



# La fiesta del Fin del Mundo

Un film de Jose Luis López Morales



## Género:

**Slasher.** Sigue las reglas del género con estos cambios:

- ✦ El nivel de amenaza inicial es de 1.
- ✦ La protección de guion se mantiene hasta que llegan al nivel de amenaza 7 y entran en la habitación de Fred.

## Sinopsis:

En un instituto de una ciudad estadounidense, un grupo de jóvenes recibe una invitación para una fiesta *rave* en un hospital abandonado. Los estudiantes llegan por separado al lugar, donde entran buscando la fiesta, para encontrarse con toda serie de extraños acontecimientos que desembocan en un auténtico infierno. A partir de ese momento son cazados por unos hermanos psicópatas, sin saber que esa no es la única amenaza.

## Monstruo:

Los enemigos de la historia son el doctor Miller y sus tres hijos, Fred, Max y Eddie. Se trata del antiguo director del hospital Saint Andrews, un centro psiquiátrico que fue cerrado al descubrirse un gran escándalo de malas prácticas. Se trataba de pruebas de que el doctor Miller había practicado horribles experimentos con los pacientes, aunque huyó con sus tres hijos antes de que pudieran detenerlo. Tras esto, el hospital fue cerrado y abandonado.

**Richard Miller**

*Médico enloquecido y psicópata*

**Acción 1:** Permanecer despierto +1. **Interacción 3:** Autoritario +2, Detectar mentiras +1. **Cognición 4:** Medicina +3, Meticuloso +1.

**Hitos:** Su mujer murió de una enfermedad cerebral, para la que está intentando encontrar una cura. Trata a sus hijos como meras herramientas para conseguir sus fines.

**Debilidad:** No soporta que lo traten como un loco, le hace perder los papeles.

Han pasado quince años desde entonces, y Miller ha regresado al edificio abandonado con sus tres hijos, dispuesto a seguir con sus experimentos, a la vez que se venga de los que le arruinaron la vida. Para ello, usa a Max, el hijo mediano, que va a los institutos locales como alumno y atrae chicos al edificio diciendo que allí se va a hacer una fiesta, para que Fred, el hermano mayor, acabe con ellos y lleve los cuerpos al sótano, donde el doctor Miller tiene su laboratorio.

**Fred Miller**

*Gigante deforme y brutal*

**Acción 4:** Fuerza bruta +2, Hacha +2\*, Aguantar dolor +1. **Interacción 3:** Aspecto aterrador +2. **Cognición 2:** Buscar +1, Emboscar +1.

**Hitos:** Sufrió gigantismo y ahora es enorme y malformado. Odia a los jóvenes guapos y de éxito.

**Debilidad:** Se vuelve loco al ver su propio aspecto en un espejo.

**Eddie Miller**

*Niño enloquecido y salvaje*

**Acción 2:** Ágil +2. **Interacción 2:** Escondarse +2, Hacer preguntas +1. **Cognición 1:** Instalaciones del hospital +1.

**Hitos:** Su madre murió al dar a luz. Ha aprendido a cuidar de sí mismo a la fuerza.

**Debilidad:** Su padre lo es todo para él.

**Max Miller**

*Estudiante con doble vida*

El personaje de Max no tiene unas puntuaciones definidas, sino que son aquellas del estereotipo de personaje que el jugador que sea cómplice del director haya elegido (o del que le haya tocado por sorteo). Así, Max puede ser el inadaptado, el empollón o quien sea. Lo importante es que el director y el jugador que interpretará a Max han de hablar primero para preparar la trampa. En este sentido, el director debe explicarle brevemente la historia de los Miller, de los cuales el jugador interpretará al hijo que sirve de cebo para atraer a más víctimas, y cuyo objetivo es conseguir que los otros personajes se separen, de modo que Fred pueda cazarlos más fácilmente. El personaje de Max no debe mostrar su verdadera identidad (debe ser el estudiante con su otro nombre) hasta que sus compañeros bajen al sótano y caigan en la trampa. En ese momento debe atacarlos junto con el resto de sus hermanos y por fin mostrar sus verdaderas intenciones.



## Escenario:

Hospital mental Saint Andrews

Psiquiátrico abandonado

La historia transcurre en su totalidad en el hospital abandonado Saint Andrews, un viejo edificio de cemento situado a las afueras de la ciudad, lejos de las zonas residenciales. Tiene dos plantas, todas las ventanas con rejas y una puerta de hierro como única entrada. Una valla rodea el jardín y lleva hasta la puerta.

La primera planta consta de un distribuidor que da al comedor y las cocinas, la sala de los generadores eléctricos y el patio central del recinto. Al otro lado del patio está la puerta del almacén y una puerta metálica cerrada que lleva a los sótanos, la sala de calderas y el laboratorio del doctor Miller. Desde el patio también sale una escalera que lleva a la segunda planta.

✦ **Comedor:** Esta gran sala está abarrotada de sillas y mesas apiladas, por lo que atravesarla es muy complicado, además de que un derrumbe de las sillas puede sepultar a quien lo intente. Hay un conducto de ventilación oculto en la pared norte que lleva al patio y que suele utilizar Eddie para moverse por el hospital. Más allá del comedor está la cocina, llena de cacharros, donde también hay un gran cuchillo en uno de los cajones.

✦ **Sala de generadores:** Una habitación maloliente y con el suelo cubierto de agua estancada es la sala de servicios. Los generadores están desconectados, pero aún funcionarán si alguien sabe ponerlos en marcha. Si los protagonistas lo consiguen, iluminan la segunda planta, el almacén y el sótano. Si no, deben improvisar antorchas o usar linternas.

La segunda planta consta de los lavabos y duchas, así como dos pasillos que llevan a las habitaciones, de la 1 a la 10 en el ala sur y de la 11 a la 20 en la norte. Desde la entrada se ve la puerta de la habitación 10, completamente destrozada.

✦ **Habitación 10:** La puerta de esta habitación ha sido destrozada a hachazos. Dentro hay restos de sangre reseca y la mochila de un estudiante. En un rincón hay una videocámara. Si miran la grabación, ven cortes de un grupo de chicos que llega al hospital riéndose y con ganas de fiesta. Al principio se burlan del sitio. En el siguiente corte, la chica empieza a estar asustada. En el siguiente, se oyen gritos y mo-

vimiento. En el último, la chica está en la habitación 20, aterrada, mientras alguien aporrea la puerta. La chica dice: «Max es uno de ellos. Nos ha traicionado. Y ahora me van a matar a mí también». Luego se acaba la grabación.

✦ **Habitación 20:** Fred duerme en un colchón mohoso en la habitación 20, donde guarda varios periódicos que explican la historia del escándalo del hospital y la huida del doctor con sus tres hijos. Estos periódicos de hace más de diez años tienen noticias como:

«Horror en el St. Andrews: pacientes del psiquiátrico afirman haber sido sometidos a torturas y mutilaciones».

«El hospital del Infierno: el doctor Miller asesinó a más de veinte pacientes para realizar sus macabros experimentos. Se encuentra en el sótano una verdadera sala de los horrores».

«El doctor loco huye: el doctor Miller ha huido de la justicia después de ser acusado de múltiples asesinatos. Se ha fugado junto a sus hijos Fred, Max y Eddie».

Entre las fotografías que acompañan los artículos, hay una imagen del doctor Miller de joven, junto a sus tres hijos, apenas niños. La cara del mayor aparece rayada furiosamente con un bolígrafo.

Además, en el suelo de la habitación, Fred tiene una copia de la llave que abre la puerta que da acceso al sótano del edificio.

✦ **Sótano:** La escalera baja a una sala repleta de tuberías y motores donde están las calderas. Más allá, una puerta lleva a una sala en la que el doctor Miller tiene su laboratorio. Tiene una mesa con un par de cuerpos abiertos en canal y varios botes con cerebros humanos en conserva. Al fondo, una puerta lleva a una escalerilla que sube a la salida secundaria del hospital. Esta salida se trata de una trampilla que aparece entre los setos de la parte trasera del jardín.

**Descriptor:** Las habitaciones están llenas de muebles rotos y objetos. El lugar está totalmente aislado de la población. No hay cobertura de telefonía móvil. Las escaleras y pasadizos están viejos y la madera, podrida: rechina al pisar o puede romperse y atrapar los pies.

**Hitos:** Fue el lugar de torturas y experimentos horribles con los pacientes. Solo tiene dos accesos: la puerta principal y la salida del sótano. Diversos grupos de chicos han sido asesinados aquí recientemente.

## Banda sonora:

Rob Zombi: *Hellbilly*

Fiesta: «Dragula»

*The Lords of Salem OST*

Entrada al hospital: «The Curse of Margaret Morgan»

Ambiente: «Apartment Five»

Muerte (Dramática): «I'll Always Know»

*Resident Evil: Extinction OST*

Suspense y ataque: «Birds Attack»

Ataque de los hermanos: «Dog Attack»



## Reparto:

Los protagonistas son un grupo de entre cuatro y seis estudiantes de instituto, de dieciséis a dieciocho años, que representan los estereotipos de las películas de adolescentes estadounidenses. Esto es: la animadora, el capitán del equipo de fútbol, la directora del periódico de la escuela, el gótico inadaptado o la empollona.

Estos personajes se conocen vagamente de clase, pero lo que tienen en común es que un día reciben una invitación en sus taquillas. Se trata de un papel donde pone simplemente: «La fiesta del fin del mundo. Hospital St. Andrews. Viernes a las 8 p. m.».

Estas fiestas ilegales en edificios abandonados están ahora de moda en el instituto. Nadie sabe muy bien quién las organiza, pero sí que son unas fiestas estupidas a las que todo el mundo espera ser invitado.

En este punto es necesario explicar quién ha puesto esta invitación en sus taquillas. Se trata de Max, uno de los personajes (ya sea el deportista, el inadaptado o quien el director considere), que es en realidad uno de los hermanos Miller y que utiliza las invitaciones para atraer víctimas al hospital abandonado para que su familia las cace.

A continuación presentamos algunos personajes secundarios para completar el grupo:

### Jane Tyler

*Estudiante de clase media*

**Acción 2:** Educación física +2. **Interacción 3:** Caer bien +2, Empatía +1. **Cognición 4:** Química +3, Historia +1.

**Hitos:** Ha hablado alguna vez con todos los alumnos del instituto. Los profesores confían en ella.

**Complicación:** No se sabe bien de qué lado está.

Jane es una chica normal que ha tratado de llevarse bien tanto con el resto de alumnos como con los profesores. Esto le ha causado que sus compañeros no confíen del todo en ella por miedo a que se «chive» a los profesores, pero sigue estando presente en todos los eventos del instituto.

### Theo Blake

*Aspirante a Youtuber*

**Acción 2:** Muchas noches sin dormir +2. **Interacción 4:** Chistes malos +2, Troll +2. **Cognición 3:** Geek +3.

**Hitos:** Tiene trescientos seguidores. Parece que va a repetir curso.

**Complicación:** Siempre quiere estar en la acción.

Theo está obsesionado con hacerse famoso por la vía rápida, y los videoblogs parecen el mejor camino para ello. Siempre quiere estar en «la crema» y no se perdería una fiesta por nada del mundo.

## Trama:

La historia empieza cuando los personajes se encuentran a las puertas del hospital abandonado. Todos se conocen más o menos del instituto, y todos están allí con un mismo objetivo: ligar, así que entran en el edificio. A pesar de que no se oye ruido, saben que las fiestas ilegales se montan en los sótanos o sitios donde la poli no pueda descubrirlas.

Pronto empezarán a ver que las cosas no son lo que parecen y que algo macabro sucede en este lugar. A medida que se vayan encontrando con las pistas de otros chicos que fueron atraídos allí, así como los recortes con la historia del hospital, deberían intentar huir. Por desgracia, las puertas ahora estarán cerradas con un candado y su única opción es enfrentarse a los hermanos Miller y encontrar otra salida.

1 Los protagonistas llegan al hospital y no ven a ningún organizador. Se adentran en el hospital en busca de la fiesta y exploran las primeras salas, aunque la oscuridad es total.

2 Según avanzan cada vez está más oscuro. Para poder subir a la segunda planta con seguridad, deben restablecer la electricidad en la sala de generadores sin electrocutarse.

3 Un ruido los atrae al comedor. Allí, entre las montañas de sillas, aparece Eddie. El niño los mira divertido. «Mi hermano querrá jugar con vosotros, oh, sí». Se ríe y dice cosas aparentemente incoherentes: «Fred os espera en su habitación, la número 20». Al final mira a uno de los personajes: «Seguro que le encantará jugar contigo, si... Tú serás el último en morir», y al momento se escabulle entre las sillas y huye por el conducto de ventilación.

4 En el patio hay piedras colocadas en el suelo. Si lo miran desde la segunda planta, ven que forman las letras de «SOS» (alguien pidió ayuda). Si intentan escapar, los protagonistas descubren que la puerta de entrada está cerrada con un grueso candado y las ventanas están atrancadas.

5 Fred aparece por el patio, buscando a los personajes. Si los descubre, los persigue con furia arrasando con lo que encuentre; si no, sigue hacia el comedor, destruyendo todo a su paso para llegar a la cocina (donde posiblemente estén los personajes escondidos).

6 Los personajes encuentran la habitación 10 y el vídeo de los estudiantes asesinados.

7 Llegan a la habitación 20 y leen los recortes de prensa. Se escuchan las pesadas pisadas de Fred, que sube por las escaleras para matarlos.

8 Los personajes huyen con Fred pisándoles los talones. Deben llegar a la puerta metálica del almacén.

9 Al llegar a la sala de calderas, Max los traiciona y los ataca a la vez que Eddie cae desde una tubería, mientras Fred sigue persiguiéndolos.

10 Los personajes deben escapar hasta el laboratorio, donde se encuentran con el doctor Miller, que se molesta de que sus hijos no hayan acabado con ellos. La única opción de los estudiantes es escapar por la trampilla trasera y huir de ese horrible lugar.

## Amenaza: