotes 3, Puntos de acción 0).

Equipo: Navaja “mariposa”, juego de ganzúas, puño americano, cazadora de cuero, marihuana, cajetilla de tabaco, mechero, botes de cerveza, llaves de la moto.



JENNIFER CONNORS

Jennifer es una apasionada absoluta de todo lo que implique muerte, sangre y horror. Es una persona extremadamente curiosa y ávida de todo tipo de historias truculentas, que pasa la mayor parte de su tiempo libre navegando por internet o leyendo revistas sobre casos policiales o fenómenos paranormales, siempre y cuando no pueda visitar la escena de un crimen o algún supuesto lugar encantado. Su pasión por el periodismo macabro le llevó a dirigir el periódico del instituto durante una corta temporada, y aunque la gente decía aborrecer sus macabras historias, el boletín nunca tuvo tanto éxito. Fue destituida por el director del centro, que consideraba sus historias inadecuadas y groseras.

Sus gustos, además de su peculiar forma de vestir, siempre con prendas negras y de diseños estrambóticos, la hace objetivo de múltiples burlas y del desprecio público de sus compañeros. Ella dice que no le importa, ya que opina que son retrasados mentales, y es cierto que lo piensa, aunque sí que le molesta un poco. Sin embargo, se refugia socialmente en internet, más concretamente en su exitoso blog y en sus muchos seguidores y no pocos fans, con los que intercambia correos (incluso sospecha que entre ellos hay camuflados alumnos de su propio instituto).

En casa, cuando no está frente a su ordenador, también se siente desplazada, ya que es incomprendida por sus padres, una pareja de antiguos hippies reconvertidos en oficinistas de ideología liberal, que no entienden cómo a su hija pueden interesarle tanto “esas cosas tan horribles”. Tampoco se lleva bien con su hermana mayor, una cajera de supermercado con menos cerebro que una escoba, y que considera a Jennifer tan rara como lo hace la mayoría de la gente.

Aunque es una chica muy espabilada, Jennifer suspende con frecuencia debido a su total desinterés por las clases. Mantuvo relaciones sexuales con Brad Jenkins durante un coloccón en una de las frecuentes fiestas que este celebra en su casa (la cual dejó de visitar tras el “incidente”), fiestas a las que acudió durante una temporada para experimentar con el alcohol y las drogas. Ahora él le resulta repugnante, o eso dice. Shelley es la única persona del instituto que le cae verdaderamente bien, a pesar de su educación fuertemente cristiana, que ha decidido permitirle en vista de que ella tampoco pone pegas a sus gustos, por muy enfermizos que a veces parezcan. Más o menos traga a los demás miembros del grupo, exceptuando a Lisa Smithers, a quien considera el ser más detestable del universo.

Aunque Jennifer se sabe al dedillo la historia popular de la maldición del viejo psiquiátrico (el DJ explicará al jugador que escoja a Jennifer lo que sabe exactamente), debido a su falta tanto de vehículo como de amigos con uno nunca ha podido ir allí. Cuando su amiga Shelley le dice que se prepara una fiesta en el psiquiátrico, decide, emocionada, que es la oportunidad perfecta para investigarlo en persona, y tras escribir una siniestra entrada en su blog anunciando el próximo artículo, prepara todo tipo de material periodístico para la excursión (cámaras, blocs de notas, etc.).

Arquetipo: Inadaptada

Características: Fuerza 10 (0), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (0), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).

Bonificaciones: Ataque +2 (1), Fortaleza +1 (1), Reflejos +2 (1), Voluntad +4 (2).

Habilidades: Atención +9 (7), Averiguar Intenciones +9 (7), Buscar +10 (8), Concentración +4 (4), Interpretar: historias de terror +12 (10), Intimidar +6 (4), Investigar +13 (10), Recabar Información +8 (6), Saber: música alternativa +4 (2), Saber: Terror* +13 (10)

Dotes: Bien Informado, Valiente

Combate: Defensa 12 (desprevenido 10), Iniciativa 2, Ataque sin armas +2 (1d3-1).

Salud: Malherido 1, Incapacitado 6, Moribundo 11.

Puntos de acción: 5

Puntos de personaje: 40 (Características 16, Bonificaciones 5, Habilidades 17 (68 rangos), Dotes 2, Puntos de acción 0).

Equipo: Mochila, teléfono móvil, grabadora de mano.

En la mochila: Cámara de fotos, cámara de vídeo, linterna con pilas normales, bolígrafos, blocs de notas, ordenador portátil con wi-fi, lapiz de labios, maquillaje, tampones, paquete de cigarrillos, mechero.

* Saber (Terror) representa vastos conocimientos sobre asesinos en serie reales, fenómenos sobrenaturales, leyendas urbanas y ficción de terror. El conocimiento es superficial: por ejemplo, el individuo sabe quiénes eran y cómo actuaban asesinos en serie conocidos, pero no tiene la capacidad de hacer el perfil psicológico de un criminal.

