

ASYLUM

A GRIN SCENARIO

"TRUE!—nervous— very, very dreadfully nervous I had been and am; but why will you say that I am mad? The disease had sharpened my senses—not destroyed—not dulled them. Above all was the sense of hearing acute. I heard all things in the heaven and in the earth. I heard many things in hell. How, then, am I mad? Hearken! and observe how healthily—how calmly I can tell you the whole story."

-Edgar Allen Poe

Los HECHOS:

Para el Maestro y sus jugadores:

El asilo St. Mary's fue clausurado en 1984. Pero eso no frenará a un grupo de amigos del instituto a ir allí cuando el sol se ponga, con la intención de pasar la noche.

Supuestamente, el lugar está encantado. La leyenda cuenta que un grupo de jóvenes de instituto trataron de pasar allí la noche hace 20 años, y desaparecieron.

St. Mary's fue, originalmente, un sanatorio llamado Oak Hill, hasta que la tuberculosis fue curada.

Fue renombrado por la hermana Mary, una monja que se puso al mando en los 60.

Estaba destinado a ser utilizado como un hogar para los criminales dementes.

Dicen que Mary era un monstruo, que castigaba a los pacientes por sus pecados percibidos.

Los rumores de su sangriento reinado son recogidos en cuentos de esterilización forzada, terapias por electrochoques y lobotomías. La leyenda continúa cuando, una noche, hubo una gran tormenta y la electricidad falló. Los pacientes salieron de sus habitaciones cerradas y, según dicen, la arrastraron hasta el quirófano y la descuartizaron.

Sólo para el Maestro:

En realidad, aunque estricta, la hermana Mary no era el Diablo.

Los periódicos de la época contaron que, simplemente, desapareció una noche.

La verdad es que fue brutalmente asesinada, pero a manos de un doctor llamado Leeman Schroeder. El doctor era un joven doctor Nazi que huyó a América tras la guerra.

Realizó terribles experimentos durante la guerra. Y después.

En el 75, Mary pensó que Leeman había ido demasiado lejos, y se enfrentó a él.

Se convirtió en otra de sus "pacientes". Y Schroeder se hizo con la dirección del asilo.

Continuó con sus terribles experimentos en busca de la inmortalidad.

El lugar fue cerrado en el 84, y los pacientes fueron trasladados a diferentes lugares.

Pero el Doctor Schroeder continúa con su trabajo.

Preludio:

El Maestro da a cada Jugador una batería de preguntas de Personaje para ser rellenadas en secreto.

Los Jugadores deciden sobre las relaciones entre ellos durante la creación.

Una vez completada, el Maestro conversa con cada jugador sobre sus Personajes. Podrían realizarse algunos cambios.

Los Jugadores presentan a sus Personajes por el nombre, describen sus apariencias y comparten cualquier información general acerca de los mismos.

El Reparto:

Agente de policía – Robert McGill. Vigilante nocturno con un ligero sobrepeso.

Doctor – Leeman Schroeder. Un envejecido científico Nazi.

El "Pobre Hombre" – Harry Larson. Un vagabundo allanando el desolado desván.

El Niño Rico – Mike Pierce. Un chico del instituto guapo, rubio, de ojos azules y de familia adinerada.

Animadora – Sarah Lee. Una chica guapa del instituto y novia de Mike Pierce.

Los Personajes – Hasta cinco Personajes, cada uno interpretado por un solo Jugador.

ACTO I

I. EXPLORACIÓN

La historia comienza al anochecer, cuando el grupo de amigos atraviesa las puertas de hierro oxidadas, hasta llegar al estrecho camino rodeado de árboles que lleva a las paredes de ladrillo cubiertas de hiedra del Asilo abandonado...

Puerta

Las grandes y viejas puertas delanteras tienen un letrero oxidado que reza “no entrar”, y están ligeramente entreabiertas

[Roba] Observa una cadena y un candado a un lado. La cadena ha sido rota con una barra de hierro.

Hall de Entrada

La pintura descascarada de las paredes está cubierta de graffiti. El suelo es grueso y está cubierto de escombros y excrementos de rata. Hay una gran escalera central, gris y sucia, que conduce al segundo piso.

Un pasillo avanza a izquierda y derecha a través de unas desquiciantes puertas batientes. *Pequeñas habitaciones se alinean con estos pasillos. Están llenas de escombros y graffiti. Muchas son habitaciones de pacientes, con marcos de cama de alambre y muelles al descubierto.*

A un lado hay un gran reloj de abuelo parado.

Gran Escalera Central

[Roba] Cualquier Personaje que intente subir por las escaleras romperá una tabla podrida. *Haz esto más de una vez si lo necesitas, para tratar de mantener a los Personajes en la planta baja durante el primer acto.*

[Roba] Observa que, más allá del vidrio roto, toda ventana tiene barras. *Esto es cierto para todo el edificio.*

Pasillo y Habitación Inundados

El pasillo a un lado del hall de entrada está inundado hasta los tobillos por agua estancada negra. Hay un sonido audible de goteo haciendo eco a través del pasillo.

[Roba] Evita pisar un clavo en una tabla bajo del agua negra estancada.

Una gran habitación de este pasillo está inundada hasta la altura del muslo. Huele a putrefacción, y las paredes están salpicadas de moho negro. Tuberías rotas sobresalen de la pared trasera.

Desde el techo, húmedo y manchado, una gran gota cae cada segundo, produciendo un eco de goteo al chocar contra el agua oscura del suelo.

2. INTRODUCIENDO AL VIGILANTE

Cuando los Jugadores hayan explorado un poco, el Oficial Mcgrill llegará a las instalaciones. Conducirá hasta el frente del edificio con las luces de policía de su coche encendidas. Verá la luz si los Jugadores llevan linternas. Entrará con su linterna y gritará a los jóvenes, diciéndoles que la diversión se ha acabado y es hora de irse. *Poco después de que entre, el Doctor cerrará las puertas por dentro con un potente candado.*

[Roba] Huye. Elegir no correr se resolverá con Mcgrill esposando a los Jugadores a las barandillas de las escaleras mientras busca a los otros.

[Roba] Escóndete.

[Roba] Hazlo en la oscuridad.

[Roba] Mantente en silencio. Si no robas para tener cuidado en la oscuridad, te cortas el brazo con una tubería.

Sala Recreativa

Al final del pasillo con la Sala Inundada, hay una gran Sala Recreativa comunitaria. En ella, encontrarán un piano en mal estado y una mesa de billar rota.

[Roba] Observas las fotografías del muro. Parecen ser fotos anuales del personal. A la monja, Mary, se la puede ver al frente de un grupo formado por otros miembros del clero y hombres con chaquetas blancas. Después de una serie de fotografías, Mary ha desaparecido. Un joven médico parece estar en primer plano en su lugar.

3. UNO MENOS

Después de que los Jugadores corrieran y se hayan escondido del Agente de Policía, todos se darán cuenta de que alguien falta. Mike no está con ellos. Si se separan, tal vez no se den cuenta, pero al final, los Jugadores sabrán que Mike ha desaparecido. *Ha sido atrapado por el Doctor y ahora está en la Sala de Aislamiento del segundo piso.*

Sala de Operaciones

Al final del pasillo opuesto a la Sala Recreativa, está la Sala de Operaciones. Varias filas de sillas rotas rodean a una tarima empotrada, que tiene anclada una silla oxidada con distintas correas de cuero. Una luz quirúrgica, con los bulbos rotos, está sobre ella. Al lado de la misma, hay una bandeja polvorienta con diferentes utensilios.

[Roba] En cuanto un Personaje baje las escaleras que conducen a la Sala de Operaciones, varios murciélagos se despertarán y volarán hacia ellos. No robar hará que el Personaje tropieze y caiga. *Descríbelos como formas oscuras. Juega con el miedo de los Jugadores a lo sobrenatural.*

4. GOTEÓ, GOTEÓ

El Doctor mata al Agente de Policía por miedo a que interfiera.

[Roba] Los Personajes que se encuentren en el pasillo inundado, Hall de Entrada o Sala Recreativa, oyen el eco del goteo de la Sala inundada. Se dan cuenta de que hay un segundo goteo algo irregular.

La Sala Inundada

Los restos del Agente de Policía pueden verse perfectamente. Está empalado en la pared del fondo, con varios tubos doblados y rotos sobresaliendo de su pecho.

[Roba] No gritas ni te entra el pánico.

[Roba] Te mantienes lo suficientemente calmado para acercarte. Tiene esposas, un par de walkie talkies de bajo rango, una pistola con seis balas, spray de pimienta y una porra.

Si los Jugadores tratan de huir del Asilo, encontrarán las puertas cerradas con un candado pesado e inamovible.

[Roba] Piensas en la idea de que las ventanas del segundo piso podría no tener barras. *Las tienen.*

ACTO II

I. EL PERDIDO

Sala para Niños

A un lado del desembarco superior está la Sala para Niños. La habitan muñecos rotos con ojos brillantes, animales de juguete con el relleno sacado, un caballo oscilante polvoriento, pequeñas sillas llenas de suciedad y un solo zapato pequeño. *Al final de la Sala para Niños, es donde Harry ha estado durmiendo las últimas noches.*

El Nido del Vagabundo:

El débil sonido de la radio a pilas de Harry puede ser oído desde la Sala para Niños como una voz baja. Una pila de mantas sucias y viejos periódicos hacen de cama para Harry.

Harry estará allí (seguramente). Puede ser usado por el Maestro para ayudar a mover la narración. Tal vez ya haya sido asesinado. Puede que tenga una actitud violenta, o quizás ha visto al Doctor, pero está tan borracho que sólo ofrece incoherencias y pizcas de locura.

2. AISLAMIENTO

Cámara de Aislamiento

Mas allá de una puerta de acero pintada, hay una habitación de hormigón con forma octagonal. La única manera de entrar es por dicha puerta, que tiene aberturas al nivel del ojo y del suelo. Al abrir la puerta, se puede ver a Mike dentro, sentado y desplomado contra la pared más alejada. Mike está muerto. Su cabeza mira al suelo, pero una inspección mostrará que sus ojos han sido arrancados y dos agujeros ensangrentados es todo lo que queda. *El Doctor los tiene ahora. Ha reemplazado los suyos con un par fresco.* Las puertas se cerrarán automáticamente, encerrando a todos los que estén dentro. Trata de coaccionar a todos los Jugadores para que esto ocurra.

[Roba] Si algún Jugador queda fuera, deja que robe para tener la idea de que puede haber una llave en la oficina que pasaron.

[Roba] Los Jugadores de la habitación podrían tener la idea de alcanzar la manilla de la puerta a través de la ranura que hay a la altura del ojo. Si sacan el brazo por la puerta, el Doctor, que está cerca, lo agarrará.

[Roba] Te alejas del Doctor. Esto debe conllevar una lucha y varios tirones. Involucra al resto de Jugadores cuyos Personajes estén en la habitación. Pueden tirar del Personaje atascado. Si el Personaje atascado decide no robar, haz que su mano (o un dedo) le sea cortada, o que le sea inyectada una droga alucinógena. Después de que el Jugador se libere o quede herido, el Doctor dejará la escena para volver a su laboratorio.

3. INFORMACIÓN

Oficina

En el segundo piso hay una oficina llena de archivadores oxidados y pilas mojadas de papel. Una vieja máquina de escribir se apoya en un escritorio con una silla de tapicería barata ligeramente retirada.

[Roba] Rebuscar por la oficina revelará dos cosas interesantes: Viejas cintas de video y un plano del Asilo. Los planos están en un viejo marco. Son del Asilo original. Hay un túnel que se extiende desde el ala este hacia el bosque. Es una posible salida.

[Roba] Piensa en reflejar luz a través de la película y utilizar la lupa médica para proyectarla en la pared. Se verán escenas horribles de un joven doctor cortando a sujetos vivos en un quirófano.

ACTO III

I. ARRIBA ES ABAJO

La habitación que lleva al túnel que desemboca en el bosque está tras una puerta de acero cerrada.
[Roba] Obten la idea de pasar por el techo colapsado del Ala Infantil para evitar la puerta.

A través del agujero dentado del suelo, deja que los jugadores puedan ver al Doctor arrastrando el cuerpo de Mike por las escaleras. Déjales echar sólo un vistazo. Debería ser solamente una sombra.

[Roba] Descender a través de la madera astillada debería conllevar, al menos, un robo por Jugador; alguno más si está herido.

2. 9`~UcfUcf]c

Bajando por unas oscuras escaleras de cemento, al final de un largo túnel rodeado de tuberías, está el Laboratorio. Primero, verán unas largas estanterías que almacenan distintos tarros, cuyo contenido son grotescas extremidades y órganos supendidos en un extraño líquido verde. El Laboratorio está equipado con utensilios quirúrgicos desfasados, así como otros elementos que le encajen al Maestro. El cuerpo de Mike está atado a la mesa. El Doctor se inclina sobre él y comienza a cortarle una de las piernas. Mike grita – todavía está vivo. Más allá, en el otro extremo del laboratorio, hay una puerta de acero con el dintel arqueado. *La puerta está cerrada. Hay una llave en la bandeja de operaciones del Doctor.* El Doctor se girará hacia los Jugadores para mirarlos con los ojos azules de Mike.

[Roba] No gritar ni echar a correr.

[Roba] Localizar la llave.

[Roba] Cualquier enfrentamiento con el Doctor debe conllevar, al menos, un robo. Este es el climax. Los personajes deben morir aquí si no lo han hecho todavía. *Aunque casi con un siglo a sus espaldas, el Doctor ha ido reemplazando partes de su cuerpo con otras más jóvenes. Es casi inmune al dolor y a la mayoría del daño que los Personajes puedan causarle.*

3. TÚNELES

Más allá de la puerta arqueada hay un largo túnel de ladrillo con un bajo techo arqueado, inclinado hacia abajo que descende hacia la oscuridad. *El Doctor los perseguirá.*

[Roba] Corre.

[Roba] Mete la llave en la cerradura.

[Roba] Abre la puerta.

[Roba] Cierra la puerta tras de ti.

Los personajes que sobrevivan emergerán en un amanecer gris. La boca del túnel se abre a un pequeño valle de pinos oscuros. Helechos y musgo cubren las empinadas laderas, y en la pálida luz de la mañana, cráneos y huesos pueden verse asomando entre la maleza. Los personajes suben por las sucias laderas y llegan al silencio vacío de la carretera.

¿Por qué están los chicos "populares" contigo a pesar de que eres tan friki?

¿Por qué es la librería tu sitio favorito?

¿Crees en los fantasmas?

¿Qué es lo que más te asusta de quedarte esta noche en el Asilo?

¿Por qué has traído tu cámara?

¿Qué más has traído contigo esta noche?

¿Qué discapacidad fisiológica sufres?

¿Cómo eres físicamente?

¿Cuál es tu nombre?

¿En qué deporte popular sobresales y por qué?

¿Por qué es tan importante para ti ser el/la mejor?

¿Por qué necesitas ponerte a prueba pasando la noche en el Asilo?

¿Por qué mucha gente piensa que eres un/una imbécil? ¿Lo eres?

¿Por qué piensas que tu vida social es poco gratificante a pesar de ser popular?

¿Por qué te sientes responsable de tus amigos/as?

¿Qué has traído contigo esta noche?

¿Cómo eres físicamente?

¿Cuál es tu nombre?

¿Por qué estás haciendo siempre bromas?

¿Por qué estás aquí a pesar de que piensas que es una idea estúpida?

¿Cuál de los otros Personajes es tu mejor amigo/a? ¿Por qué?

¿Por qué no crees en fantasmas?

¿Cómo vas a gastarles una broma terrorífica a tus amigos/as?

¿Por qué trataste de suicidarte el invierno pasado?

¿Qué has traído contigo esta noche?

¿Cómo eres físicamente?

¿Cuál es tu nombre?

¿De quién eres hermano/a pequeño/a?

¿Cuántos años eres más joven que el/ella?

¿Por qué quieres estar pegado/a a el/ella?

¿Por qué molestas a tu hermano/a mayor?

¿A quién admiras?

¿Qué has hecho para ganarte el favor del grupo?

¿Qué has traído contigo esta noche?

¿Cómo eres físicamente?

¿Cuál es tu nombre?

¿Cuándo te diste cuenta de que tenías un problema con la bebida?

¿Por qué no puedes ir a casa esta noche?

¿Por qué bebes tanto?

¿Qué has traído para beber? ¿Dónde lo has conseguido?

¿Qué pasó cuando estrellaste tu coche?

¿Quién es tu mejor amigo/a? ¿Por qué?

¿Qué has traído contigo esta noche?

¿Cómo eres físicamente?

¿Cuál es tu nombre?

[Optional Character for Advanced Games]

Why are you going to kill all of your friends?

Have you ever killed anyone before?

How long have your parents been dead? How did they die?

Why do you act so nice all the time?

What do you look like?

What did you bring with you tonight?

What is your name?