

La Hora Cero



Resumen para los personajes:

“Estados Unidos, años 50. En un pequeño pueblo de casas blancas, porches grandes con la hierba recién cortada, ancianos en sus mecedoras, hombres sudorosos arreglando su coche y mujeres haciendo limonada. Esta es una estampa veraniega, que se prolongará durante meses. Por supuesto, esto solo es el barniz que cubre las pequeñas malicias del día a día, cada casa tiene sus propios esqueletos en el armario, sus rencillas con los vecinos que se ocultan en hirientes conversaciones revestidas de amabilidad. Y obviamente el griterío de los niños en sus juegos.

Pero algo no encaja, los niños se muestran extraños, hacen signos de esotéricos con tiza en el suelo, hablan con amigos imaginarios de tal forma que parece que estuviesen a su lado o se rascan mecánicamente la cabeza hasta llegar a hacerse sangre. Para más inri, han desaparecido tres de ellos de la noche a la mañana y el sheriff está de cabeza con el caso ¿Que está pasando en el pequeño pueblo de Pleasantville?

Fantasmagórica verdad

Hace más de 50 años, un meteorito cayó en las proximidades del pueblo. En su interior, hay un pequeño fragmento de una mente mucho mayor, el resquicio de un primigenio, uno de tantos caídos en la tierra desde hace más de 1000 años desde que una lucha titánica en una dimensión exterior, acabase con uno de los combatientes destrozado. Al caer este fragmento en la profundidad del bosque, ha pasado desapercibido en una pequeña cueva cubierta de matojos hasta que un pequeño grupo de niños entraron en ella y se infectaron con la entidad al tocar una piedra verde pulsante, que ha encontrado en los infantes unos seguidores fáciles de manipular y que pueden actuar sin ningún impedimento. Los niños volvieron a sus casas, sin recordar nada de la misteriosa piedra, empezando con los primeros pasos de la infección: Primero, empezaron a realizar extraños dibujos en cualquier superficie disponible, que al verlos otros niños se infectan al igual que ellos, propagando a su vez la enfermedad. Luego escucharon la insana voz de los hermanos mayores (unas entidades invisibles que rondan los “altares” (los restos de su mente alienígena) de su señor, para luego convertirse poco a poco en otro de su misma especie (aunque con ciertas características humanoides) con su cerebro haciendo los cambios oportunos para transformarse en uno de ellos (su moralidad humana hace que se rasquen buscando quitarse lo que tiene dentro), para terminar desapareciendo buscando un sitio tranquilo donde su cráneo se abrirá como un huevo, donde surgirá un nuevo hermano mayor.

Temeroso de que la entidad que le derroto pueda terminar su trabajo, el ente causante de ello busca crear un pequeño ejército en cada una de las localizaciones de uno de sus fragmentos.

Por ahora, casi toda la población infantil del pueblo está en proceso de infección, incluso los hijos de los personajes están en uno de los estadios, que a pasos forzados están en camino de convertirse en hermanos mayores. Aunque los niños siguen queriendo a sus padres y se rehúsan a formar parte de esta extraña invasión (que a modo de juego, quizás para racionalizarla, llaman “La Hora Cero”). Sino es con su ayuda, no podrán enfrentarse a los hermanos mayores, que son invisibles de forma natural. Por último llegarán al lugar de la caída del meteorito. Allí se encuentra un fragmento de color verde del que emana una luminosidad infecciosa, destruirla hará que se detenga la infestación (aunque terminará casi con seguridad con el sacrificio de los muchachos, ya que al llegar al último estado, morirán al ser en parte alienígena y no tener el sostén de la fuente del primigenio).

Consejos para la creación de personajes

En esta partida nos encontraremos interpretando a civiles que pasan un verano tranquilo en su ciudad natal. Si bien podría haber algún soldado o policía entre ellos, no debería ser la tónica general. La aventura bien podría pasar tras otras aventuras y los personajes estén tomándose un tiempo de relax con su familia. Y este es un punto a incidir, todos los personajes tienen que tener niños (a lo sumo preadolescentes) y tener una buena relación con ellos.

Partida

Es una tarde perezosa de verano, es el primer día del fin de semana y los vecinos del barrio Cypress Street. Un barrio de casas bajas con sus vallas enclavadas, jardines de hierba verde, patios traseros lo suficientemente grandes para tener pequeñas fiestas y reuniones. Y precisamente la aventura comienza así. Con los personajes, vecinos del barrio, que se encuentran en el jardín de Timothy Thomson, un hombre enorme, parco en palabras, trabajador de la serrería cercana, pero que en cuestión de su hijo se deshace como la mantequilla, cuyo retoño, que cumple nada más y nada menos que 7 años, está jugando con el resto de niños, que son de una franja bastante amplia de edad, ya que se ha invitado a la chavalería del barrio.

Los mayores intentan cuidar de los pequeños, mientras hablan de sus cosas y los más pequeñajos se llevan por esa energía infinita que parece conferirles las chucherías y las bebidas azucaradas. En tanto los perros de los vecinos, andan atados, ladrando al unísono a pesar de las amenazas de sus dueños. Últimamente parecen estar más alterados que de costumbre.

Aunque entre los vecinos no todos se llevan bien entre sí, sus hijos son amigos desde que eran pequeños y ahora solo pueden sentarse lo más alejados posible y hablar con los que sí tragan. Además hay noticias preocupantes. Ya hace una semana que han desaparecido tres muchachos y una niña, y el ambiente está bastante caldeado. Por si fuera poco, no son pocos padres que han pedido excusa por sus hijos ya que están en el hospital por unos fuertes dolores de cabeza, algo que desde hace un mes es cada vez más habitual. Los niños de los personajes, más que menos han sufrido también esos dolores crónicos. Se ha llamado a un doctor de una ciudad cercana (a 70 km), pero la última tormenta estival ha dejado las carreteras impracticables.

Tras cortar la tarta y el subsiguiente reparto de regalos, la chavalería se marcha a jugar, en esa parte de la fiesta que terminará con los niños recogidos en sus casas haciendo un mohín de enfado. Aunque no se les escapa que muchos de los niños hablan del juego llamado "La Hora Cero", lo que resulta extraño a las madres (que son la que más tiempo pasan con ellos) ya que no hay ningún programa de radio o televisión con ese nombre y se los ha oído comentar en más de una ocasión.

Pero lo que parecía una idílica tarde llegando a noche, deviene en algo terrorífico cuando los perros, de repente, empiezan a ladrar con fuerza y un grupo de niños se acercan a los padres para decir que Jimmy, un pequeño pecosito vecino de los niños (dado a ir de allá para acá en su triciclo rojo) tiene un fuerte dolor de cabeza, cuando la cadena del perro de los Thomson se rompe ante los embites del animal y poco a poco otros perros hacen lo mismo (el número de personajes, y por lo tanto, máximo de 6 perros) lanzándose sobre los niños con una furia inusitada sin hacer caso a las ordenes de sus amos e incluso defendiéndose de sus golpes con ferocidad. Lucharán hasta la muerte, dispuestos a arrancar el cuello al pequeño Jimmy, mientras este se sujeta la cabeza por el dolor, que al terminar queda en una especie de coma y tiene que ser llevado al hospital del lugar, para los primeros diagnósticos.

En tanto la noche se cierra y los personajes se recogen en sus casas junto a sus hijos, de camino a sus respectivas casas podrán ver que en la acera cerca del cumpleaños hay extraños dibujos que los niños observan hipnóticamente para luego empezar a dibujarlos con tiza ellos también. Hasta que los padres tienen que llevarlos a sus casas. Preguntarles a los niños les hará responder que están jugando a la Hora Cero y se reirán como si guardasen un secreto muy importante, cosas de niños.

En el interior de las casas, hay extrañas conversaciones en medio de la noche, con los hijos de los personajes conversando con alguien que no se ve, pero que tiene una voz grave, parecen discutir algo que hace sufrir al niño. Ir a investigar hará que la conversación termine y que el niño diga que no recuerda nada, las ventanas de las habitaciones de los niños están abiertas, pero es algo normal en verano.

A la mañana siguiente cuando vayan al trabajo, podrán ver más de esas pintadas en el suelo durante el trayecto. A uno de ellos se le cruza un niño de repente, saliendo de entre los coches, provocando un pequeño accidente. El niño se queda aterrado y llora en el suelo, si se le echa la bronca o se preocupa por él le comentará: "El hermano mayor me ha dicho que debía salir de mi escondite, sino quería que me encontrase Louis". Efectivamente otros niños salen para ver que ha pasado. El resto de personajes sufrirán "accidentes" similares durante el día. Un niño que llama la atención de un adulto y cae en una "trampa infantil" especialmente sanguiñaria; Una cuerda en un lugar peligroso dejada por unos niños al jugar; el cambio sin intención de botellas con productos tóxicos (rellenadas a tal efecto) etc... Pero será por la noche cuando las cosas se pongan peligrosas. Ya que los personajes recibirán una llamada para una reunión vecinal donde se informa que más niños han desaparecido, está vez del hospital y que esté se encuentra completamente saturado con niños con fuertes dolores de cabeza. Mientras empieza una discusión entre las personas en el interior del edificio, de repente se propaga un incendio en la casa donde es llevada a cabo, cuando se intente salir por la puerta principal, estará bloqueada por afuera, donde los niños juegan. Cuando lleguen los bomberos, se escuchará un fuerte golpe y su parachoques se abollará, llenándose de un icor verde, aunque no se encontrará contra que ha chocado, habrá un rastro que de seguirse termina perdiendo poco a poco, como si lo que hubiese sufrido el golpe se hubiese curado con rapidez.

Tras escapar del fuego y volver a sus hogares, se encontrarán a sus hijos en el jardín, vestidos con sus pijamas. Sus rostros están llorosos y dicen que tienen miedo, que no quieren hacerles daño, pero el resto de niños y los hermanos mayores están dispuestos a

hacérselo, si no se marchan, se irán donde los abuelos (al cementerio). En ese momento algo invisible chilla en la oscuridad dejando un ligero rastro de pisadas anormales en el césped, antes de perderse el rastro al llegar al cemento.

También hay que señalar que 1d6-1 de sus hijos tienen fuertes dolores de cabeza al amanecer, y al llamar al hospital nadie los atiende. Pero ante la crudeza del dolor será necesaria atención médica. El paseo al hospital durante la noche será cuanto menos siniestro, ya que no se ha movido ningún coche desde la noche y hay niños observando sus movimientos desde las ventanas y los patios delanteros de forma seria. En el hospital hay varios coches alrededor, por lo que los personajes han de aparcar unas calles más allá, con sus niños delirando del dolor.

En el interior del hospital solo hay una enfermera que los atiende rígidamente desde su silla forrada de terciopelo, habla de forma extraña y sus movimientos son robóticos. Aunque les informa con prontitud que deben subir a la segunda planta donde serán atendidos por el doctor Fleming, el médico de cabecera.

Por los pasillos solo podrán ver a niños deambulando en bata de hospital que al verles empezarán a seguirlos curiosos y en silencio. Si les preguntan les responderán entre risas:– ¡Los hermanos mayores os llevarán! ¡Ya no nos podréis mandar!– Y empezarán a empujarles y a tirarles cosas. Si se les trata de forma agresiva o se les grita, escucharán un fuerte chirrido y sus hijos se pondrán lívidos gritándoles que corran, en tanto que el resto de niños se pega contra las paredes y algo pesado e invisible avanza hacia ellos rompiendo los muebles a su paso, pero sin tocar a los niños. Si pelean, sus hijos les ayudarán indicando los movimientos de la bestia. Aunque si está recibe más de la mitad de su vida y hay un fallo, los niños gritarán y otro de los hermanos mayores bajará de la segunda planta para ayudar a su compañero.

Si obvian el comportamiento de los niños, llegarán al despacho del doctor. Allí encontrarán su cadáver con la cabeza abierta y sin cerebro, en el suelo hay papeles desperdigados donde se encuentra la información de sus consultas con los niños afectados. En ellos se informa de las conversaciones con los primeros niños que desaparecieron y como hablan de una cueva cercana al pueblo, donde había algo que entro en sus cabezas y no deja de mandarles cosas.

De la ventana abierta, vendrá uno de los hermanos mayores (quien manejaba al doctor como una marioneta, pero se fue para matar a otro adulto en la azotea), está herido, pero aún así será un peligroso adversario. La salida del hospital va a ser difícil, ya que los niños se pondrán agresivos si queda alguno de los hermanos mayores con vida, en otro caso solo les mirarán con odio mientras se marchan por la puerta principal (la enfermera también tiene la cabeza abierta, ya que la primera criatura que les ataco era quien dominaba a su cadáver). En otro caso descolgarse por la ventana o buscar la salida de incendios puede ser una solución viable. En cuanto a sus hijos no tendrán problemas para salir por la puerta principal, pero el dolor de cabeza se agudiza.

Cuando vayan al coche podrán ver como una mujer huye de su casa, pero por la puerta abierta aparece su marido (que tiene la cabeza vacía), le dispara con una escopeta, para después imperturbable lleva su cadáver al interior de su hogar.

A partir de ese momento ir por las calles es peligroso, ya que hay patrullas infantiles que con sus gritos provocan que los adultos poseídos salgan a las calles armados para defender "a sus hermanos pequeños".

Posibles Finales

Sea para escapar del pueblo o para adentrarse en el bosque lo pasarán mal. Si deciden marcharse del pueblo con sus hijos, se obtendrá un epílogo donde los personajes se encontrarán en un hostal para pasar la noche en su huida. Han alquilado habitaciones cercanas para sentirse seguros. Cuando uno de los personajes tiene la necesidad de ir al servicio y encontrará el resto de habitaciones abiertas, al investigar vera como sus compañeros han sido asesinados y los niños están con las cabezas abiertas. Entonces una decena de tentáculos invisibles le agarran y nota un fuerte dolor en la cabeza antes de fallecer.

Si dejan a los niños en su huida (que implorarán que no les abandonen y puede que pongan su vida en peligro para detenerlos), podrán sobrevivir a lo que ha ocurrido en el pueblo. Eso si, arrepintiéndose toda su vida y conociendo por los periódicos, que han ocurrido extraños casos de pueblo donde han desaparecido todos sus habitantes.

En el caso de que vayan hasta el final y decidan ir a la cueva. Tendrán que explorar un bosquecillo cercano, donde todo se encuentra en un silencio sepulcral excepto algún chirrido (que reconocerán) que se puede escuchar en la lejanía. De repente varios de sus hijos (los que sufrieron dolor de cabeza anteriormente) caerán al suelo gritando de dolor y su cabeza se abre como una vaina, los niños gritaran a los padres que no quieren convertirse en hermanos y que les quieren. No matarlos hará que su cabeza se abra y que expanda una de esas criaturas visible por un momento antes de desaparecer y perderse en el bosque ¿Quizás un fragmento de su personalidad seguía en activo?

El resto de niños (sino tendrán que peinar el bosque) les señalarán donde esta la cueva, aunque según se acerquen a la zona, podrán escuchar una cantinela de canciones infantiles, que se mezclan entre ellas dando una auténtica cacofonía. Allí espera una criatura creada con una combinación grotesca e infantil de todos los gustos de los niños, como si fuese un señuelo para atraer a sus fieles. A pesar de ser una parte ínfima de la entidad, su poder físico es brutal.

Por supuesto, intenta proteger la gema iridiscente de la que este constructo es solo una manifestación. Romper la gema que está en el centro de la habitación haría que su manifestación desapareciera y los niños se encuentren libres de su presencia, aunque los niños de nivel 2 quedarán conmocionados y tardarán meses en recuperarse. Aunque destruir a la criatura haría el mismo efecto, puede ser cuanto menos peliagudo para los personajes. El pueblo habrá quedado prácticamente vacío, los hermanos mayores habrán desaparecido y los cuerpos poseídos se pudren en las aceras. Si reanudan sus vidas en el pueblo, los adultos supervivientes se encontrarán temerosos frente a sus niños que bien podrían volver a jugar a la "Hora Cero".

Enemigos:

Niño: PV 3 PC 5 Armas: improvisadas 1d2

Habilidad especial: Matar a un niño provocará una tirada de cordura al igual que los monstruos.

Civil poseído: PV 5 PC 10 Armas: improvisada 1d3, bate de béisbol 1d6, pistola 1d6, escopeta 2d6

Hermano mayor: PV 15 Armas y poderes: tentáculo 1d6, posesión, invisibilidad.

Poderes explicados:

Posesión: Mientras estén poseyendo a un civil no podrán ser heridos (se herirá al civil)

Invisibilidad: solo funciona mientras no estén atacando y no afecta a los niños (aunque al mirar al hermano mayor verán un niño de apariencia agradable, aunque con ojos negros.)

El fragmento de un dios: PV 40 Armas y poderes: tentáculo 2d6, la voz de su amo.

Poderes explicados:

La voz de su amo: El fragmento puede llamar a un hermano mayor cada 3 asaltos