



SINOPSIS

Representáis a un chico y una chica, sois dos hermanos que, junto a vuestro amigo Alfredo, habéis ganado una consola de videojuegos en la tómbola de la fiesta de fin de curso. Habéis comprado el boleto ganador a medias y ahora tocaba decidir quién se quedaría con el premio. Como no sois capaces de poneros de acuerdo, Alfredo propone una idea, un pacto que tiene un punto de riesgo y aventura; pasar la noche completa en el antiguo parque de atracciones del monte Hillpoint. Los rumores dicen que está encantado. Quedasteis los tres en la entrada a las doce y dejasteis claro que quien fuese capaz de pasar la noche sin salir sería el vencedor; los vencedores en vuestro caso, pues habéis decidido compartir el premio. Pero en la puerta de entrada solo estáis vosotros dos, pasan veinte minutos de las doce y Alfredo aún no ha aparecido; pensáis que seguramente se ha echado atrás. Aun así, decidís que ya que estáis allí es buena idea seguir con el pacto y sentir os realmente merecedores del premio. Estáis determinados a ver el amanecer en uno de los columpios de Hillpoint.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **Henry Lafayette**, un vagabundo ciego que habla en francés y que vive en el parque de atracciones junto a su perro guía. Se desplaza con la ayuda de un bastón y luce un negro parche en su ojo izquierdo.
- **Sofía Daura**, una viejita muy entrañable que por las noches lleva las sobras de la cena a los gatitos del parque de atracciones. Aprovecha también para recoger con su carrito objetos del parque que le sean de utilidad.

- **Niña misteriosa**, de tez blanquecina y con el pelo recogido en dos coletas. Viste un uniforme escolar muy antiguo, que parece de principios del siglo anterior. Aparece de la nada, os observa y sale corriendo para volver a desaparecer.

PISTAS E INDICIOS

- Un autómata que no para de repetir: «Vigilad a quien lleve escoba».
- Encontráis tirado en el suelo un zapato de Alfredo.
- Unas risas de niños se escuchan en la lejanía.
- Una hilera de manzanas de caramelo recién hechas.
- Un gato negro os observa atentamente.
- En la pared surge una sombra con sombrero y escoba.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO

- La oscuridad os angustia y desorienta.
- Unos cuervos acechan cerca de vosotros.
- Perros abandonados os bloquean el camino.
- Una puerta que se cierra de golpe.
- Una ráfaga de viento eleva un remolino de hojas.

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Un personaje te amenaza.
- Un personaje entra en pánico e intenta arrastrarte con él.
- Un personaje te hace correr tanto que crees que vas a quedarte sin aliento.

- Un personaje te hace entrar en el laberinto de espejos para desorientarte.
- Un personaje parece querer asustarte y te entrega el cuerpo de un pájaro muerto.

TABLA DE Tensión

Primera Dama Gris revelada

Camináis entre atracciones hace tiempo olvidadas, rodeados por un inquietante silencio que os eriza la piel. La luna llena ilumina vuestros rostros. Parece que ninguno de los dos seréis capaces de pasar la noche entera en el parque de Hillpoint. Habláis entre vosotros y os animáis por momentos. Queréis creer que los miedos son solo invenciones de vuestra mente.

Segunda Dama Gris revelada

Unos ojos nerviosos os escudriñan. Vuestro cuerpo no para de temblar. Escucháis lo que parece el batir de varios corazones desbocados. Quizás son ciertos los rumores de que el parque está encantado, quizá sí que está lleno de fantasmas de niños y niñas perdidos. Queréis salir huyendo pero no queréis quedar como unos pardillos. Seguí adelante con el miedo metido en el cuerpo.

Tercera Dama Gris revelada

Creéis que el amanecer está cerca. Un sudor frío os recorre el cuerpo. La atracción del Túnel de la Bruja se pone en marcha. Uno de vosotros dice: «Vamos, el amanecer está cerca. Esta debe ser la prueba final». Os sentáis en uno de los vagones y comprobáis que en el suelo está la camiseta de Alfredo desgarrada. De repente notáis unos golpes en vuestro hombro, os giráis espantados pero no veis a nadie. Un grito sale de vuestras gargantas. El tren se pone en marcha y en el túnel resuena una carcajada maléfica y terrorífica.

TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

Si quedan dos contadores de Espíritu o más, la silueta de una bruja se acerca lentamente hacia vosotros en medio de la oscuridad del túnel. Observáis la escena paralizados por el miedo. Una mano desliza la máscara y veis el rostro de Alfredo sonriendo. Menuda broma de mal gusto os ha gastado. Será... Se dirige a vosotros y os dice que habéis superado la prueba, los primeros rayos de sol aparecen más allá del túnel. Habéis ganado, un pacto es un pacto.

Si queda un contador, la silueta de una bruja se acerca lentamente hacia vosotros en medio de la oscuridad del túnel. Observáis la escena paralizados por el miedo. Cuando está frente a vosotros sacáis vuestro valor y le dais un fuerte empujón y echáis a correr. Cerca de la salida un vigilante os detiene. Al escucharos no puede dejar de sonreír con vuestras explicaciones sobre brujas y fantasmas. Os tranquiliza y decide acompañaros a casa. A la mañana siguiente, Alfredo os cuenta con una sonrisa malévola que él era la bruja disfrazada y que habéis perdido la apuesta por abandonar el parque antes que él. Un pacto es un pacto.

Si no queda ningún contador, la silueta de una bruja se acerca lentamente hacia vosotros en medio de la oscuridad del túnel. Observáis la escena paralizados por el miedo y gritáis de terror. Entráis en shock y os desmayáis. A la mañana siguiente despertáis en la cama de un hospital, aún temblando por los últimos recuerdos. Las manos de vuestros padres os calman y dan calidez, os sujetáis a ellas con fuerza, deseando que no llegue la noche y con ella las pesadillas de la bruja. Ahora mismo, sois incapaces de discernir la frontera entre lo que es un sueño y lo que es real.