

UNA PELÍCULA DEL DIRECTOR DEBUTANTE **GORRE GR**

"EN LA MEJOR TRADICIÓN DE LOS GRANDES TÍTULOS DEL HORROR"

- CLIVE BARKER -

GUIÓN ORIGINAL

GORRE GR

ARTE & FOTOGRAFÍA

CABLE

LA SÉPTIMA LLAVE



AVENTURA LA SEPTIMA LLAVE

From the dusty mesa, her looming shadow grows
Hidden in the branches of the poison creosote

She twines her spines up slowly towards the boiling sun
And when I touched her skin, my fingers ran with blood

In the hushing dusk, under a swollen silver moon
I came walking with the wind to watch the cactus bloom

A strange hunger haunted me; the looming shadows danced
I fell down to the thorny brush and felt a trembling hand

When the last light warms the rocks and the rattlesnakes unfold
Mountain cats will come to drag away your bones

And rise with me forever across the silent sand
And the stars will be your eyes and the wind will be my hands

Far from any Road
— The Handsome Family



Género:

Mezcla de **survival horror** y **aislamiento**. Usa las reglas genéricas del libro y no la específica del género, aplicando las siguientes modificaciones: **Slasher**

- El nivel de amenaza es 1.
- Solo **Barker** obtiene la protección del guión.

Síntesis:

Un misterioso renegado llamado Barker se ve obligado a defender de un ejército de demonios insaciables, a un variopinto grupo de huéspedes en una pensión. Al frente de dicho ejército está el Cosechador, un carismático ladrón de almas.

Reparto:

Los protagonistas se encuentran en el hotel esta noche. Ya sea porqué son miembros del servicio con roles como: recepcionista, camarero, cocinero o un inquilino que vive aquí. O porque están de paso, como podrían ser: un vendedor de seguros, el novio que viene a buscar a su pareja cuando termine el turno o una prostituta que utiliza el hotel para follar.

Uno de los jugadores debe llevar a Barker pero los demás son libres de crear sus propios personajes, aunque todos deberían tener un hito que representara "lo que más quieren", para que el Cosechador pueda tentarlos. Te recomendamos que ningún personaje sea un experto combatiente y que todos tengas turbios secretos ocultos. A poder ser relacionados con los siete pecados capitales.

Añade secundario con nombre hasta llegar a siete, el número adecuado para que la maldición surja efecto. Estos personajes morirán en las primeras escenas.

A continuación se incluye el personaje de Barker, el maldito. Y el policía de la zona Sam Sherman que hará de reemplazo cuando el primer protagonista muera.

• Barker**El maldito**

Acción 4: Disparar +2, Zafarse +2. **Interacción 2:** Poco hablador +2. **Intelecto 3:** Pensar deprisa +2, Diablo +1.

Hitos: Soldado de la primera guerra mundial, quedó maldito al ser el último superviviente de su pelotón. Es portador de la llave, y con ella puede crear barreras infranqueables para los demonios, sin embargo, su sangre se está agotando.

Complicación: Las siete estrellas que hay en su mano ya forman un círculo concéntrico. Esta noche el demonio vendrá a por él.

• Sam Sherman**Policía de la zona**

Acción 3: Disparar +1, Gordo +2. **Interacción 3:** Dar el alto +2, Mediar +1. **Intelecto 3:** Costumbrista +1, Leyes +1, Hockey +1.

Hitos: Es un policía barrigón y mediocre. Siempre ha querido demostrar que es un auténtico agente.

Complicación: Está enamorado de alguien del reparto y dará la vida por esa persona.



Monstruo:

Los monstruos de esta historia son el Cosechador y los demonios que han poseído a alguien.

• El Cosechador

Macabro demonio negociador

Acción 5: *Introducir las manos en tu interior +3.* **Interacción 4:** *Tentar +1, Sonreír como un cretino +1, Reírse de lo macabro +2.* **Cognición 5:** *Crear alucinaciones* +2, Poseer +1*, Ingenioso +2.*

Hitos: *Matar al portador de la llave y apoderarse de esta es todo lo que le separa de volver a casa. Puede hacer que un demonio menor posea a alguien si este le da un "sí" a un trato realizado.*

Complicación: *La sangre del maldito le daña y le impide el paso.*

• Demonio menor

Persona poseída

Acción 6: *rasgar carne +2.* **Interacción 4:** *Intimidar +2.* **Cognición 1:** *Quiere la llave.*

Hitos: *Ha aceptado un trato con el demonio y este le ha embaucado convirtiéndole en un monstruo. Sus partes siguen animadas pese a ser decapitado o desmembrado.*

Complicación: *La sangre del maldito le daña. Si se le destruyen los ojos verdes brillantes, estalla aparatosamente pringándolo todo.*

Banda Sonora

Esta es la banda sonora que proponemos. Todos los temas podrás encontrarlos en youtube.

- **Filter - Hey Man, Nice Shot:** Antes de empezar la partida.
- **Ministry - Tonight We Murder:** El Cosechador se revela e intenta conseguir la llave.
- **Rollins Band - Fall Guy:** Los jugadores escuchan esto mientras el demonio juega sus cartas.
- **Melvins - Instant Larry:** Los demonios corren sueltos matando por todo el hotel.
- **Songs of Templars:** Barker explica su historia.
- **Sepultura - Roots Bloody Roots:** Las cartas están sobre la mesa, es el enfrentamiento final.
- **Gravediggaz - 1 800 Suicide:** La canción despreocupada para los créditos que no gusta a nadie.

Escenario

El hotel decadente

Antaño fue una robusta iglesia de piedra. Ahora no es más que un hotelucho de carretera, sucio y lleno de grafitis frecuentado por prostitutas, camioneros, y gentuza que no tiene nada mejor que hacer un viernes por la noche. Absolutamente en mitad de la nada, probablemente sea el peor lugar para sufrir un ataque demoníaco.

Descriptores: Antigua Iglesia romana convertida en hotel. Lleno de grafitis y maderas quebradizas.

Hitos: Antiguamente se utilizó para hacer contrabando y los túneles siguen siendo accesibles desde el sótano. Un cliente loco guardó aquí un montón de armas sin munición y varias granadas.



Trama

Al principio Dios creó el cielo y la tierra. La tierra era un caos informe. Reinaba la oscuridad sobre la faz del abismo. Pero la oscuridad no estaba vacía, estaba infestada de demonios, y tenían siete llaves. Formando un círculo para concentrar el poder del cosmos en sus manos. Hasta que un día Dios dijo "hágase la luz" y la luz se hizo. La luz ahuyentó a los demonios, y Dios esparció las llaves por todo el universo. Y desde entonces han pasado unos dos o tres mil millones de años.

Los demonios han vuelto, ellos tienen seis llaves, y un día encontraron la séptima aquí en la tierra. Para protegerla, Dios llenó la llave con la sangre de un carpintero, que acababan de ser crucificado por los romanos. Y se la entregó a un ladrón llamado Sirak. Sirak tuvo que rellenarla. Se hizo un corte, en el cuello, se seccionó una arteria. Casi toda la sangre que queda pertenece a un soldado llamado Dikerson, que pasó a manos de Barker en Francia. El 23 de agosto de 1917.

Esta noche es la noche del fin del mundo, las estrellas en la mano de Barker están en posición y el Cosechador vendrá a por la llave. Barker utilizará la sangre que hay en la llave para asegurar la iglesia, pero poco a poco, el diablo irá tentando a los que hay atrapados con él.

Te sugerimos que utilices un cuenco para simular la llave y pongas en él nueve contadores. A medida que se vaya utilizando la sangre para cerrar entradas y vaya avanzando la trama, retíralos. Utiliza "la llave" como medidor de Amenaza.

1. Barker llega al hotel tras haber sufrido un accidente de coche. El Cosechador le sigue de cerca.
2. Llega la policía y detiene a Barker. El cosechador les ha embaucado haciéndose pasar por agente especial del FBI.
3. El Cosechador intenta hacerse con la llave antes de que salgan del hotel, y esta le quema. Huye a través de la ventana y Barker rápidamente cierra la entrada.
4. El Cosechador da un ultimátum a los que están en la iglesia. Quiere la llave y matará a quien se interponga en su camino.
5. El Cosechador manda la primera holeada de demonios, hay muchos disparos y alguien muere. Su jugador pasa a llevar uno de los dos policías, Sam Sherman.
6. El demonio empieza a tentarlos uno por uno. Aprovechándose del poder ilusorio y sabiendo lo que más desean, se lo promete a cambio de la llave. Si el jugador está de acuerdo o el Cosechador supera la tirada, el personaje será poseído por un demonio e intentará abrirse paso hasta la llave.

Te sugerimos que separes a los jugadores y les relates la escena por separado. Más tarde, si deciden aceptar el trato, el diablo estará encantado de adueñarse de su alma y de la llave. Cuando llegue el turno de Parker, explícale como consiguió la llave en mitad de una trinchera en 1917. Aprovecha para dejarle leer la parte inicial de la trama que explica la maldición para hacer que la cuente en la próxima escena.

7. Los personajes se atrincheran en un lugar seguro mientras Barker les cuenta su historia.

8. Alguien muere debido al ataque de un poseído y los personajes intentan encontrar otra salida. Pero descubren que el sótano está abierto y los demonios se cuelan a través de los viejos túneles.

9. Apenas quedan personajes vivos. Uno de los jugadores podrá interpretar al Cosechador en la escena final. Barker está herido de muerte y será otro de los jugadores quien tomará el relevo en la maldición.

10. El jugador toma la llave, la rellena con la sangre de Barker y con ello destruye al Cosechador de una forma imaginativa.



