



CUENTO DE NAVIDAD

inspirado en el famoso relato de

CHARLES DICKENS



ESCENARIO PARA EL JUEGO NARRATIVO

CUENTOS DE ÁNIMAS

de Scott Malthouse

El Refugio
de Ryhope



SINOPSIS

Nochebuena de diciembre de 1843. Estás en tu oficina, un cartel en la puerta reza: «Scrooge y Marley». Tu nombre es Ebenezer Scrooge. Eres un tipo solitario, huraño y avariento, la frialdad de tu espíritu parece haber congelado tus propias facciones. Te comportas de un modo bastante desagradable con la gente que te rodea. Hace justo siete años murió tu socio y único amigo, Jacob Marley, y tu temperamento no ha cambiado un ápice, ni siquiera para las fechas navideñas. Odias la Navidad y si por ti fuera toda esa gente que anda cantando y sonriendo por las calles, aun cuando sus vidas son de lo más insignificantes, se podían ir a hacer puñetas.

(Nota: para mantener el espíritu del relato de Dickens, aconsejamos tener en cuenta que la narración de «Cuento de Navidad» se desarrolla a lo largo del día de Nochebuena y del día de Navidad. El resto lo dejamos a expensas de vuestra terrorífica imaginación).

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **Bob Cratchit**, padre de familia numerosa, es tu único empleado, al que le pagas una miseria y maltratas sin ningún tipo de reparo.
- **Fred**, tu sobrino. Un joven muy alegre y agraciado, de rostro sonrosado y ojos chispeantes, que pese a tus continuos insultos y reproches sobre la Navidad, siempre se muestra amable y cariñoso.

- **Tiny Tim**, el hijo pequeño de tu empleado. Es menudo y está enfermo. El señor y la señora Cratchit, prácticamente, han perdido toda esperanza de vida, dada la escasa capacidad económica de la familia para alimentar y tratar su enfermedad como deberían.
- **Gente feliz celebrando la Navidad**, grupos de jóvenes cantando, amables vagabundos, tenderos vendiendo sus succulentos manjares, clientes de la oficina, hombres y mujeres, de toda condición social, conocidos y desconocidos, celebrando con júbilo una fecha tan especial.

PISTAS E INDICIOS

- Un ejemplar de *Hamlet*, el clásico de Shakespeare.
- Un reloj enloquecido.
- Aparición del fantasma de la Navidad del Pasado.
- Aparición del fantasma de la Navidad del Futuro.
- La visión de un entierro donde la gente se burla del fallecido y chismorreando sobre a dónde habrá ido a parar su dinero.
- El juego del «sí» y del «no».

OBSTÁCULOS DE ENTORNO

- Una niebla y un frío extrañamente intensos.
- Una aparente presencia, invisible a los ojos.
- Una campanilla pasa de una leve oscilación a un repiqueteo sonoro que contagia al resto de campanas del lugar, creando un fantasmagórico coro.
- Espeluznantes sonidos de lamento y pesar.
- La visión de estar condenado a arrastrar una larga cadena.
- Violentos temblores.

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Un personaje se muestra amable, felicitándote la Navidad.
- Unos desconocidos recaudan dinero para los más necesitados.
- Un personaje intenta convencerte de ir a celebrar la Navidad junto a su familia.
- Tienes un encuentro fortuito con una mujer importante en tu vida pasada que apenas recuerdas.
- Un personaje tiene una deuda contigo que no puede saldar.

TABLA DE TENSION

Primera Dama Gris revelada

Al llegar a casa, miras lleno de pavor cómo el aldabón de la puerta de la entrada tiene el rostro de tu antiguo socio. Tras registrar toda la casa, te dices a ti mismo que no son más que tonterías. Te sientas junto a la chimenea para tranquilizarte, pero un fuerte estruendo precede a la aparición de la fantasmal figura del mismísimo Jacob Marley. Se presenta para anunciarte los males que te acechan por tu lamentable comportamiento a lo largo de toda una vida.

Segunda Dama Gris revelada

El salón de tu casa ha sufrido una sorprendente transformación. El techo y las paredes están cubiertos de vegetación, como si de un bosquecillo se tratara: frescas y tersas hojas de acebo, muérdago y yedra llena de luz la estancia. En el suelo amontonados: pavos, lechones, pastelitos de carne, ostras, tartas de ciruela, manzanas de un rojo intenso, copas de ponche burbujeante. Una voz turbadora se dirige a ti: «Soy el fantasma de la Navidad del Presente».

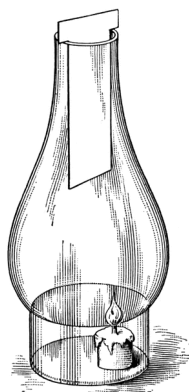
Tercera Dama Gris revelada

Despiertas en tu cama con la sensación de haber tenido un sueño intenso y revelador que ha parecido durar décadas. No sabes a ciencia cierta qué día es hoy. Sales gateando de entre las sábanas y buscas algo que te aporte respuestas. Cuando compruebas que es el día de Navidad de 1843, te das cuenta de que sigues teniendo toda tu vida por delante.

TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

Si quedan contadores de Espíritu, decides enmendar el rumbo de tu vida. Harás honor a la Navidad y procurarás mantener su espíritu a lo largo de todo el año. Solo puedes reír y saltar, loar a tu viejo amigo Jacob Marley, a las visiones y los fantasmas de la Navidad. Eres feliz y harás feliz a los demás. *(Nuestro consejo es, ya sea en solitario o con varios jugadores, hacer una narración conjunta para cerrar la historia con los actos que haría el señor Scrooge en el día de Navidad).*

Si no quedan contadores, haces oídos sordos a tus visiones y perseveras en tu comportamiento de toda una vida. Los demás están equivocados, siempre lo han estado, viven una falsa felicidad y tú no eres quién para seguir sus absurdas imposiciones. Vives el resto de tu vida en soledad, solo pensando en tu propio lucro. La muerte te espera para burlarse de ti.





El Refugio
de Ryhope