



LOS ALZADOS

Un film de Sergio M. Vergara y Manuel J. Sueiro

Sinopsis:

El Prisma de Luz es un extraño objeto que al incidir la luz en alguna de sus caras en determinados ángulos, es capaz de proyectar imágenes de nuestro presente, pasado y futuro. También abre puertas a realidades alternativas, a lugares lejanos que han existido o tal vez no existan.

El último usuario del prisma quedó atrapado entre nuestro mundo y la dimensión de los Alzados, en el sótano de una casa. Ahora su hermano y su familia vienen a vivir a este lugar.

Género:

Monstruos y Gore. Sigue las reglas del género con estos cambios:

- ✦ Para descifrar la configuración correcta del Prisma de Luz se tiene que superar un reto peligroso de cualquiera de las tres características con dificultad 7 y gastar un punto de superación. El resto de veces basta con gastar un punto de superación. Si la Amenaza es de 9 o más, los personajes que previamente hayan activado el prisma pueden activarlo sin gastar un punto de superación.
- ✦ Frank se completa cuando tenga acceso a 5 cuerpos recién asesinados.
- ✦ La primera vez que un personaje descubra a Frank o a los Alzados debe superar un reto peligroso de Cognición dado lo aterrador de la situación.
- ✦ Cuando un personaje principal muera se puede hacer uso de las reglas de remplazo y usar a Marisa en su lugar (el jugador será informado de todo lo que ha hecho).
- ✦ El personaje vinculado es Marisa.

Reparto:

Los personajes principales pertenecen o están estrechamente relacionados con la familia Silk. El cabeza de familia acaba de heredar la casa de sus padres tras la extraña desaparición de su hermano. Es un buen momento para rehacer su vida y la de su familia en un ambiente más tranquilo.

El personaje principal heredero debe tener un hito relacionado con un primer matrimonio fallido (que le haya abandonado o que sea viudo). Actualmente está felizmente casado con Marisa.

Marisa Silk

Mujer Fatal

Acción 3: Golpe certero +3. **Interacción 4:** Seducción +2, Saber mentir +2. **Cognición 2:** Tareas del hogar +2

Hitos: Fue infiel a su marido justo antes de la boda.

Complicación: Haría cualquier cosa por Frank.

Marisa es una mujer de mediana edad muy atractiva. Vivió feliz con su novio (uno de los personajes principales) pero días antes de la boda conoció a Frank, el hermano de su futuro marido. Desde que se conocieron, ella quedó prendada, hasta el límite de llegar a prometerle que haría cualquier cosa por él.

Frank desapareció tras la boda, abandonándola. Ya no ha vuelto a saber de él hasta que llegaron a aquella casa. Al principio era una presencia que se hacía cada vez más fuerte cuando pensaba en él, pero tras el accidente en el sótano de la casa familiar, sus pensamientos se manifestaron: Frank había vuelto pero no estaba completo.

Ahora, tiene que hacer lo que sea por completarle, como le prometió. Seduce a hombres para que le acompañen a casa y luego los asesina de modo que Frank se complete con su sangre. No volverá a perderle.

Marisa sigue teniendo buena relación con su marido y sus hijastros, aunque de manera lejana.

Vagabundo

Constructor maldito

Acción 2: Rebuscar en la basura +1, Resistencia a las enfermedades +1. **Interacción 3:** Mirada penetrante +3. **Cognición 2:** Sin recuerdos +2.

Hitos: Es el creador del Prisma de Luz. Condenado a vagar sin recuerdos.

Complicación: Sin pudor.

Este vagabundo en realidad es el artífice del Prisma de Luz. Fue un encargo que recibió de la hija de un rey europeo hace más de 300 años. La hija, al contrario que su bondadoso padre, realizaba rituales de magia con el fin de alargar su vida y someter a los otros.

El constructor llevó a cabo el proyecto de realizar un objeto capaz de contener la luz y devolverla de manera que diera forma a este mundo. El rey se enteró y castigó al constructor a vagar por el mundo sin los recuerdos de quién era él ni su familia. También se le concedió la inmortalidad, para que su castigo fuese visto por otros aspirantes.

Ahora se comporta como un simple vagabundo, intimidando en algunas ocasiones a la familia Silk. Está estrechamente relacionado con el Prisma de Luz y se siente atraído por él, viajando sin descanso hasta tenerlo en su poder.

Monstruos:

Frank Silk (Completo)

Vividor

Acción 5: Aguantar el dolor +3, Pelea +2. **Interacción 3:** Manejar a las mujeres +3. **Cognición 5:** Ciencias ocultas +3. *Hombre de mundo +2*

Hitos: *Superviviente de Los Alzados.*

Debilidad: *Frank es una criatura incompleta. Poco a poco irá formándose hasta ser de nuevo un ser humano, pero hasta ese momento es extremadamente débil. Todos los efectos físicos hasta estar completo le afectan el doble. También es perseguido por los Alzados, si éstos se encuentran con él, Frank será arrastrado nuevamente a su mundo.*

Frank siempre ha sido un vividor egoísta. Nunca le han importado los demás, ni siquiera su familia. Ha preferido estar a su aire y descubrir nuevas sensaciones.

Una de estas búsquedas le llevó hasta el misterioso Prisma de Luz. Este artefacto le permitió alcanzar mundos inimaginables si la luz incide en las caras del prisma en determinadas posiciones. Descubrió la forma de abrir las puertas al mundo de los Alzados, donde es torturado hasta ser despedazado.

Gracias a la sangre derramada y a las pasiones de Marisa, ha conseguido escapar de su cárcel de tortura. Está huyendo de los Alzados y evitará todo contacto con ellos.

Alzado (Genérico)

Manifestación del placer-dolor

Acción 3: Resistencia al dolor +3. **Interacción 2:** Intimidar +2. **Cognición 2:** Tortura +2.

Hitos: *Seres creados a partir de los placeres y torturas mundanas.*

Debilidad: *El Prisma de Luz puede mandarles de vuelta a su mundo.*

NOTA: Estos atributos muestran a un Alzado genérico. Los valores pueden (deben) ser modificados en función de lo que deseen representar: torturas o placeres físicos, mentales o sociales.

No se sabe el origen de los Alzados. Algunos viajeros creen que son antiguos hombres o mujeres que activaron el Prisma de Luz en el pasado y ahora son criaturas de un mundo de tortura. Otros creen que son la manifestación del espíritu castigado de la hija del rey que mandó crear el Prisma, mientras que otros dicen que son seres nacidos de un mundo de Placer y Dolor.

Lo que sí se sabe con certeza es que son criaturas que una vez convocadas no descansarán hasta que seas arrastrado a su mundo, donde disfrutarás de un placer/dolor inimaginable.

Nailether (Líder de los Alzados)

Líder

Acción 7: Cadenas de muerte +3; Resistente al dolor +4. **Interacción 6:** Intimidar +3, Dialéctica +3. **Cognición 5:** Tortura +3, Saber de los mundos +2.

Hitos: *Líder de los Alzados.*

Debilidad: *El Prisma de Luz puede mandarles de vuelta a su mundo.*

No parece que Nailether sea diferente al resto de los Alzados o muestre un poder superior. Sin embargo, siempre es quien habla y les comanda.

Cuando el Prisma de Luz abre la puerta a su mundo, aparece con algunos Alzados llevándose a su mundo a quien le haya convocado.

Escenario:

La casa de los Silk

Antigua casa destartada

La casa de los Silk es una pequeña casa de tres plantas con algo de jardín en un barrio residencial cerca de una gran ciudad. Está vieja y abandonada: olor a humedad, habitaciones sin reformar, sistema eléctrico y de agua defectuoso... Además hay indicios de que alguien ha estado viviendo allí hasta hace poco: comida podrida en la cocina, una habitación con un colchón viejo y sucio, ropa por todos sitios.

En el sótano de la casa, Frank realizó un ritual y consiguió activar el Prisma de Luz de modo que abrió la puerta al mundo de los Alzados. Unos garfios se le clavaron en la piel y le asesinaron despedazándole. Ahora su espíritu habita allí, esperando volver a la vida con el contacto de la sangre.

Descriptor: *Casas de tres plantas con buhardillas. Un sótano, cuatro habitaciones, un salón grande, dos baños y una sala de estar en la buhardilla. Vieja y mal cuidada. Puerta trasera en la cocina.*

Hitos: *Se activo el Prisma de Luz y el sótano fue una puerta a los Alzados. En el sótano habita el espíritu de Frank.*

Banda sonora:

Christopher Young: *Hellraiser*

Resurrección de Frank: «Resurrection»

Frank y Marisa: «Hellbound Heart»

Prisma de Luz: «The Lament Configuration»

Tensión: «A Quik Dead»

Encuentro con Frank: «Uncle Frank»

Alzados: «The Cenobites»

Traiciones: «In Love's Name»

Final: «Another Puzzle»

Trama:

Los Silk y Marisa llegan a la antigua casa familiar. El aspecto es el de una antigua casa mediana para la zona, pero en condiciones muy malas: las tuberías funcionan mal, la luz puede saltar en cualquier momento, hay mucha suciedad, humedad...

El personaje principal que hereda la casa piensa que es una buena oportunidad para volver a empezar una nueva vida en familia. Últimamente Marisa está algo distante, y una opción es que sea por el ritmo de vida que tenían en la ciudad.

- 1 Los personajes principales deciden comenzar una nueva vida. Empiezan realizando una mudanza y limpiando la casa a fondo.
- 2 Las ensoñaciones de Marisa se intensifican. Los personajes principales notarán que duerme poco y que está distante.

Se produce el accidente del sótano: Marisa o algún personaje principal sufre un accidente en el sótano (por ejemplo, se corta un dedo) y se derrama sangre en suelo, lo que le sirve a Frank para volver al mundo.

El vagabundo aparece acosando a los habitantes de la casa.

- 4 Han pasado unos días desde el accidente, e invitan a varios amigos para la inauguración de la casa. La cena está siendo divertida, pero Marisa parece no encontrarse bien y decide irse a dormir.

Marisa se dirige al sótano seguida por una llamada y allí se encuentra con Frank, quien ha recuperado parte de su cuerpo. Frank le explica a Marisa lo que ha ocurrido y que necesita más cuerpos para completarse.

Tras la cena, todos los amigos se van, a excepción de uno que parece haberse ido antes.

- 5 Uno de los personajes familiares que no sea el propietario de la casa, es engañado y muere en el sótano.

La desaparición del familiar consterna a la familia. Tras buscar por toda la casa no se han encontrado indicios de él.

- 6 Marisa comienza su plan para seducir a hombres y llevarlos a su casa para matarlos y darle los cuerpos a Frank.

Marisa parece haber mejorado de sus ensoñaciones pero tiene un comportamiento sospecho: se comporta de manera extraña y parece que oculta algo.

La familia es acosada nuevamente por el vagabundo y empieza a desconfiar de Marisa.

- 7 Uno de los personajes principales encuentra el Prisma de Luz, en un lugar donde antes no parecía estar.

Otro de los personajes principales descubre a Marisa o es engañado por ella para ir al sótano. Allí verá el cuerpo de Frank incompleto, quien se le presentará. Si no accede a ayudar será atacado hasta la muerte.

- 8 El vagabundo aparece con más frecuencia en la casa.

El prisma de Luz se activa. El personaje que lo abre comienza un «viaje» tranquilo en el que va viendo imágenes de sus posibles infancias, de su futuro, de Frank y Marisa, de lo que ocurrió y de lo que está ocurriendo en el sótano... se abrirá la puerta al mundo de los Alzados y estos vendrán a por él.

Frank está casi completo. Necesita una nueva piel y la víctima perfecta sería su hermano. Marisa tratará de engañar a este personaje principal para ir al sótano, donde será asesinado por Frank.

- 9 Los Alzados se llevarán al personaje principal que abrió el Prisma por primera vez a menos que les diga lo que ha visto en el Prisma de Luz sobre Marisa y Frank. Llegarán a un trato en el que puede que le perdonen si le llevan hasta Frank, el único que ha logrado escapar de ellos.

Cuando este personaje llegue al sótano verá a Marisa y Frank con la piel de su hermano. Al principio no le reconocerá, pero lo hará cuando diga o haga será reconocido.

- 10 Cuando Frank se da a conocer, los Alzados vuelven a aparecer para llevárselo. Frank intentará entregar a Marisa como nueva presa, traicionándola, pero el trato no es del agrado de ellos.

Tras esto, deciden llevarse también al último de los supervivientes, rompiendo así el trato que habían hecho en el nivel 9 de Amenaza. Los personajes deben configurar hasta conseguir devolver a su mundo a los Alzados, antes de que estos les maten.

Epílogo: Los supervivientes deciden deshacerse del Prisma de Luz. Al lanzarlo al fuego, el vagabundo aparece y se mete entre las llamas para coger el prisma. Mientras se consume en el fuego, una sonrisa diabólica aparece en su rostro.

Amenaza: