

VICTORIA FLATS

Un escenario de terror arquitectónico para **Dread RPG**

INTRODUCCIÓN

En este escenario para el juego **Dread RPG** los jugadores encarnarán a inquilinos de un viejo bloque de edificios de Nueva York en la nochebuena de 2016.

Lo que comenzará como un simple apagón derivará en una cascada de horrores donde sus peores pesadillas tomarán forma.

LA PESADILLA

Resumen de la **trama principal** de este escenario:

- » El constructor original del edificio *Israel Lang* agoniza en la última planta del edificio en una fase avanzada de alzhéimer.
- » Su nieta *Margaret Lang* ha probado con él un tratamiento experimental para devolverle la lucidez antes de que fallezca.
- » Esa droga despierta el ego onírico del anciano y transporta el edificio a su pesadilla personal.
- » Los personajes son los únicos que están despiertos, aparte de Margaret, durante ese proceso. Ellos serán los únicos que mantienen su libertad de acción en el mundo onírico y podrán intentar revertir la situación.

LOS SOÑADORES

Como en toda partida de **Dread** los personajes se definirán a través de unos cuestionarios (Ver *Anexo A1*).

La trama arriba expuesta es un sencillo andamiaje que sirve al anfitrión para crear escenas interesantes construidas con la información extraída de estos cuestionarios.

A continuación un **bosquejo general de los arquetipos** propuestos para los personajes de esta historia, los inquilinos que esa nochebuena no duermen a las 3:27 de la madrugada.

EL VIAJERO

Muchos kilómetros en la carretera y noches fuera casa. A punto de perder a tu familia por un trabajo y una vida que te aleja de ellos. El edificio es tu casa cuando vienes a la ciudad, no es un hogar pero casi has pasado más horas es esta cama estrecha que con tu pareja. No todo es malo, aquí eres libre, sin reproches, sin promesas, solo tú y una maleta abierta.

Desarraigo | Familia | Huida | Perdida

EL ARTISTA

Algunos te llaman farsante y otro genio. Tu arte causa sentimientos enfrentados pero no deja indiferente a nadie. Tu casa es tu estudio o refugio de normalidad. Vives aquí por una razón poco común o quizá solo por snobismo. Puedes respirar su decadencia, notar como se filtra bajo tu piel y se acumula bajo tus uñas, eso te gusta.

Locura | Sueño | Descubrimiento | Engaño

EL ERMITAÑO

No puedes cruzar esa puerta, quizá al pasillo o a la lavandería del primer piso pero hace mucho que no traspasas la vieja puerta giratoria del Victoria. Tu apartamento es tu fortaleza, seguro, rutinario y cálido. Afuera solo frío miedo y quizá culpa o simplemente recuerdos que a veces te susurran a través de las cañerías.

Soledad | Miedo | Secretos | Paciencia

EL ENCARGADO

Un trabajo mediocre, en un edificio mediocre de una calle mediocre en mitad de una mediocre ciudad. No es a donde esperabas llegar, es fácil dejarse llevar, dejar que la mugre se acumule como los años. Conoces este lugar mejor que nadie y aun así te sigue pareciendo desordenado y caótico. Mañana lo dejas seguro o quizá mejor cuando pase el invierno. Al fin y al cabo nadie quiere quedarse sin trabajo el día de navidad.

Rumores | Frustración | Guía | Pereza

DESARROLLO DE LA PARTIDA

No existe una estructura concreta a la que deba ajustarse la partida. Aquí tienes ideas y ejemplos para ayudarte.

1. OBJETIVO: QUÉ QUIEREN CONSEGUIR LOS PJs

El objetivo final de los personajes, en principio y más allá de sus tribulaciones personales, será:

“SOBREVIVIR Y ESCAPAR DE LA PESADILLA”

2. ANTAGONISTA: QUIÉN ES ISRAEL LANG

El centro de esta pesadilla, un viejo moribundo cuya alma torturada ha desatado la pesadilla alimentada por la extraña droga con la que su hija ha intentado aliviar su dolor.

¿Qué ha marcado su vida?

- ☐ Maltratado en la infancia
- ☐ Repudiado por su padre
- ☐ Traicionó a su hermano
- ☐ Perdió a su esposa
- ☐ Renunció a todo por su carrera

¿Cómo es el reino de pesadilla que ocupa la última planta y contagia al resto del edificio?

- ☐ Una dictadura autoritaria expresionista
- ☐ Una macabra fantasía de dibujos animados
- ☐ Una gótica tierra rural judía europea
- ☐ Una infinita mansión decadente
- ☐ Una cubierta de tercera clase repleta de inmigrantes

¿Cuál es la motivación de Israel?

- ☐ Gobernar su pesadilla con mano de hierro
- ☐ Desplegar la miseria y el dolor
- ☐ Crear su propio purgatorio/martirio
- ☐ Nada. Solo la locura y el sinsentido
- ☐ Intimar, mostrarse y escavar en el alma de los demás

3. RETOS / ACTOS

- » Conseguir información sobre lo que está ocurriendo
- » Conseguir recursos para escapar
- » Avanzar físicamente a través del edificio
- » Enfrentarse directamente a Israel
- » Librarse de un ataque del edificio/soñador/Israel
- » Buscar salidas físicas del edificio
- » Contactar con el mundo real
- » Despertar a otros durmientes

Escoge 3-5, puedes repetir, para estructurar en grandes bloques la partida. Esto solo son ejemplos. No elijas al principio, elégalos sobre la marcha. Tómatelo como actos de una película improvisada.

4. AMENAZAS

Amenazas específicas con las que poblar la partida y forzar a los jugadores a sacar pieza de la torre.

EL EDIFICIO

- » Atravesar un pasillo con viejos cables eléctricos sobre el suelo encharcado
- » Accesos cerrados que obligan a deslizarse por cornisas
- » Laberínticos pasillo que llevan a ningún lugar
- » Trozos de techo que caen sobre los protagonistas

LOS DURMIENTES

Los durmientes, el resto de inquilinos del edificio, están atrapados en sus sueños repitiendo extrañas rutinas en las que la realidad se ha transformado. En los lugares comunes del edificio este cambio solo afecta a su percepción pero en sus casa o lugares predilectos del edificio (la lavandería, el patio,...) la realidad cambia por la fuerza de su delirio pudiendo atrapar a los protagonistas.

Un par de ejemplos:

Harvey Bicker

- » **Descripción:** Un viejo veterano de guerra irlandés, casi un indigente que da de comer a las palomas en el patio.
- » **Lugar:** Jardín patio Interior del Edificio
- » **Tema:** Guerra, Locura, Pérdida de la familia
- » **Impresiones:** Palomas carroñeras, Balas trazadoras deshojando los árboles, Un poema de Keats, Olor a gasolina y alcohol

Lorna Calhoun

- » **Descripción:** Ama de casa sureña de mediana edad obsesionada con su casa y su antigua carrera de Miss
- » **Lugar:** Vivienda de los Calhoun
- » **Tema:** Obsesión, Belleza, Higiene, Sentido
- » **Impresiones:** Aplicarse lejía para limpiarse los poros, un lugar resplandeciente, concurso de Misses mutiladas.

LOS PERSONAJES

Los propios personajes y *fenómenos relacionados con sus cuestionarios* deben ser la principal inspiración. Sus miedos e historias toman forma en la pesadilla. Pega fuerte y escarba en el lado oscuro de los personajes sus secretos, sus debilidades o sueños incumplidos. Las etiquetas de tema que acompañan al resumen de los arquetipos también pueden servirte de inspiración.

5. EPÍLOGO

Tras los actos, hayan logrado o no su objetivo ofrece la oportunidad a cada jugador de relatar una pequeña escena(s) donde veamos como la historia les ha afectado y como han acabado. Esto incluye a aquellos que no hayan sobrevivido.

A1: CUESTIONARIOS

EL VIAJERO

PREGUNTA

- 1 Tienes un trabajo que te hace pasar muchas noches fuera de casa ¿Cuál es?
- 2 Tienes 2 hijos ¿Cómo se llaman? ¿Qué edades tienen?
- 3 Uno de ellos es problemático, ¿qué le ocurre?
- 4 ¿Por qué estás lejos de casa esta noche? ¿Qué tenías que hacer hoy en la ciudad?
- 5 Uno de tus hijos dijo algo muy extraño al despedirse de ti ¿Qué fue? ¿Por qué te hizo sentir intranquilo?
- 6 La última vez que hablasteis, discutiste con tu conyugue ¿Por qué? ¿Qué ultimátum te puso?
- 7 ¿A quién esperabas esta noche en el apartamento? ¿Por qué ahora no está contigo?
- 8 ¿Cuál es tu vicio secreto cuando estás fuera de casa?
- 9 ¿Qué llevas siempre en tu maleta cuando te vas de viaje?
- 10 ¿Qué pasó en aquella carretera? ¿Por qué no le has hablado a nadie de ello?
- 11 ¿Por qué siempre te alojas en este edificio cuando vienes a la ciudad? ¿Por qué estás pensando en alojarte en otro?
- 12 ¿En qué otro pj te fijaste en el vestíbulo? ¿Por qué?
- 13 ¿Cómo te llamas? ¿Cómo te apodaba tu pareja de forma cariñosa?

EL ERMITAÑO

PREGUNTA

- 1 Llevas mucho tiempo sin salir de tu apartamento ¿Cuánto?
- 2 Los días se hacen muy largos a veces ¿Con que te entretienes?
- 3 ¿Cómo te ganas la vida, cobras una pensión, trabajas desde casa,...?
- 4 ¿Qué te da miedo de lo que hay ahí afuera?
- 5 ¿Que salió mal la última vez que intentaste salir del edificio?
- 6 A veces has soñado cosas que luego han ocurrido ¿Cuándo ocurrió por última vez?
- 7 Hay una sola persona, uno de los personajes jugadores, con la que has empezado a hablar ¿Quién? ¿Cómo y por qué?
- 8 ¿Qué has oído a través de las cañerías? ¿Por qué no has avisado a la policía?
- 9 ¿Qué guardas en esa caja bajo la cama? ¿Cómo es?
- 10 ¿Sigues cuidando tu apariencia? ¿Por qué? ¿Qué aspecto tienes?
- 11 ¿Cómo te llamas? ¿Cómo te llaman cruelmente los niños del edificio?
- 12 Muchas veces coges el teléfono para llamar pero cuelgas antes de recibir respuesta ¿A quién?
- 13 Tienes una herida o lesión derivada de tu aislamiento ¿Cuál?

EL ENCARGADO

PREGUNTA

- 1 Eres el encargado del edificio, siempre soñaste con otro trabajo ¿Cuál? ¿Por qué no puedes conseguirlo?
- 2 ¿Cuál es tu uniforme de trabajo? ¿Por qué lo odias? ¿Qué le has añadido o cambiado?
- 3 ¿Cuál es la tarea que más odias de entre tus obligaciones?
- 4 ¿Qué vecino te hace la vida imposible, puede ser el personaje de un jugador?
- 5 ¿Por qué no cambias de trabajo? ¿Quién o qué hace que merezca la pena seguir?
- 6 ¿Hay un montón de quejas al administrador sobre un aspecto de como haces las cosas? ¿Cuál?
- 7 Este edificio se cae a trozos ¿Qué es lo que más falla últimamente?
- 8 ¿Cómo te sacas un dinero extra?
- 9 ¿Has descubierto una zona cerrada del edificio? ¿Cuál?
- 10 ¿Qué sabes sobre el anciano de la última planta, aparte de que siempre ha estado ahí?
- 11 Hace unas semanas te quedaste con un paquete dirigido a un vecino ¿Quién? ¿Por qué? ¿Lo has abierto?
- 12 Hay un lugar del edificio que no quieres volver a visitar ¿Cuál? ¿Qué ocurrió la última vez allí?
- 13 ¿Cómo te llamas? ¿Cómo se dirigen a ti los vecinos que no conocen tú nombre?

EL ARTISTA

PREGUNTA

- 1 Eres un artista ¿en qué consiste exactamente tu arte?
- 2 ¿Por qué algunos periódicos catalogan tu arte como extraño y de mal gusto?
- 3 Sueles guiarte por tu intuición ¿Qué sentiste cuando elegiste este edificio?
- 4 La agencia inmobiliaria te advirtió de un suceso trágico ocurrido en tu apartamento. ¿Cuál?
- 5 No puedes evitar reconocer que en parte eres un fraude como artista ¿Por qué?
- 6 Alguien descubrió algo sobre ti que no podía salir a la luz ¿qué has hecho para evitar que se supiera?
- 7 Destruiste tu mejor obra ¿Por qué te daba miedo? ¿Cómo era?
- 8 No podrías hacer lo que haces sin una ayuda ¿es una droga? ¿Intentas dejarlo?
- 9 A través de tus obras puedes ver cosas que la gente no ve ¿el qué?
- 10 Otro de los pjs se ha convertido en la musa de tu siguiente proyecto ¿quién? ¿Por qué?
- 11 Eres moderadamente famoso ¿qué es lo que menos te gusta de la fama? ¿Alguien te acosa?
- 12 ¿Vistes como un artista?
- 13 Usas tu verdadero nombre o tienes un nombre artístico ¿Cuál es?

A2: PLANO DE INSPIRACIÓN

