

PASOS EN EL

ATICO

— Una aventura de Jacobo Peña —

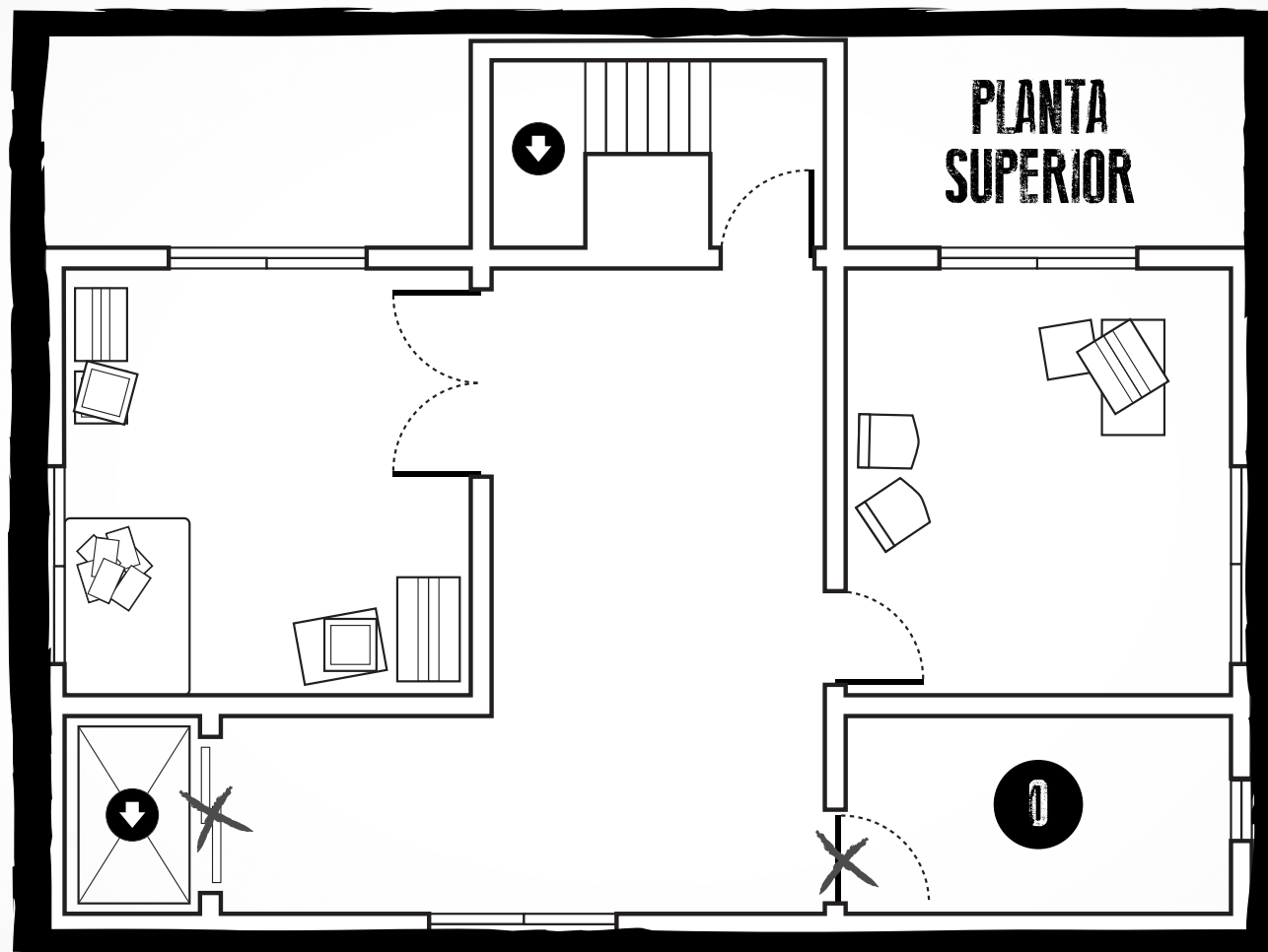
IMPRIMIBLES

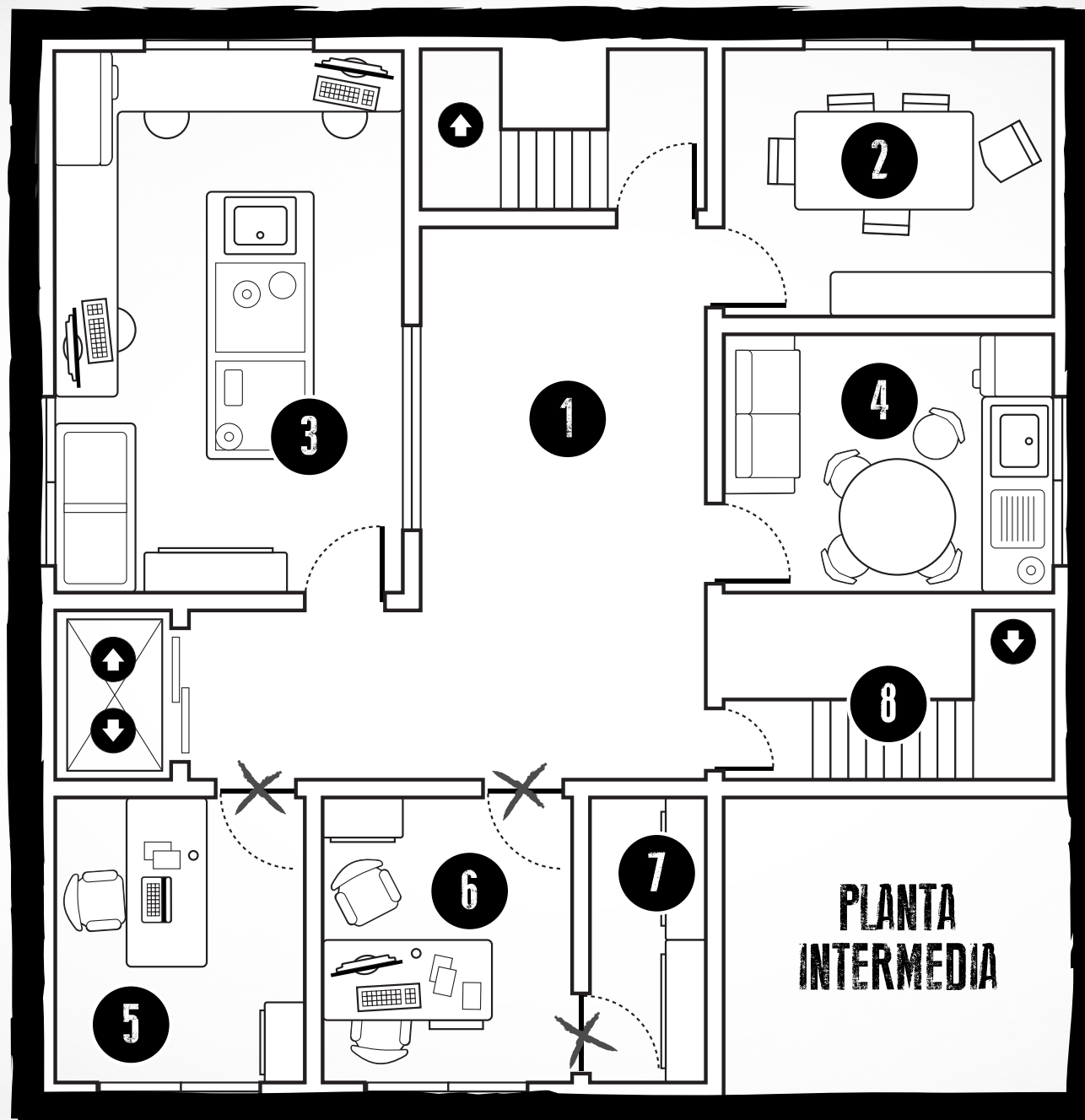
HAUNTED HOUSE

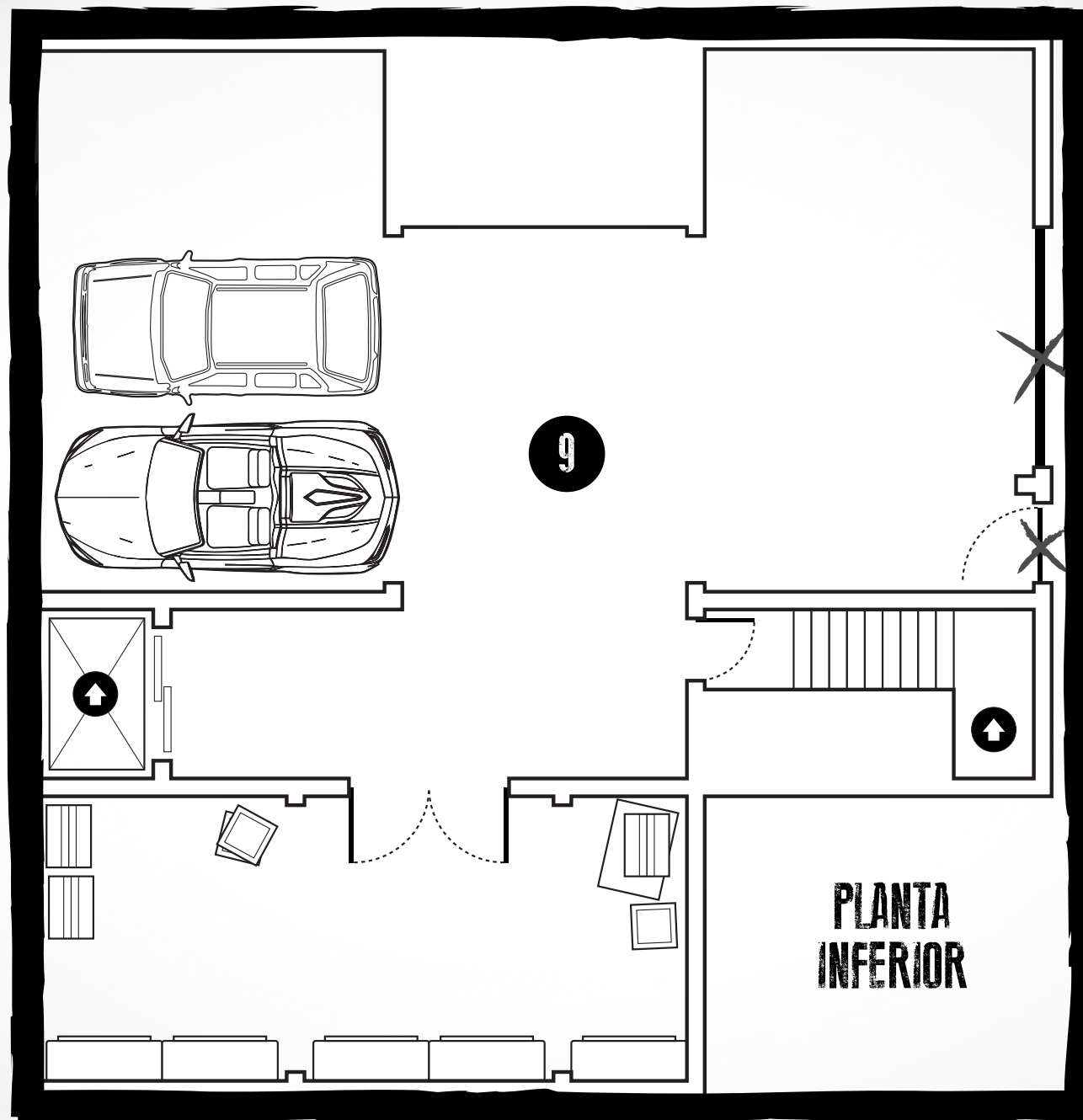
UN JUEGO DE ROL



13







JOHN LANDON

Arquetipo Experto: Técnico bonachón
Profesión: músico de jazz

DATOS DERIVADOS

Aguante 28

Vida 15

Maldad 20

CARACTERÍSTICAS

Agilidad 2

Carisma 2

Combate 2

Conocimientos 3

Percepción 4

Potencia 4

Precaución 3

Suerte 2

Técnica 3

Voluntad 5

CAMPOS DE EXPERIENCIA

Abrir cerraduras 2

Armas blancas 1

Arquitectura 1

Conducir 1

Crear 3

Enfermedad mística 1

Inhumanidad 3

Mordisco 1

Sujetar 2

Para John la música lo ha sido todo: su pareja más estable, su psicólogo más eficaz, su amigo a las duras y las maduras. Cada mañana despertaba del sueño de ser un músico importante, desde que ganó algunos concursos locales siendo joven y se convirtió en un saxofonista de jazz prometedor. Pero luego perdió la chispa y anduvo de un trabajo de mierda a otro, intercalando conciertos en locales de cuarta clase. Su carácter hosco y voluble le impedía terminar de encajar en ninguna de las bandas donde tocó. Y entonces, cuando ya enfilaba la última parte de su vida aún con restos de ilusiones, todavía con la idea de acabar siendo reconocido por ese crítico que aterriza por casualidad en el bar donde tocas la noche que estás más inspirado, le llegó el diagnóstico. Los malditos cigarrillos. Cáncer de pulmón, incurable. Cuestión de meses, menos aún hasta que sea incapaz de tocar.

Esta noche ha salido de marcha. Se quería emborrachar hasta perder la dignidad y vaya si lo logró; disfrutó como si fuera a ser la última noche de juerga de su vida, rebotando de pub en pub según le iban expulsando hasta que, dando tumbos, cruzó Seafield Road por donde no debía. Le dio tiempo a ver los faros de un descapotable amarillo lanzándose sobre él. Y ahora está aquí. ¿dónde? ¿Quién es esta gente? ¿Y por qué no está muerto? De hecho, se siente muy bien. Ni siquiera le duelen ya los pulmones.



MARY DAWSON-CURTIS

Arquetipo Estudiante: guapa y lista
Profesión: bióloga

DATOS DERIVADOS

Aguate 12

Vida 8

Shock 20

CARACTERÍSTICAS

Agilidad 2

Carisma 4

Combate 2

Conocimientos 6

Percepción 4

Potencia 2

Precaución 4

Suerte 3

Técnica 4

Voluntad 4

CAMPOS DE EXPERIENCIA

Buscar documentos 3

Carrera 2

Conducir 1

Escondarse 1

Medicina 3

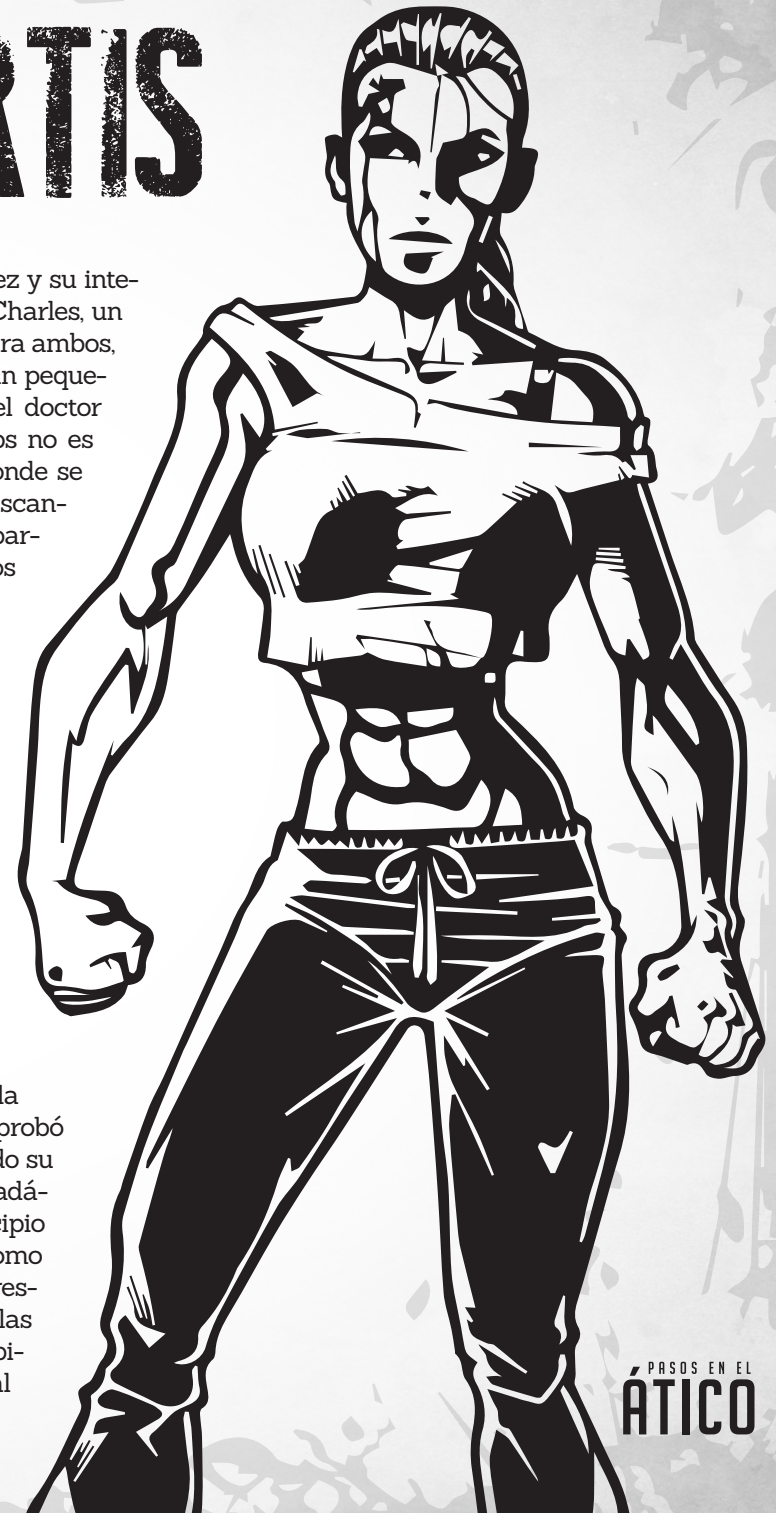
Nuevas tecnologías 2

Tecnología 1

Registrar 2

La vida de Mary ha discurrido acorde con su timidez y su inteligencia. Antes de terminar la carrera se casó con Charles, un exitoso visitador médico. Aunque su sueldo basta para ambos, Mary intenta aportar con su trabajo de becaria en un pequeño laboratorio llamado "Keylabs", a las órdenes del doctor Terry Colton, un hombre extraño y huidizo. Keylabs no es más que un almacén reformado de un polígono, donde se investiga el ciclo reproductivo de virus mutados, buscando que desactiven células cancerosas. Ella hace la parte más banal del trabajo, controlando experimentos sencillos y recopilando datos. La otra única persona que trabaja allí es el propio Colton, quien Mary cree que está ampliando el esfuerzo investigador por su cuenta, fuera de horario de "oficina" sin compartir con ella lo que hace.

Esta noche, una hora después de acostarse, su jefe le llamó al móvil: quería verla en un rato a la puerta de tu casa para anunciarle algo urgente. Imaginando que Colton habría hecho un avance importante mientras trabajaba de noche, accedió. A la hora convenida y sin que Charles, que duerme con somníferos, se enterase de nada, Mary salió al porche de su casa en el barrio de Portobello. Entonces, una sombra emergió del jardín y se le echó encima. Sintió un brutal dolor en la cabeza y no recuerda nada más. Al despertar comprobó que quienes la rodeaban estaban muertos, incluyendo su marido. Lloró apenas un minuto antes de que los cadáveres comenzaran a moverse y a hablar. Al principio asumió que ella también había sido asesinada y, como ellos, había resucitado de alguna manera. Pero no; respira, su corazón late, está viva. Con todas las películas de muertos vivientes que haya visto alguna vez repitiéndose en su cabeza, decide ocultar su estado vital a todos, incluso a su marido, de momento.



CHARLES DAWSON

Arquetipo Experto: Pícaro.
Profesión: visitador médico

DATOS DERIVADOS

Aguante 25
Vida 20
Maldad 20

CARACTERÍSTICAS

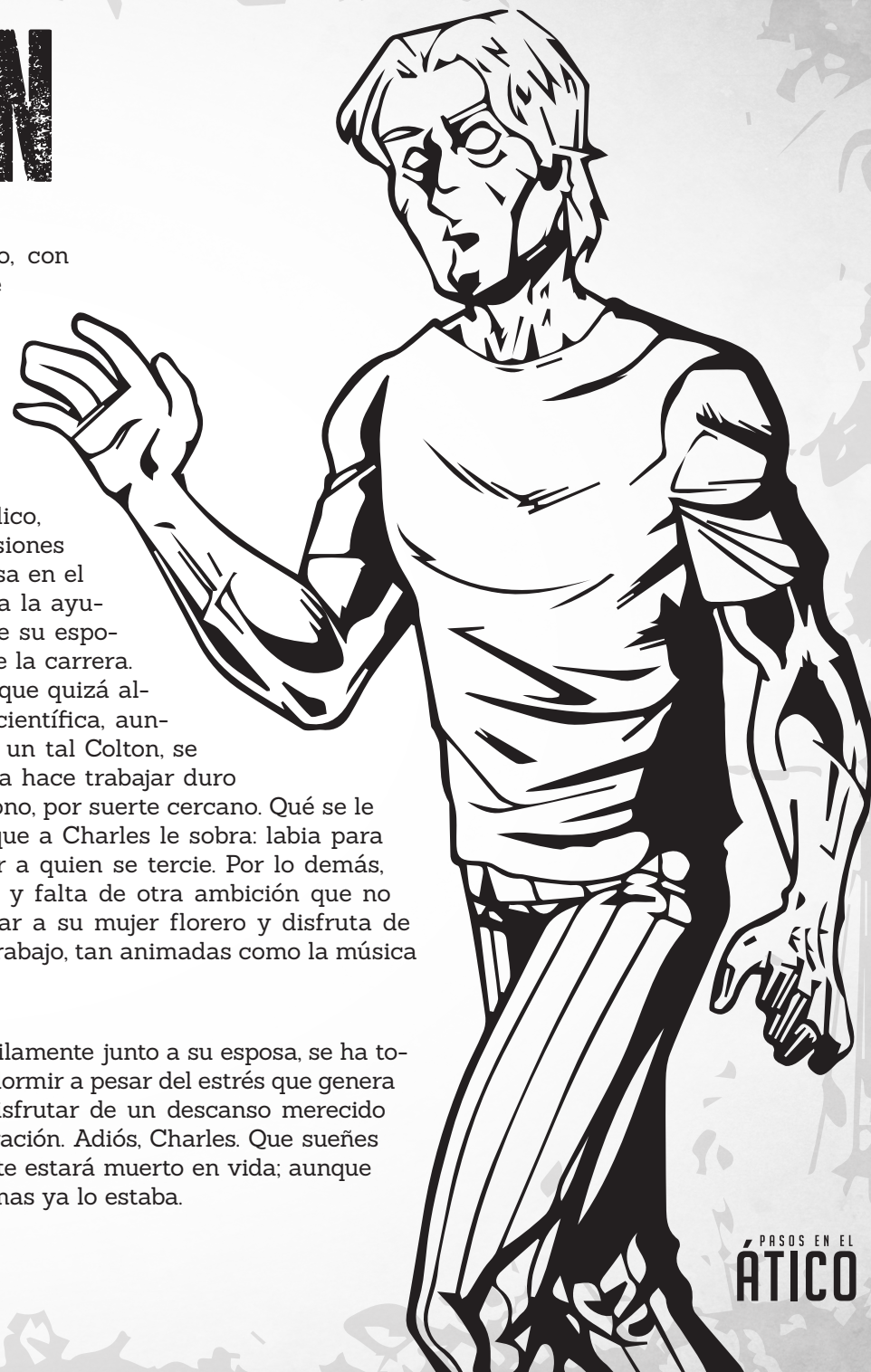
Agilidad 3
Carisma 3
Combate 3
Conocimientos 3
Percepción 3
Potencia 3
Precaución 3
Suerte 3
Técnica 2
Voluntad 4

CAMPOS DE EXPERIENCIA

Enfermedad mística 1
Escondarse 2
Inhumanidad 3
Medicina 1
Mentir 3
Mordisco 1
Registrar 2
Sujetar 2

Charles es un chico guapo, listo, con garra e iniciativa. Eso es lo que le ha salvado el culo toda la vida y jugado un papel importante en la obtención del título de biólogo, entre los exámenes copiados y el regateo de decimales en la revisión. Un título que le ha servido poco más que para hacerse visitador médico, uno de los mejores. Con las comisiones de venta mantiene una buena casa en el barrio de Portobello. No desprecia la ayuda de la beca de investigación de su esposa Mary, a la que conoció durante la carrera. Mary es un cerebritto muy mono que quizá algún día logre tener éxito como científica, aunque es más probable que su jefe, un tal Colton, se aproveche del esfuerzo de ella. La hace trabajar duro por una paga mísera en un polígono, por suerte cercano. Qué se le va a hacer, Mary escasea de lo que a Charles le sobra: labia para hacerse entender y para engañar a quien se tercie. Por lo demás, la vida de Charles es predecible y falta de otra ambición que no sean las ventas, el dinero, mostrar a su mujer florero y disfruta de esas fiestas con compañeros de trabajo, tan animadas como la música ambiental de un ascensor.

Esta noche se ha acostado tranquilamente junto a su esposa, se ha tomado sus somníferos para poder dormir a pesar del estrés que genera su trabajo y se ha dispuesto a disfrutar de un descanso merecido sobre un colchón de última generación. Adiós, Charles. Que sueñes con los angelitos. Cuando despierte estará muerto en vida; aunque hay quien opina que de todas formas ya lo estaba.



PATRICK BARROW

Arquetipo Experto: Intelectual despistado
Profesión: escritor

DATOS DERIVADOS

Aguante 30
Vida 15
Maldad 15

CARACTERÍSTICAS

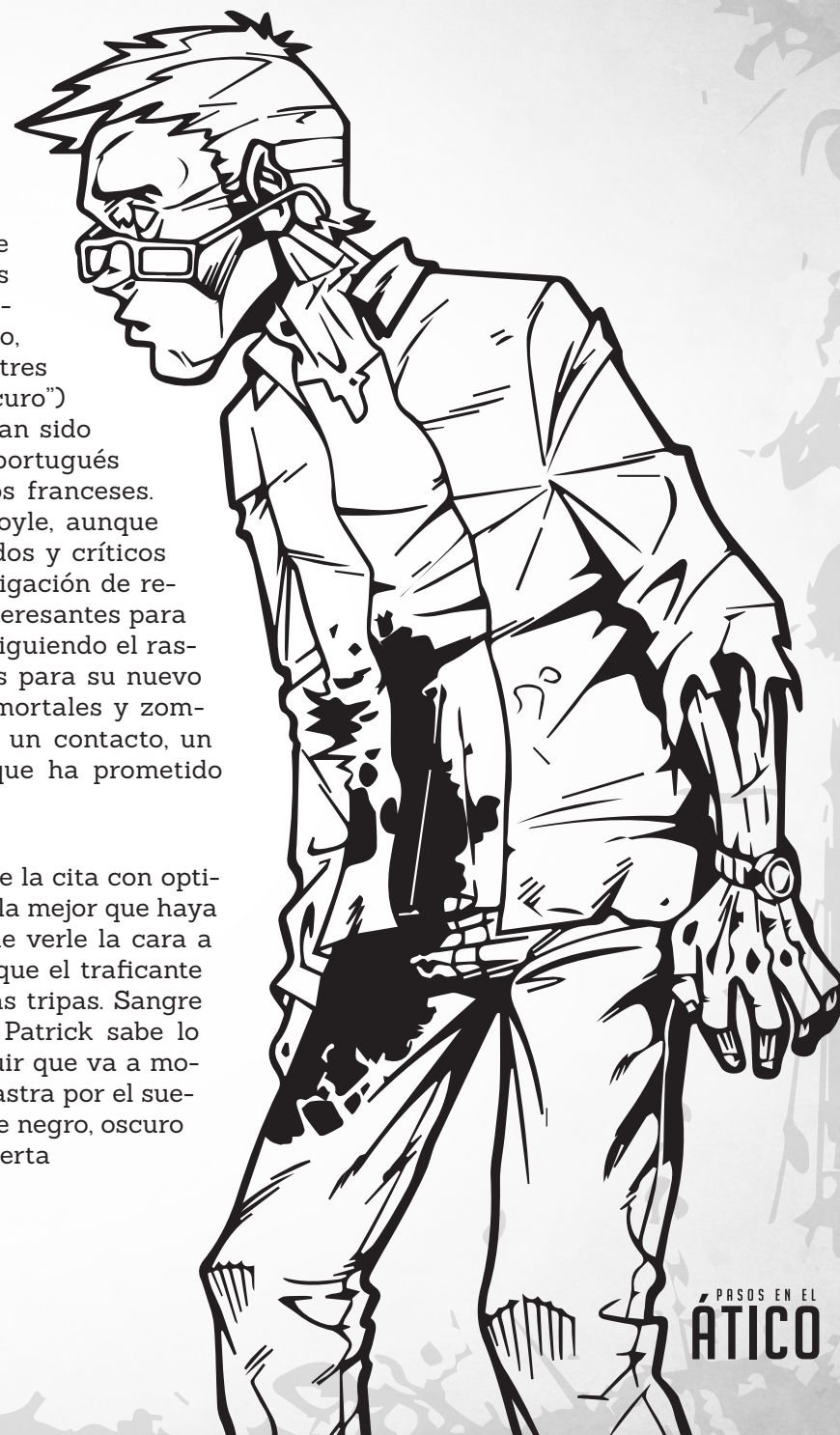
Agilidad 2
Carisma 2
Combate 2
Conocimientos 5
Percepción 4
Potencia 2
Precaución 3
Suerte 4
Técnica 2
Voluntad 4

CAMPOS DE EXPERIENCIA

Buscar documentos 3
Enfermedad mística 1
Inhumanidad 3
Misticismo 2
Mordisco 1
Nuevas tecnologías 2
Registrar 1
Sujetar 2

Patrick vive con su madre. A pesar de su edad, veintiséis años, es virgen. No es atractivo, no tiene una conversación interesante más allá de crímenes, misterio, misticismo, sangre y vísceras. Pero sus tres novelas ("La trilogía del Londres Oscuro") han tenido unas ventas meteóricas y han sido traducidos a español, italiano, alemán, portugués y noruego, sólo se resisten los malditos franceses. Hay quien le llama el nuevo Conan Doyle, aunque sólo dentro de los círculos de aficionados y críticos del género. Su punto fuerte es la investigación de referencias, documentación e historias interesantes para sus libros. Desde hace poco ha estado siguiendo el rastro de una trama de tráfico de órganos para su nuevo libro, que tratará de vudú, políticos inmortales y zombis y sus fuentes le han llevado hasta un contacto, un delincuente llamado Valère Sauvage que ha prometido contarle algo jugoso.

Patrick se ha dirigido hasta el callejón de la cita con optimismo y confianza; esta novela va a ser la mejor que haya escrito. Allí, ha venido la oportunidad de verle la cara a Sauvage durante un segundo, antes de que el traficante le descerrajase un tiro a bocajarro en las tripas. Sangre muy negra, probablemente del hígado. Patrick sabe lo bastante de anatomía criminal para intuir que va a morir. Mientras siente cómo Sauvage le arrastra por el suelo hacia quién sabe dónde, todo se vuelve negro, oscuro y frío... Un tiempo después, Patrick despierta



WILLIAM CHURCH

Arquetipo Oficial: Pies planos
Profesión: sargento de policía

DATOS DERIVADOS:

Aguante 25
Vida 20
Maldad 20

CARACTERÍSTICAS

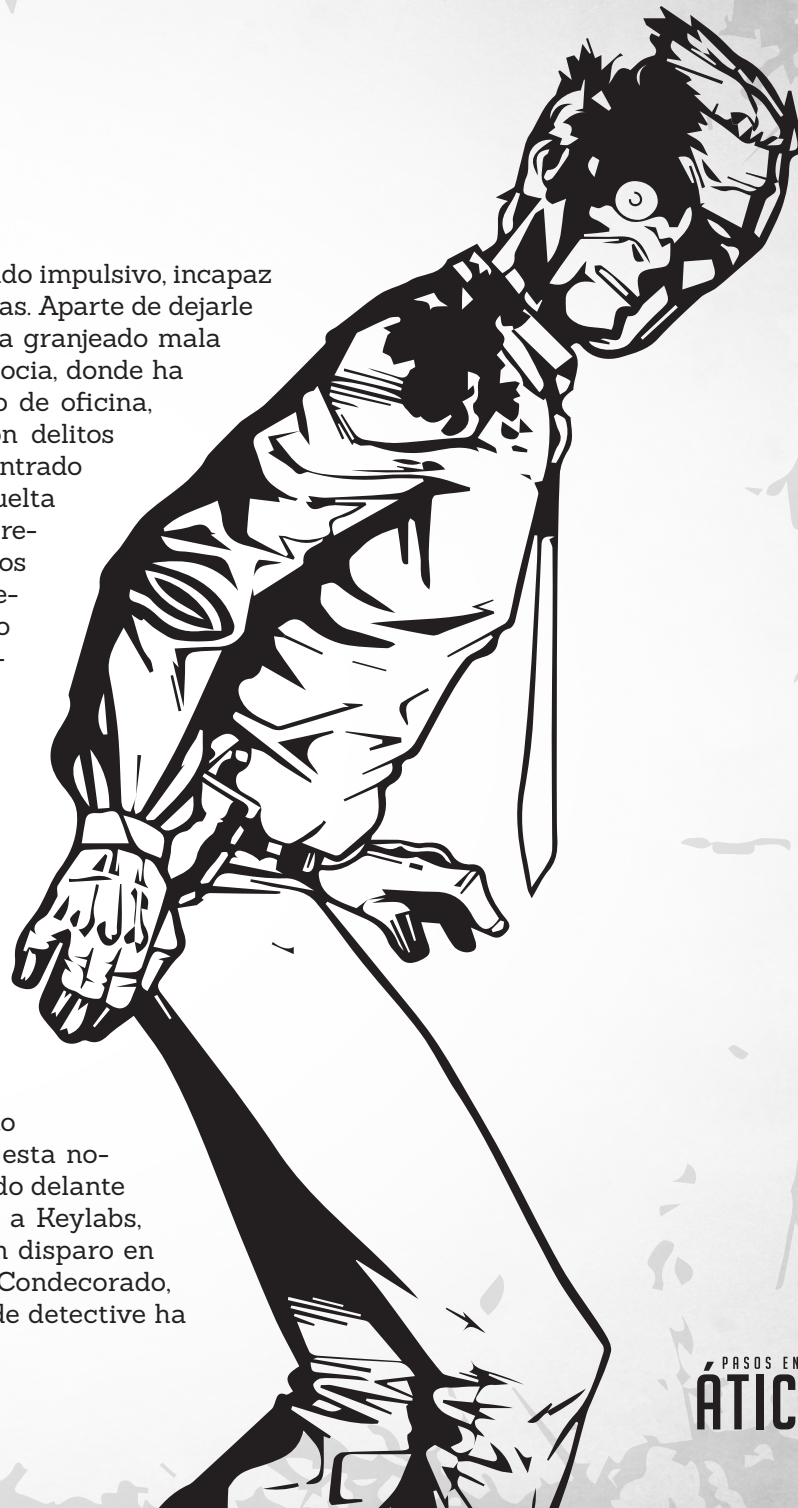
Agilidad 3
Carisma 1
Combate 5
Conocimientos 3
Percepción 4
Potencia 5
Precaución 4
Suerte 3
Técnica 3
Voluntad 4

CAMPOS DE EXPERIENCIA

Armas a distancia 2
Correr 1
Cuerpo a cuerpo 2
Enfermedad mística 1
Inhumanidad 3
Mordisco 1
Romper 3
Sujetar 2

William no es un mal hombre, sólo demasiado impulsivo, incapaz de ignorar el reto de las cartas y las apuestas. Aparte de dejarle corto de fondos y divorciado, su vicio le ha granjeado mala reputación en el Servicio de Policía de Escocia, donde ha acabado lejos de la calle, haciendo trabajo de oficina, revisando casos menores relacionados con delitos de Salud Pública. Pero hace poco ha encontrado un filón, algo que le puede catapultar de vuelta a las calles. Revisando informes sobre empresas con permiso para el manejo de residuos peligrosos, ha encontrado a "Keylabs" un pequeño laboratorio que parece tener como proveedor a un inmigrante francés llamado Valère Sauvage, sin antecedentes pero sospechoso de contrabando.

Tras preguntar a sus antiguos informantes, William concluye que el director del laboratorio, un londinense llamado Terry Colton, ha estado comprando material en el mercado negro de órganos. Además, hay pocos datos sobre Colton, tan pocos que William sospecha que puede ser un nombre falso. Apostando de nuevo, concierta una cita con Colton usando una excusa y sin avisar a sus superiores, buscando apuntarse el tanto de la detención. Colton le ha citado para esta noche, después del cierre. William ha aparcado delante del almacén reformado que sirve de sede a Keylabs, ha llamado a la puerta y le ha recibido un disparo en pleno rostro. Ahora debería estar muerto. Condecorado, pero muerto. Satisfecho porque su olfato de detective ha funcionado, pero muerto. En cambio...



JULIAN MCGUIRE

Secundario.
1970 Londres, Inglaterra.
Estudios secundarios.
Líder investigador paranormal.

DATOS DERIVADOS:
Vida 14

CARACTERÍSTICAS
Percepción 5
Agilidad 3

ATAQUES
Pistola +5, daño 2d6+6



Julian ha descubierto que al menos parte de lo que estudió en revistas esotéricas y manuales de autores desprestigiados, suscitando la risa de familiares y amigos, es real. Aun sintiendo que es su deber es vengar la muerte de su discípulo, no puede dejar de pensar en lo difícil que le fue acabar con todo rastro de las pruebas almacenadas en el antiguo laboratorio, pero no pudo oponerse al estado de frenesí en que estaban los otros compañeros en ese momento. Esta noche el plan es eliminar a cualquier zombi que pudieran encontrar, quizá también a Keyton y luego todo documento referente a la investigación. Pero no sabe si esta vez será capaz de contener su espíritu investigador, sobre todo si los muertos de repente parecen personas capaces de razonar...

EDWARD SMITH

Secundario.
1989 Cardiff, Gales.
Estudiante de Biología.
Vengador.

DATOS DERIVADOS:
Vida 13

CARACTERÍSTICAS
Percepción 3
Agilidad 4

ATAQUES
Rifle +6, daño 2d6+9
Katana+4, daño 1d6+3



Donald era un gran amigo, el mejor. Edward fue además quien le dio el golpe de gracia, cortando la cabeza mientras los otros dos compañeros lo sujetaban de los brazos. En este momento la ciencia ha dejado de interesarle, al menos hasta que logre devolver el golpe a Keyton. Aunque Julian sigue siendo el líder teórico del grupo, es Edward quien tira de los otros dos en este momento y quien guía hacia el objetivo, para él irrenunciable, del grupo: la venganza. No está aquí para dialogar ni para descubrir secretos científicos, aunque hasta ahora haya procurado dar una impresión serena ante Julian y Herbet para evitar ser tildado de chalado.

HERBERT HARTLEY

Secundario.
1987 Londres, Inglaterra.
Licenciado de Periodismo
Investigador amarillista.

DATOS DERIVADOS:
Vida 16

CARACTERÍSTICAS
Percepción 4
Agilidad 4

ATAQUES
Hacha +4, daño 1d6+3



Julian ha descubierto que al menos parte de lo que estudió en revistas esotéricas y manuales de autores desprestigiados, suscitando la risa de familiares y amigos, es real. Aun sintiendo que es su deber es vengar la muerte de su discípulo, no puede dejar de pensar en lo difícil que le fue acabar con todo rastro de las pruebas almacenadas en el antiguo laboratorio, pero no pudo oponerse al estado de frenesí en que estaban los otros compañeros en ese momento. Esta noche el plan es eliminar a cualquier zombi que pudieran encontrar, quizá también a Keyton y luego todo documento referente a la investigación. Pero no sabe si esta vez será capaz de contener su espíritu investigador, sobre todo si los muertos de repente parecen personas capaces de razonar...

HAMBRE	DIFICULTAD	SÍNTOMAS EN ESTE NIVEL
0	12	Sienten hambre. No es una sensación fuerte, sólo un cosquilleo.
1	12	El olor de la carne humana les resulta atractivo. Les da asco pensar en ella, claro, pero también les atrae. Notarán que en alguna parte no muy lejos debe haber carne humana.
2	13	El hambre ya es un ansia, una fuerza intensa. Específicamente desean carne humana viva, pero podrían retenerse de comerla si lo desean.
3	13	Son capaces de oler si hay carne humana viva cerca. Si Mary está con ellos, tienen la sensación de que hay alimento de ese tipo muy cerca, en alguna parte.
4	14	Es posible identificar con claridad cualquier fuente de carne humana viva, incluyendo descubrir que Mary está viva.
5	14	El ansia de alimentarse de carne humana es irrefrenable. Si descubren humanos vivos, intentarán morderlos, no pueden frenarse.

