



CUENTOS DE ÁNIMAS

JUGUESCA NOCTURNA



SINOPSIS:

Representeu a un noi i una noia, dos germans que acabeu de guanyar una consola d'última generació a la rifa de la festa de final de curs juntament amb el seu amic Alfred. Tots tres havíeu comprat la participació guanyadora pagant l'import a mitges. Mai us haguéssiu imaginat que el premi seria per a vosaltres, la vostra mala sort i la participació de més de cinc-cents alumnes no us donava cap esperança de guanyar. Però si, us va tocar, i ara calia decidir qui se la quedaria o com la compartiríeu.

Després de discutir-ne molt, no hi havia manera de posar-se d'acord, fins que l'Alfred va tenir una idea que tots vau trobar justa. Tenia un punt de risc i aventura, i al final el més valent seria qui es quedaria amb el desitjat premi.

Aniríeu a passar la nit a l'antic parc d'atraccions del turó de Hillpoint, els rumors deien que estava encantat i que fenòmens paranormals passaven quan la foscor arribava. Vau quedar tots tres a mitjanit a l'entrada del parc, i vau acordar que qui fos capaç de passar la nit sencera sense sortir-ne seria qui es quedaria el desitjat premi.

Ara mateix els dos germans us trobeu davant del parc, són un quart de dotze passades i l'Alfred encara no ha aparegut, penseu que segur que s'ha fet enrera. Llavors, decidiu que com no ha arribat a l'hora ja no pot participar, així que sou un menys a la juguesca. El joc comença i les vostres passes us condueixen a l'interior del parc. Esteu amb la determinació de veure l'albada des d'un gronxador de Hillpoint. El premi serà tot vostre.

PERSONAJES SECUNDARIOS:

1

Henry Lafayette. És un rodamón francès cec que viu al parc d'atraccions amb el seu gos pigall. Es desplaça amb un bastó i porta un pegat negre com un pirata al seu ull esquerre.

2

Sofia Daura. És una velleta molt entranyable que a les nits porta les sobres del sopar per alimentar els gats del parc d'atraccions. Aprofita també per recollir objectes amb el seu carret que li siguin d'utilitat.

3

Nena misteriosa. De rostre pàlid i amb el cabell recollit en dues cuetes. Vesteix un uniforme escolar antic que sembla d'inicis del segle passat. Apareix del no res, us observa atentament i surt corrents per tornar a desaparèixer.

4

5



CUENTOS DE ÁNIMAS



PISTAS E INDICIOS:

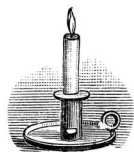
- ☐ Un autòmat que no para de repetir: Vigileu amb qui porta escombra.
- ☐ Al terra del parc d'atraccions trobeu una sabata de l'Alfred.
- ☐ Uns riures d'infants s'escolten a la llunyania.
- ☐ Una filera de pomes de caramel acabades de fer.
- ☐ Un gat negre us mira atentament des d'una paradeta de laminadures.
- ☐ Una nena petita us convida a què la seguiu.
- ☐ Una llum verda comença a fer pampallugues davant del tren de la bruixa.
- ☐ A la paret una ombra amb barret i escombra.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO:

- ☐ La foscor us desorienta i us angoixa.
- ☐ Uns corbs negres sobrevolen molt aprop.
- ☐ Un grup de gossos us bloqueja el camí.
- ☐ Una figura negra a la sala de miralls.
- ☐ Una porta que es tanca de sobte.
- ☐ Una ràfega de vent enlaire unes fulles.
- ☐
- ☐

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE:

- ☐ Un rodamón que camina cap a vosaltres.
- ☐ Algú entra en pànic i vol marxar del parc.
- ☐ Algú s'entrebanca amb un ocell mort.
- ☐ Un laberint a la sala de miralls.
- ☐ Algú es queda sense aire de tant córrer.
- ☐
- ☐



CUENTOS DE ÁNIMAS



TABLA DE TENSIÓN:

1^a DAMA GRIS REVELADA

Camineu entre atraccions fa temps oblidades, envoltats d'un inquietant silenci que us posa la pell de gallina. La lluna plena il·lumina petites ombres fugisseres que us vigilen i acompanyen. Sembla que cap dels dos sereu capaços de passar la nit sencera en el parc d'atraccions de Hillpoint. Parleu entre vosaltres i us animeu. Desitgeu creure que la por només són invencions de la vostra ment.

2^a DAMA GRIS REVELADA

El vostre cos no deixa tremolar, els vostres ulls es mouen nerviosos a l'espera del proper ensurt i el vostre cor s'accelera bategant amb força. Potser si que són certs els rumors que el parc d'atraccions està encantat, potser si que és ple de fantasmes d'infants perduts. Decidiu sortir del parc, però just trepitjar la sortida alceu els ulls i us trobeu de nou davant la porta d'entrada amb el cartell de Benvinguts a Hillpoint. Sembla que no hi ha sortida.

3^a DAMA GRIS REVELADA

Il·lumineu el llum del vostre rellotge que marca les tres de la matinada. Un suor fred recorre el vostre cos, us mireu atemorits i decidiu fer cas a la nena misteriosa que us guiava. Seieu a una vagoneta i als vostres peus trobeu la samarreta estripada de l'Alfred. Uns dits donen un copet a la vostra esquena. Us gireu espantats, cridant, però no veieu a ningú. La vagoneta del tren de la bruixa es posa en marxa i en el túnel ressona un somriure terrorífic.

EPÍLOGO

TABLA DE ESPÍRITU:

= 2 / + 2 CONTADORES DE ESPÍRITU

De sobte una bruixa s'acosta lentament cap a vosaltres enmig de la foscor del túnel. La por que sentiu us deixa completament garratibats. Una mà estira la màscara i veieu l'Alfred que us somriu. Us ha preparat una bona broma de mal gust! Serà...
Es dirigeix a vosaltres i us diu que heu superat la prova, un pacte és un pacte. El primers ragis de sol il·luminen el parc més enllà del túnel. El premi es vostre, desitjo que sapigueu compartir la consola com a bons germans.

= 1 CONTADORES DE ESPÍRITU

De sobte una bruixa s'acosta lentament cap a vosaltres enmig de la foscor del túnel. La por que sentiu us deixa garratibats. Just la teniu davant treieu forces d'on no us en queden, l'empenteu i sortiu esperitats cridant horroritzats. Un vigilant nocturn amb llanterna se us acosta, al escoltar-vos no pot evitar un somriure, diu que teniu massa imaginació, que les bruixes i fantasmes no existeixen. Us tranquil·litza i decideix acompanyar-vos a casa.
L'endemà l'Alfred us explica amb un somriure que ell era la bruixa disfressat i que us ha guanyat la juguesca perquè vau abandonar el parc abans que ho fes ell. Un pacte és un pacte.

= 0 CONTADORES DE ESPÍRITU

De sobte, una bruixa s'acosta lentament cap a vosaltres. La por us paralitza, horroritzats del què veuen els vostres ulls. Teniu por del què passarà si us atrapa. Entreu en shock i perdeu el coneixement.
L'endemà obriu els ulls i us desperteu a l'hospital encara tremolant de por al costat dels vostres pares. La seva mà dona calidesa al vostre cor encara gelat de por. Estrenyeu la seva mà més tot desitjant que la nit no arribi, perquè sabeu que amb ella els malsons de la bruixa tornaran de nou. Ara mateix, sou incapaços de distingir la frontera entre què és somni i què és realitat.