



TRUEQUE ^{RR}

UN SUEÑO ESPERANZADOR

por Shirowbasi

El Refugio
de Ryhope

UN SUEÑO ESPERANZADOR

*por Shirowhasi
Poema de Malatinta*

PRÓLOGO

*Algo se escucha,
hay un rumor bajo las tumbas
un lamento
que esconde risas mudas
bajo una tierra
excavada por tiernas uñas.*

*El último se ha roto
y ha empezado a reclamarlo todo.
Pozo sin fondo,
cero alegrías
y todo sollozos.
Pasados los días
hay quien ve la soga
con otros ojos.*

*El lirio se adivina
pero no aparece.
A la contra,
una sombra crece.
A favor,
esos sueños no se merecen.*

*Miradas nulas
locura creciente,
cuida hacia dónde te mueves
o esa tumba
te parecerá una cama caliente.*

Vuestra vida personal está patas arriba y vuestra vida profesional no es una excepción, habéis tenido otros trabajos de diferente índole pero os habéis convencido a vosotros mismos de que este es el definitivo, os dará estabilidad o podréis ahorrar para vuestro futuro.

Os ha surgido una oportunidad de oro, trabajar para el prestigioso orfanato «Hope Hill», viviréis allí mientras dure el trabajo, tendréis un buen salario y la oportunidad de cuidar o lidiar con unos cuantos niños que carecen del amor de unos padres.

Y allí os encontraréis, a los pies de esa colina, llenos de energía, pletóricos por esta nueva oportunidad y con la maleta llena de felicidad, sueños y esperanza. Y eso... eso es lo último que se pierde...

CONDICIONES DE ESCENARIO

- × Aventura 3-4 jugadores. El Horror y el resto de personajes principales.
- × El dado del caos comienza en 1.

Nota para el Horror: Es muy importante que los personajes pierdan la noción del tiempo, ya que tienen lapsos de sueño intermitentes de los que no son conscientes y no recuerdan nada. Tienen que tener la sensación de no saber si están o no durmiendo. Invítales a dormir, ya sea por sensación de cansancio o de intentar despertar.

PREGUNTAS GUÍA

Los jugadores comienzan delante de una gran puerta metálica que da entrada a los terrenos del orfanato, donde han sido contratados para trabajar. Describe la acción de uno de ellos y dales paso dentro de la escena: Vemos cómo el conductor del transporte que os ha llevado hasta allí se despidе de manera efusiva, a la vez os llena de hollín del tubo de escape y de polvo del camino. Una persona termina de quitarse el polvo apresuradamente y tose profusamente... ¿Quién es esa persona? Descríbela y defínela con una frase.

Preguntas comunes

- × ¿Qué 2 objetos lleva siempre consigo _____? ¿Por qué son importantes para él?
- × ¿A qué se encomienda _____ para mantener la serenidad (lugares y personas)? ¿Cuáles son sus creencias?

Balada triste y objetivo personal

- × Pregunta a otro jugador: ¿Qué triste historia has escuchado de _____ (un compañero)? ¿Crees que es cierta? (Hazlo con todos los jugadores).
- × ¿Cuál es la motivación de _____ en este escenario?

Preguntas de escenario

- × ¿En qué año estamos? ¿Dónde se encuentra ese orfanato?
- × ¿Qué trabajo ha llevado a _____ a este lugar?
- × ¿Cómo perdió _____ su anterior trabajo?
- × ¿Cómo se siente _____ trabajando rodeado de niños? ¿Has tenido hijos o hermanos pequeños?
- × ¿Pertenebió este edificio a alguien antes de convertirse en orfanato o siempre tuvo este uso? ¿Alguno pasó su infancia en este orfanato?
- × ¿Habéis escuchado rumores extraños sobre el orfanato, el terreno en el que está o los niños que allí se encuentran?
- × ¿Quién es la directora del centro? ¿La conocíais de antes? ¿Os han contado algo sobre su carácter?

- × ¿Cómo es el jardinero del lugar? ¿Tiene algún rasgo que inquiete a _____?
- × ¿Qué tipo de hombre es el bedel? ¿Qué extraña o única colección tiene?
- × ¿Conocéis algún otro miembro del personal o a alguno de los niños?

ETAPAS DEL VIAJE

La llegada: *Tono de luz de las descripciones: soleado. Olor presente: hierba fresca y lirios.*

Los protagonistas llegan a primera hora de la mañana a los terrenos del orfanato. Tan pronto cómo se dirigen al edificio, antiguo pero muy bien cuidado al igual que sus alrededores, empiezan a escuchar risas y gritos joviales de los niños. El camino de la colina está rodeado de un prado verde inmenso, y pueden ver algunos de los niños intentando asomarse a sus ventanas, todas enrejadas por su propia seguridad.

La directora les espera en el gran porche del edificio para informarles dónde tienen sus habitaciones, cuál es su lugar de trabajo, presentarle a sus compañeros e indicarles los estrictos horarios que tiene el centro. Deja acción libre hasta que llegue la noche.

El catalizador: *Tono de luz de las descripciones: intensa lluvia. Olor presente: madera y humedad.*

Os despierta un fuerte trueno que hace retumbar los cristales que ahora golpean la fuerte lluvia. Os alarma el grito horrorizado de uno de los niños. El suelo de madera del pasillo entre habitaciones cruje con cada pisada. Es un niño de los más pequeños del orfanato, rubio y mellado. Tiene el pijama empapado en orín y balbucea señalando a otro niño. Si le preguntan les dirá que había un monstruo sobre su amigo.

Comenzarán a escucharse más gritos por el resto de habitaciones. Todos los niños dirán lo mismo. Si intentan despertar a los que han sido atacados por el monstruo estarán bien físicamente, solamente muy cansados y querrán seguir durmiendo.

Las tinieblas: *Tono de luz de las descripciones: nublado. Olor presente: polvo y hierro. El dado del caos sube 1 automáticamente.*

No sabéis el tiempo que ha pasado, y sin daros cuenta se ha hecho de día. Os duele la cabeza, os encontráis agotados y apesadumbrados. Y no sois los únicos, todo el mundo con el que os reunís está igual. El ruidoso orfanato parece haber perdido la alegría que rezumaba. Tenéis pesadillas recurrentes (*básalas en sus pilares de estabilidad*) y cada vez más impulsos de coger una soga y colgaros de la viga que hay sobre vuestras camas. Un molesto pitido empieza a rasgar el interior de vuestras cabezas.

Cada día despierta menos gente, encontráis cadáveres en las habitaciones, niños con el cuello o las muñecas rajadas, ahogados en los lavabos, la cabeza bajo el cojín o las sábanas alrededor del cuello. Los adultos han corrido una suerte parecida, quizás encontréis alguno de ellos mutilado o con una especie de tumor.

Hace días que nadie de la ciudad se pasa por el orfanato. Todo está descuidado, incluso vosotros.

Una última esperanza: *Tono de luz de las descripciones: luz artificial (dependiendo de la época) y noche. Olor presente: podredumbre y cenizas.*

Un par de hermanos aseguran haber visto al monstruo atravesando las paredes. Y creen que han descubierto donde se esconde. El orfanato da la sensación de laberíntico y de que oculta muchos rincones oscuros donde ocultarse. En la bodega bajo las cocinas hay parte de una pared derruida detrás de las calderas, el hueco es perfecto para el tamaño de un niño. En ese hueco encontráis unos túneles que llevan a una sala circular, en el centro está el esqueleto roído de un niño con el uniforme del orfanato agarrando una pequeña lata llena de dinero, sobre unas extrañas inscripciones que jamás habíais visto, están muy desgastadas y su trazo completo es irrecuperable.

La revelación final: *Tono de luz de las descripciones: penumbra y luz amarillenta. Olor presente: tierra, sangre y lirios.*

Algo antiguo ha salido de su letargo, los símbolos que lo retenían se han debilitado. Ahora está libre y lleva varios días alimentándose.

Lo veis claramente atravesar la pared lateralmente a vosotros y adquiriendo forma poco a poco, un verdadero monstruo. Una criatura que

os dobla en tamaño, similar a un reptil con varias extremidades, cubierto de afiladas púas, sin ojos, cuyo extremo son unas enormes fauces con varias filas de dientes que babea un líquido espeso y amarillento que parece emitir una tenue luz y un aroma relajante semejante al de los lírios. Los dos hermanos detrás de la criatura gritan aterrorizados pidiendo auxilio. Y tras vosotros la salida.

EPÍLOGO

Si alguno sobrevive, tendrá la posibilidad de contar de primera mano cómo es su nueva vida, esté donde esté. Si ninguno sobrevive, será el narrador el que cuente, por boca del promotor del psiquiátrico «Hope Hill», los terribles hechos por los que le salió tan rentable hacerse con esos terrenos y ese edificio.