

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 sus coches y mujeres haciendo limonada. Esta es una de esas estampas veraniegas, que se prolongará durante los calidos meses de verano. 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 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 unos días un explorador alienígena de una raza muy avanzada ha descendido en el bosque cercano al pequeño pueblo de Pleasantville. Es una misión rutinaria de visita del planeta cada 10000 años, que para la larga vida de un ser como él, pues sería como pasar cada año para visitar la casa de campo. Sorprendido por las luces y el cambio de escenario desde su última visita fue hacia al pueblo pasando por una de las carreteras de forma confiada. Lo justo para que Elijah que volvía bebido de la ciudad cercana se estampara contra él. Herido y temiendo la posibilidad de un ataque se ha refugiado en una vieja cantera, cayendo en una semi-inconsciencia. Hasta que un pequeño grupo de niños entraron en la cueva, y el mecanismo de seguridad les ha infectado con las instrucciones para llamar a sus aliados para la recuperación de su compañero o por lo menos la recuperación de los datos que tenía consigo. También para eliminar a las posibles fuerzas hostiles de la zona.

Los niños volvieron a sus casas, sin recordar nada del encuentro, empezando con los primeros pasos de la infección: Primero, empezaron a realizar extraños dibujos en cualquier superficie disponible (una conjunto de escritura cuneiforme junto a una sucesión de patrones dibujados, que al verlos otros niños se infectan al igual que ellos, propagando a su vez la "enfermedad". Luego escucharon la insana voz del mecanismo de seguridad, cuya función convierte a los seres infectados en protectores del alinígena. Eso activa la contrucción del elemento de seguridad (una especie similar a las medusas), engendrándose en lo que sería la masa encefálica, con su cerebro haciendo los cambios oportunos para trasformarse en uno de ellos (su moralidad humana hace que se rasquen buscando quitarse lo que tienen dentro), para terminar desapareciendo buscando un sitio tranquilo donde su cráneo se abrirá como un huevo, donde surgirá un nuevo "hermano mayor". Concepto que ha asimilado de los cerebros de los niños. Por su concepto fraternal y protector.

Tras la conversión de estos tres niños. Ellos han empezado a infectar al resto de población infantil que al parecer es mucho más sugestionable y más rápida de convertir que sus pares más adultos (los cuales necesitarían semanas de continua exposición).

Por ahora, casi toda la población infantil del pueblo está en proceso de infección, incluso los hijos de los personajes que se infectaron en el proceso de la aventura, convirtiéndose 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. Llegar a la cantera al aire libre (justo donde a veces James va a filosofar de la vida y que ha servido de conejillo de indias para los poderes de titiritero que tienen los hermanos mayores) y eliminar la fuente de la enfermedad, sea porque le curen y demuestren sus buenas intenciones o acaben con él, provocando una eventual invasión... dentro de 2500 años.

Partida

Es una tarde perezosa de verano, es el primer día del fin de semana y los vecinos del barrio Cypress Street del pequeño pueblo de Pleasantville. Un barrio de casas bajas con sus vallas encaladas, 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 Douglas Thomson, un hombre orondo, hablador y que pasa sus días en su empresa de seguros. Usualmente suele estar ocupado. Pero respecto a su hijo se deshace como la mantequilla, especialmente cuando este cumple nada más y nada menos que 7 años. Por lo que se ha dado el día libre a pesar de su situación (véase la sección de pnjs del documento anexo).

El risueño niño rubio de nombre Timmy está jugando con el resto de niños, que son de una franja bastante amplia de edad, ya que ha invitado a la chavalería del pequeño barrio que son sus amigos más cercanos.

El mayor intenta 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 todos los intentos de sus dueños. Han estado así desde hace 4 días. Están más alterados que de costumbre. Incluso el siempre cariñoso Dexter, un gran pastor alemán.

Aunque entre los vecinos no todos se llevan bien entre si, sus hijos son amigos y ahora solo pueden sentarse lo más alejados posible de los que les caen mal y hablar con los que si tragan. Además hay noticias preocupantes. Ya hace una semana que han desaparecido tres muchachos, 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 (puedes inventar los nombres, no actúan durante la partida excepto como cadáveres más adelante), algo que desde hace unos días es cada vez más habitual. Los niños de los personajes parecen haberse salvado de lo que este pasando. Lo cual está bien, ya que el hospital que está en medio de todos los pueblos cercanos, está nada más y nada menos que 70 km, la última tormenta estival ha dejado las carreteras impracticables, por lo que tienen que ser algo muy grave para ir para allá.

Tras cortar la tarta y el subsiguiente reparto de regalos en los alrededores de la pequeña piscina, la chavalería se marcha a jugar, sabiendo que están a unas horas de esa parte de la fiesta que terminará con los niños recogidos en sus casas haciendo un mohín de enfado y despedidas largas, mientras los niños pasan su peso de un pie a otro, cansados.

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, los mismos niños no parecen tener muy claro de donde sale la idea, indicando dubitativos que es un programa de radio, televisión o incluso una película.. En realidad cada niño les indicará una cosa distinta.

Empezando por Timmy, que saca unas tizas de su habitación, todos los niños poco a poco empiezan a dibujar extraños signos con tiza por los alrededores de la piscina o en la acera. Regañarles hace que paren por un tiempo, pero al poco vuelven a hacerlo. Incluso el mayor, Donald que se siente muy confuso por esta compulsión.

Pero lo que parecía una idílica tarde llegando a noche, deviene en algo terrorífico cuando los perros vecinos, de repente, empiezan a ladrar con fuerza y uno de los niños se acerca a los padres para decir que Timmy tiene un fuerte dolor de cabeza. Es entonces cuando la cadena del perro de los Thomson se rompe ante los intentos de escape del animal, yendo a atacar con furia apenas contenida a su antiguo dueño. Y poco a poco otros perros hacen lo mismo (el número de personajes, y por lo tanto, máximo de 6 perros, sus características no son despreciadas, porque son perros de tamaño medio o pequeño, que solo podrían ser peligrosos para un niño) lanzándose sobre los niños con una furia inusitada sin hacer caso a las ordenes e incluso defendiéndose de sus golpes con ferocidad. Lucharán hasta la muerte, dispuestos a arrancar el cuello al pequeño Timmy, mientras este se sujeta la cabeza por el dolor, quedando en una especie de coma en cuanto acabe el combate. Y tiene que ser llevado por los llorosos padres al hospital del lugar, para los primeros diagnósticos. Dando por concluida de forma abrupta la fiesta.

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 esos extraños dibujos (todos iguales, muy complicados, dibujados perfectamente y que se repiten una y otra vez) Sacar una tirada difícil de una habilidad que creas conveniente indicará que es imposible que los niños lo hagan, lo que hará que tengas que tirar por resistencia mental, perdiendo 1d6 puntos de estabilidad en caso de fallo. Especialmente al darse cuenta de que no solo están en la zona cercana al cumpleaños sino en otros lugares. Algunos niños de otros barrios los observan hipnóticamente para luego empezar a dibujarlos con tiza ellos también. Hasta que llegan los adultos para llevarlos a sus casas. Preguntarles a los niños o a sus hijos les hará responder que están jugando a la Hora Cero y se reirán como si guardasen un secreto muy importante, cosas de niños o en el caso de sus hijos, sin comprender muy bien de donde sale el juego.

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 y rasposa, que habla un galimatías que no reconocen. Aunque pongan el oído, lo único que sabrán es que están discutiendo algo que hace sufrir al niño, si se consigue la prueba, hablan de la salida de juego de los adultos (una referencia a matarlos, vaya).

Ir a investigar al cuarto, interrumpiendo la conversación, hará que esta 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. Aunque es posible que alguien haga daño a uno de los hermanos (dificultad difícil), por lo que una sangre violeta manchara la habitación o incluso podrían matarlo, siempre cayendo al jardín (porque están intentando escapar por la ventana). Por desgracia no hay nada a la vista, aunque si es posible tocarlos. Pero en cuanto lo “pierdan” de vista otros de esos seres harán desaparecer los cadáveres.

A la mañana siguiente cuando empiecen sus rutinas diarias, podrán ver más de esas pintadas en el suelo durante el trayecto a sus trabajos o al ir a comprar. A uno de ellos se le cruza un niño de repente, saliendo de entre los coches, provocando un pequeño accidente (o si sacan la tirada, un fuerte frenazo). 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 sanguinaria; 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 abollara, llenándose de un icor violeta, 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 encontraran 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 dispuesto a hacérselo, si no se marchan, se irán puede que les hagan algo muy malo (Donald junior se lo dejará claro, quieren matarlos). En ese momento algo invisible chillaba 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 horas antes del amanecer, y al llamar al hospital nadie los atiende.

Pero ante la crudeza del dolor será necesario atención médica. El paseo al hospital (un conjunto de edificios construidos en plena naturaleza que sirve como punto referencial de varios pueblos de la zona) 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 en las habitaciones completamente iluminadas y los patios delanteros de forma seria. En el hospital no habrá aparcamientos por lo que los personajes han de aparcar fuera del recinto, con sus niños delirando del dolor. Si dejan los coches solos, serán modificados para que sufran un accidente.

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 algo 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 seguirles 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. Es un conjunto de hermanos mayores, ahora convertidos en una maquina de matar completamente operativa. 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 al intentar intimidarles, los niños gritarán por ayuda y otro de los hermanos mayores combinado 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 el cuello roto, 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 la cantera cercana al pueblo, donde había algo que entró 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 (tiene solo 10 puntos de vida), 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 (hay dos de ellos, si los matan fácilmente añade a otros dos más), en otro caso solo les mirarán con odio mientras se marchan por la puerta principal (la enfermera también está muerta mirándoles con ojos vacíos desde la recepción, ya que la primera criatura que les atacó era quien dominaba a su cadáver). En posible, descolgarse por la ventana o buscar la salida de incendios para escapar. En cuanto a sus hijos no tendrán problemas para salir por la puerta principal, pero el dolor de cabeza se agudiza.

Si deciden volver al pueblo, quizás para armarse o similar. Podrán ver escenas dantescas mientras cada vez hay más hermanos mayores y los niños se dedican a crear horribles trampas para los adultos. Por ejemplo. podrán ver como una mujer huye de su casa, pero por la puerta

abierta aparece su marido que le dispara con una escopeta, para después imperturbable llevar 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”, hermanos mayores que busquen atacar sigilosamente a niños que utilizan sus cuerpos para bloquear la salida del vehículo

Posibles Finales

Sea para escapar del pueblo o para adentrarse en el bosque para ir a la cantera, lo pasarán mal. Si deciden marcharse del pueblo con sus hijos (so pena de ir por un pueblo lleno de entidades hostiles), 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 los niños han desaparecido, huyendo con uno de los coches que hayan utilizado en su huida, y hay una nota indicando que no vayan al pueblo a por ellos sino quieren morir. Parece que la letra indica que quien la hizo estaba luchando contra si mismo. Volver solo les ofrecerá la visión de las fuerzas del ejército destruyendo el pueblo sin dejar rastro y ellos siendo capturados y encerrados.

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 cuando busquen en los mapas no localizaran el pueblo de Pleasentville que parece haber desaparecido del mapa.

En el caso de que vayan hasta el final y decidan ir a la cantera. Tienen dos opciones para hacerlo, dar la vuelta por el pueblo y coger la carretera (pasando lo anteriormente dicho de posibles ataques y demás) o campo a través en un bosquecillo cercano, donde todo se encuentra en un silencio sepulcral excepto algún chirrido proveniente de un hermano mayor(que reconocerán) que se puede escuchar en la lejanía. De repente uno de sus hijos (se tira al azar) caerá al suelo gritando de dolor y su cabeza se abrirá como una vaina, el niño gritara a los padres que no quiere convertirse en un hermano mayor y que les quiere. Sino lo matan, la cabeza se abrirá y por un momento verá a la criatura de forma visible, una especie de medusa con la cara de su hijo. Este se gira antes de volverse invisible, y se marcha al bosque sin hacer nada más ¿Quizás un fragmento de su personalidad seguía en activo?

El resto de niños les señalará que algo les llama. Encaminando sus pasos a la vieja cantera, 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 defensa final para el alienígena herido. Este ente es un constructo de gran poder físico.

Por supuesto, intenta proteger al herido alienígena. Matar al hombrecillo gris que está en el centro de la cantera haría que las defensas se descompusieran (provocando la muerte de los hermanos mayores y del constructo) y se enviará un mensaje a su patria para una eventual invasión (muy lejana en el tiempo). Anúncialo por voz de alguno de los hijos supervivientes.

También es posible llegar hasta el alien y conseguir hacerle los primeros auxilios (su anatomía es muy parecida a la humana) o incluso intentar convencerle (Muy difícil en cualquier caso). Esto les hará mirar a los personajes con curiosidad, les ofrecerá un objeto extraño como recompensa y buscará su nave para alejarse del planeta. Al saber que está habitado con una especie civilizada ya no hace falta que se haga el seguimiento.

En cualquier caso, 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”.

Posibles tormentas

1. Dos de los compañeros de negocios de Alessandro llegan al pueblo intentando localizar a su compinche. El desgraciado se llevo parte de la mercancía para quedársela él y por eso terminaron disparándole. No quieren verdaderos problemas, con la mercancía están más que satisfechos.
2. John, el cuñado de Henry, ha encontrado finalmente la localización de su esposa y quiere hacerle lo imposible para torturarlo, pasando por matar a su cuñado e hija. Por ahora se está dedicando a molestarles, pero en algún momento de la noche intentará entrar en la casa para despacharlos.
3. El cadáver del sótano de Charlotte se está licuando y cada vez huele peor, hay que sacarlo si o si. Por ahora no sabe como hacerlo para deshacerse de él. Necesita ayuda para ello y el silencio cómplice del resto de personajes para tener una coartada sólida.
4. En cuanto a Judith... bueno hay muchas cosas raras en el mundo y a veces no hay respuestas a ello. O puede que en realidad haya una tercera fuerza en liza con siniestras intenciones.
5. El sheriff enfadado con James hará la vida imposible al personaje y a cualquiera que intente ayudarlo, ya que cree que todo es culpa del policía. Aunque solo sea para aliviar su mala conciencia.
6. Lorelai vuelve para intentar reconquistar a Elijah. Aunque está bastante desquiciada y pretende asesinar a sus gemelos, que se han interpuesto en su amor con James.