

SOMBRAS DEL PASADO

過去からの残り物

SOMBRAS DEL PASADO



Para bien o para mal, esta partida es Idea original y está redactada por: Toni y el rol

Escena 1.- Prologo.

Es un día cualquiera en Aomori (Japón), lugar donde residen actualmente los personajes. Uno de los personajes hoy cumple 20 años (mayoría de edad en Japón). Nárrales como es ese día, el jugador en cuestión invita a sus amigos a celebrar su cumpleaños.

Deja que los jugadores empiecen a rolear ese cumpleaños, que vaya cogiendo ritmo la partida y vayan interactuando entre ellos. Cuando la escena este perdiendo ritmo o intensidad, nárrales cómo se despiden los unos de los otros hasta el día siguiente.

Cuando los personajes lleguen a su casa llegara el momento en el que se acuesten. Entonces tendrán una terrible pesadilla. Nárrales el texto que se muestra a continuación en color verde.

Es de noche y te encuentras en un frondoso. Inexplicablemente, una tenue neblina inunda el lugar no dejándote ver más allá de apenas diez o doce metros de tu posición.

No reconoces el lugar. Estas perdido. No sabes cómo o cuando has llegado a ese lugar. Mientras miras a tu alrededor para intentar orientarte y buscar una salida de ese lugar, algo te llama poderosamente la atención.

Frente a ti, en la lejanía parece sonar algún tipo de música. Aunque no estás seguro de que sea música propiamente dicha, decides emprender el camino hacia ese sonido.

Andas con precaución por el bosque abriéndote paso entre los árboles y las ramas que se interponen en tu camino. Finalmente llegas a una especie de claro donde puedes apreciar una vieja cabaña de madera de dos pisos, dos grandes ventanales presiden el piso inferior en uno de sus laterales y una pequeña y vieja puerta en la parte frontal junto a un pequeño lago rodeado de altos y esqueléticos arboles despoblados de hojas. La parte superior de la cabaña tiene tres pequeñas ventanas, seguramente sean habitaciones.

De la cabaña sale una tenue luz por todas las ventanas. A través de ellas se ven siluetas humanas que no dejan de moverse. Parece que están bailando, divirtiéndose, pasándoselo bien.

Aunque te mantienes quieto, tu vista hace un Zoom acercándose a esa cabaña. A medida que tu vista se acerca, puedes ver y escuchar con más claridad lo que está pasando en el interior de la cabaña. Parece que se está celebrando una fiesta. Las carcajadas de los presentes, los alegres comentarios de las personas de su interior y los brindis a mano alzada que se suceden uno tras otro así lo hacen ver.

Tu vista se acerca tanto que puedes contar hasta un máximo de cinco personas en ese lugar, cuatro varones y una mujer. Aunque estas tan cerca que podrías tocar la cabaña, no eres capaz de ver claramente quienes son las personas que están dentro.

¡¡ De repente ¡!! la gente desaparece de la cabaña, las luces se apagan y la música deja de sonar.

Una vez más el silencio inunda tus odios y la única compañía que tienes es, nuevamente esa neblina que parece que se está volviendo cada vez más densa.

No tardas en escuchar una especie de murmullo que proviene del lago que hay junto a esa cabaña. Irremediablemente tu mirada se dirige hacia ese lago. Un lago que en apariencia está tranquilo. Este también tiene una pequeña bruma sobre su superficie.

En un momento dado, el susurro se transforma en una especie de borboteo. Miras fijamente el lago y ves como este empieza a burbujear. Como si estuviera hirviendo. Poco después, el lago vuelve a la normalidad pero ves algo que te sorprende.

Del lago emerge la figura desnuda de una joven mujer. El tono de su piel es pálida y grisácea, es un cuerpo casi esquelético. Anda hacia la orilla con la cabeza agachada y su largo cabello oscuro tapa la totalidad de su rostro. Anda desganadamente desde el centro del lago hasta la orilla, hacia donde te encuentras.

Conforme la chica se dirige hacia la orilla, irremediablemente tú, o mejor dicho, tu mirada, también se dirige hacia esa orilla. Parece que os acercáis el uno al otro sincronizadamente. Por mucho que lo intentes, no puedes desviarte de tu camino sabiendo que inevitablemente acabarás frente a esa chica.

Cuando estáis lo suficientemente cerca el uno del otro, compruebas que su cuerpo está lleno de grotescas suturas sobre sus extremidades, articulaciones y otras zonas del cuerpo. Es como si ese cuerpo hubiera sido cruelmente mutilado y después hubiera sido cosido con un grueso hilo.

Justo cuando os encontráis frente a frente a escasos metros entre ambos la chica levanta su mirada y te mira fijamente. Puedes ver aterrizado como ese rostro esta demacrado y ensangrentado. Sus labios están morados, agrietados. Sus dientes están amarillentos y podridos. Grandes cicatrices se acumulan en su infernal rostro el cual te mira fijamente con unos ojos totalmente en blanco. En ese momento, sonríe siniestramente y te dice con una voz como si llegara del mismísimo infierno...

“Devuélveme lo que es mío o morirás”.

Justo después de esas palabras, la chica te agarra fuertemente con su mano y te lleva con ella hasta el fondo del lago donde inevitablemente empiezas a ahogarte. La sensación del agua entrando en tus pulmones es aterradora. Sabes que vas a morir en pocos segundos. Lo único que puedes ver es a la chica frente a ti sujetándote bajo el agua mientras intentas desahogarte de sus garras con enérgicos movimientos de brazos y piernas, pero sin conseguir tu propósito.

Poco a poco vas cesando en tu intento de escaparte y notas como tus pulmones ya no pueden aguantar más la presión del agua y necesitan aire. Pegas una última bocanada de agua y empiezas a perder el conocimiento a la vez que notas como la mano de la chica deja de ejercer fuerza sobre tu brazo.

De repente te despiertas sobresaltado/a en tu cama, enciendes la luz de la mesilla de noche y te incorporas sobre la cama enérgicamente, tu respiración es agitada durante unos segundos. Te recuperas de esa terrible pesadilla, apagas la luz y vuelves a tumbarte sobre la cama una vez recuperado/a del susto.

Entonces te das cuenta!!! , la cama está totalmente empapada, como si alguien le hubiera echado un cubo de agua por encima y lo más sorprendente es que tú también estás empapado/a. Vuelves a encender la luz y ves la misma chica que en tu sueño frente a ti, a los pies de tu cama, de pie, mirándote y sonriendo.

Tras unos segundos la chica desaparece de tu vista mientras se ríe terroríficamente.

En ese momento te despiertas sobrecogido/a en tu cama, todo parece normal, pero sigues empapado, ahora el reloj marca las 7:30 de la mañana.

No sabes que ha pasado, tanteas la mesita para coger el móvil, lo miras y la sangre se te hiela al comprobar que el fondo de pantalla del móvil ha cambiado. Ahora se puede ver la cabaña junto al lago de tu sueño y un cronómetro que acaba de empezar una cuenta atrás.

Escena 2.- Recabando informacion.

Tras el terrible sueño, seguramente los personajes tendrán más preguntas que respuestas. Intentaran buscar respuestas a él porque tuvieron ese sueño. Es de supones que entre ellos comenten lo sucedido.

Cuando salgan a la calle al día siguiente notaran como son el foco de atención entre gran parte de los viandantes, miradas furtivas hacia ellos se sucederán una tras otra. Los perros ladraran interminablemente cuando los vean y hasta que los pierdan de vista, los gatos saldrán huyendo de su camino para no tropezarse con ellos. Deben darse cuenta que hay algo que ha cambiado, aunque ellos no lo saben, han sido los elegidos por un Yumori. Y tanto los animales como las personas psíquicas notan ese hecho.

Antes o después, deberán entender que deben dirigirse al lugar del sueño, esa cabaña junto al lago de la que no pueden olvidarse por mucho que lo intenten.

Si los vez estancados sin saber qué hacer, ayúdales dándole alguna pista de cuál debe ser su siguiente pasó. Quizá buscar información acerca de los lagos con cabañas de las ciudades cercanas, buscar en una hemeroteca algún tipo de incidente en alguno de los lagos del país en la cual una joven desaparecía sin dejar rastro, o incluso algún tipo de pnj puede ayudarles a entender que el siguiente paso es llegar hasta esa cabaña.

Deberán llegar a la conclusión que tienen que dirigirse hacia el lago Yakiori ubicado en Yagamata (Japón) a unas cinco horas en coche, algo mas en autobús y en apenas dos horas en tren.

Escena 3.- El viaje hasta Yamagata.

Finalmente los personajes deberán haber subido a un medio de transporte que les llevara hasta su destino. Da igual el medio de transporte que hayan elegido.

Durante el viaje, deberán pasar por un largo túnel excavado en las entrañas de una montaña y cruzar un puente situado sobre sobre un rio.

En el túnel:

1.- Si van en un medio de transporte donde hay más viajeros, uno de los viajeros, una mujer en concreto, empezara a encontrarse mal. Dara síntomas de ahogamiento. El jugador que vaya en su ayuda lograra, haciéndole los primeros auxilios desatascar su garganta. De ella saldrá un anillo igual que el que había dibujado en el papel que apareció sobre su mano el día de la pesadilla.

Cuando la chica recupera el aliento te mira y te das cuenta que es la misma chica desnuda y con suturas en sus extremidades y cuello mientras te dice... Date prisa en encontrarlo!!!

Cuando te dice esas palabras desaparece y te das cuenta de que todo el mundo te está mirando sorprendido, como si estuvieras loco/a.

Esta escena es solo para uno de los jugadores. El jugador que tome la iniciativa en ir en ayuda de la mujer será el protagonista de la escena. Para el resto de jugadores solo verán que su compañero le ha salvado la vida de un ahogamiento seguro a la chica.

2.- Si van en coche, muéstrales un túnel de unos 4 km de largo, esta alumbrado adecuadamente mediante luces colocadas en los laterales del túnel. Más o menos a mitad de camino las luces que hay frente a ellos empiezan a apagarse una tras otra hacia su posición. Las luces siguen apagándose tras ellos y en ese momento, se para el coche. No podrán arrancarlo.

Déjalos que interactúen en la oscuridad del túnel en la que se ven envueltos. Cuando estén bastante inquietos, la radio del coche se encenderá sola y empezará a buscar una emisora cualquiera. Da igual cual sea, nunca encontrará una emisora, se parará en un dial donde normalmente no hay nada y empiezan a escucharse aterradoros susurros poco después desaparecen y escuchan la voz de una niña diciendo “ya vienen, están a medio camino”.

Tras este comentario vuelve todo a la normalidad, las luces se encienden y los jugadores aparecen dentro del coche como si nada hubiera pasado.

En el puente:

Si van en un medio de transporte público, tras varios kilómetros de viaje después del acontecimiento en el túnel deberán atravesar un puente. Uno de los jugadores se fijará en el agua y de ella verá emerger nuevamente la chica de su pesadilla.

Cuando todos miren hacia el agua para comprobar que esa chica está allí abajo, el medio de transporte sobre el que vaya dará varios volantazos haciendo que el transporte choque contra el extremo del puente y este se quede suspendido medio en el aire medio en la carretera.

El interior del transporte será un auténtico caos, gente gritando, tirados en el suelo, algunos doloridos y gritando de dolor. El transporte se balancea continuamente y da la sensación de cada vez está más cerca de caer al fondo del río que está cruzando.

Cuando estén a punto de escapar del transporte por alguna de sus ventanas o incluso por la puerta o por el techo del mismo, haz que no lo consigan, que en ese preciso momento se desplome el transporte sobre el río. Justo en el momento en el que van a estrellarse contra el río, devuélvelos a sus asientos. Como si no hubiera pasado nada, como si todo hubiera sido un sueño.

Tras estos incidentes, deja que lleguen a su destino.

Escena 4.- Llegada a Yamagata.

Una vez lleguen al pueblo descríbeles como es este a grandes rasgos (**es una zona rural, así que no debería ser muy grande**) y déjales que se las apañen ellos solitos para encontrar el bosque que vieron en su sueño.

Una vez más, se sentirán observados, fuera de lugar, incluso algún vecino llegará a increparles verbalmente.

Cuando esto suceda una joven ira en su ayuda y ahuyentará al vecino molesto. Para luego entablar una pequeña conversación con los personajes. **Les pedirá perdón por el comportamiento de su vecino, les dará la bienvenida al pueblo y les preguntará que hacen en Aomori.**

A partir de este punto, deja que los jugadores vayan haciendo y deshaciendo a su antojo por el pueblo. Durante su recorrido por el pueblo, hazles ver alguna mirada furtiva a través de alguna ventana. Incluso hazles ver en algún punto del escenario a la joven de su sueño.

Finalmente haz que como mejor te venga la manera de que encuentren el camino hacia el bosque, la cabaña y el lago de su sueño.

Escena 5.- En el bosque.

En esta escena ya tenemos a los personajes donde queremos. El bosque que vieron en su sueño. Hay que hacer que los personajes lleguen al bosque bien cuando ya haya anochecido.

Descríbeles el bosque como algo inquietante, hazlos sentirse observados conforme se vayan adentrando en él. Introduce árboles poco poblados de hojas, sumérgeles en una tenue neblina a ras de suelo y que se eleva varios metros sobre sus cabezas.

Déjales la visibilidad suficiente como para que vean poco más de diez metros a la redonda desde su ubicación. Cuando hayan avanzado lo suficiente por el bosque intentando orientarse, plantéale cuatro escenas que acontecerán en pequeños intervalos de tiempo entre unos y otros.

Hazlo en el siguiente en el orden que más te convenga.

El hombre ahorcado (Kauro el padre de jugador 1)

En algún momento del paseo por el bosque, entre la penumbra pueden ver algo colgado de una rama. Cuando se acercan se dan cuenta de que es un cuerpo humano colgado de una soga. Cuando se acercan más al cadáver ven que es Kauro, el padre de (nombre del personaje).

Descríbele como su padre intenta escaparse de esa soga mientras su rostro muestra miedo y terror.

El salto del árbol (Takesi el padre de jugador 2)

Siguen avanzando en un momento dado un gran árbol les llama la atención, este sobresale del resto debido a su gran altura. Cuando miran a su copa pueden ver el cuerpo de un hombre arrojándose al vacío, es el padre de (uno de los jugadores).

Cuando se acercan al hombre pueden ver como de su boca sale un gran charco de sangre

El accidente (Tora el padre de jugador 3)

Los personajes llegan a un pequeño escampado, en el hay un coche, parece bastante abollado y maltrecho. Incluso esta humeante. Cuando se acercan podrán ver como alguien dentro de ese coche intenta salir de el sin conseguirlo. El hombre que hay dentro de ese coche se está ahogando, el interior del coche está lleno de agua. Después de un rato, la puerta del conductor se abre y del interior del coche sale un grandísimo chorro de agua. Junto a ese chorro de agua, cae al suelo, desde el asiento del conductor un cuerpo, es el padre de (un jugador).

El pozo (Sasuke el padre de jugador 4)

Cuando se adentran más en el bosque pueden ver un pozo. Tanto si se acercan al pozo como si no se acercan, verán como un hombre sale del pozo medio arrastrándose hasta salir de el totalmente, es el padre de (nombre del jugador). Una vez fuera, se pone a cuatro patas e intenta decir algo, pero desaparece ante su vista antes de que logre pronunciarse.

Nota: Si cada uno de los personajes intentan ayudar en un momento dado a sus padres, estos desaparecerán justo cuando estén a punto de llegar a ellos.

Finalmente llegaran hasta la cabaña.

Escena 6.- En la cabaña.

Finalmente, tras los cuatro últimos acontecimientos no tardan en escuchar la misma música que escucharon en su sueño. Siguiendo esa misma música, les llevara de nuevo hasta la cabaña. Donde verán esta vez en directo la cabaña y el lago de su sueño.

Deja que hagan lo que quieran durante esta escena hasta el momento en el que entren en la cabaña. **Cuando entren en ella, notaran un escalofrío, el bello se les erizara y notaran un fuerte frio recorriendo su espalda.**

Descríbeles la cabaña a grandes rasgos **introduciendo todos y cada uno de los elementos que encontraras en la sección de Datos para el director sobre la cabaña.**

Pasado un tiempo desde que entraron en la cabaña, **hazles escuchar unos pasos correteando en el piso de arriba. Se trata de Nashima, el fantasma de la hija de la mujer de sus sueños que a la vez es hermana de uno de los jugadores (el que quieras). Tras la violación, y antes de morir, uno de los jóvenes consiguió fecundar a la mujer. De ahí el fantasma de Nashima. Esta nunca llego a nacer físicamente, pero si espiritualmente.**

Nashima jugueteara durante unos minutos con los personajes apareciendo y desapareciendo delante de ellos, yendo y viniendo de una habitación a otra hasta que finalmente les indicara gestualmente que la sigan.

Nashima insistirá a que los personajes le sigan. Cuando esto suceda, les llevara fuera de la cabaña, a uno de los laterales del lago, no muy lejos de la cabaña. Donde se puede ver una pequeña zona con árboles.

Nárrales a continuación lo siguiente:

Nashima os guía siempre bajo el resplandor de la luna desde la cabaña hacia la izquierda de la misma, bordeando la orilla del lago que hay junto a vosotros. Os lleva hasta una zona con algo de vegetación y unos pocos arboles de baja estatura.

El lugar hacia el que os conduce aparentemente esta oscuro, no hay nadie. Pero de repente!!!... y sin previo aviso, cuando estáis a varios metros de la cabaña escucháis la misma música que en vuestro sueño, os giráis y podéis observar como en la cabaña hay alguien. Veis la misma escena que en el sueño, alguien está celebrando una fiesta allí dentro. En un momento dado salen varios jóvenes de la cabaña y podéis ver cómo junto a vosotros pasan vuestros padres junto a una bellísima muchacha. Charlan, ríen, parece que se lo están pasando bien. Todos ellos llevan algo de alcohol en sus manos, uno lleva solo un vaso medio lleno de bebida, otro lleva una botella entera de Sake. La muchacha, simplemente se deja llevar por el buen ambiente que se respira mientras corre junto a ellos de una forma desenfadada y alegre. Estos hacen caso omiso de vuestra presencia cuando pasan junto a vosotros y se dirigen hacia el mismo punto en el que os dirige Nashima.

La niña os hace deteneros con un leve gesto de su mano, aproximadamente a unos diez metros de donde se han parado vuestros padres con la chica junto a la orilla del lago.

De repente las risas y el buen rollo reinante en el grupo de jóvenes desaparecen para convertirse en agresiones físicas por parte de los hombres hacia la mujer y en gritos de dolor y frustración por parte de la chica.

Estupefactos, podéis ver como vuestros padres empiezan a golpear y violar a la indefensa chica, que no puede más que pedir auxilio inútilmente, ya que nadie podrá escuchar sus gritos y socorrerla en ese lugar y ella lo sabe.

La escena es terrible, la chica es golpeada y violada brutalmente una y otra vez por parte de vuestros padres. Ella pide clemencia, pide socorro en medio de un terrible llanto con la voz desgarrada. La chica se resiste con todas sus fuerzas, pero estas son insuficientes para deshacerse de sus agresores. Tanteando el suelo con sus manos consigue encontrar una piedra con la que golpear a quien está sobre ella en plena violación que no es otro que tu padre (**jugador**). Levanta la mano con las pocas fuerzas que le quedan y consigue golpear a su violador en la cabeza haciendo que este se enfurezca cada vez más y dejando la violación en un segundo plano, se centra en golpear fuertemente a la mujer mientras la insulta.

Finalmente y tras la fuerte paliza recibida, la mujer deja de moverse y gritar para quedarse inmóvil en el suelo, con los ojos abiertos y su mirada perdida en un punto imaginario del infinito.

¡¡¡Esta muerta!!! Grita el padre de “jugador”.

Mientras la muchacha yace inerte en el suelo, vuestros padres empiezan a ponerse nerviosos sin saber muy bien qué hacer. Uno se rasca la cabeza pensativo mientras mira a su amiga tirada en el suelo, otro empieza a andar en círculo mientras maldice una y otra vez. “jugador” tu padre es el que más frío se mantiene ante la situación.

En un momento dado se aleja del grupo rápidamente dirección hacia la cabaña, entra en ella y tras unos segundos vuelve a salir con un hacha en sus manos. Cuando llega nuevamente donde están sus amigos y la chica, empieza a hachazos con el cuerpo de la joven.

Veis aterrizados como el padre de “jugador” empieza a descuartizar el cuerpo de aquella pobre mujer mientras sus compañeros le miran incrédulos. Poco después, el padre de “jugador” toma el relevo de su compañero y empieza el también a mutilar y pegar hachazos sin sentido al cuerpo de la que hasta hacía pocas horas era su amiga.

Tras varios interminables minutos, el cuerpo está separado en decenas de pedazos. Todos sonríen ante lo que acaban de hacer. Veis como se preparan para hacer desaparecer el cuerpo. Buscan grandes piedras y algo con las que atarlas a las distintas partes del cuerpo mutiladas. Rápidamente atan una piedra a cada trozo de carne y lo tiran, lo más lejos posible al interior del lago con la intención de que la carne no salga a flote.

Cuando todo parece haber acabado, los jóvenes después de la grotesca escena hacen un pacto de sangre con el fin de llevarse el secreto a la tumba. Tras el pequeño ritual del pacto los hombres desaparecen de vuestros ojos envueltos en una densa niebla.

El silencio vuelve a atronar vuestros oídos. En ese momento Nashima vuelve a retomar el camino hacia el lugar donde han acontecido los hechos y a escasos metros de allí señala algo en el suelo. Es un anillo tirado en el suelo, brillante y de oro. Segundos después tanto Nashima como el anillo desaparecen del lugar.

Los jugadores deben haber entendido que el anillo se encuentra cerca del lugar, enterrado en algún sitio y es labor suya desenterrarla y lanzarla al lago para que la chica consiga por fin, volver a estar junto al amado anillo.

Cuando hagan volver el anillo junto a su dueña, esta volverá a emerger del río, esta vez sin suturas, completa, con el anillo en la mano y con una sonrisa les dará las gracias mientras desaparece tras un fuerte destello cegador emitido por el anillo.

Tras unos segundos, aparecen del interior del bosque y desorientados, los padres de cada uno de los jugadores. Estos no saben dónde está ni que hacen allí, se alegran de ver a sus hijos. Aunque los jugadores saben que están muertos, estos parecen estar en buen estado físico. Como si nunca hubieran muerto.

Tanto si deciden quedarse con sus padres o no, no tardará en aparecer nuevamente Nashima lloriqueando. Es de lógica que los jugadores o incluso los padres de estos se preocupen por lo que le ocurre a la niña.

En ese momento la niña se transforma en una horrible criatura llegada desde las entrañas del infierno mientras os mira con una mirada desenfocada e inyectada en odio y os dice...

...Llebadme junto a mi madre!!!

El despertador suena y os despertáis asustados, sobrecogidos. No sabéis realmente que ha pasado. ¿Ha sido todo un sueño?...Son las 7:30 de la mañana, por lo menos eso es lo que indica vuestro despertador. Tanteáis la mesita de noche buscando vuestro móvil, en efecto!!! Son las 7:30 pero algo os aterra nuevamente!!!. En el fondo de pantalla de vuestro móvil aparece esa dulce y pequeña niña que os llevo desde la cabaña hasta el lago. Junto a ella hay un pequeño cronómetro ejecutando una cuenta atrás 167 horas, 59 minutos, 59 segundos.

Sinopsis:

Cuatro jóvenes que se conocen desde niños tienen algo en común. Sus padres fueron amigos en su juventud. Todos ellos murieron en extrañas circunstancias, pero se llevaron su secreto a la tumba.

Ahora, cuando el pequeño de los amigos cumple la mayoría de edad, les persigue el pasado para recuperar algo que le pertenece.

¿Qué ocurre con los padres de estos jóvenes?

Corría el año 1976 y un grupo de estudiantes deciden pasar un fin de semana en una vieja cabaña junto al lago Yakiori para celebrar la mayoría de edad de uno de sus miembros, Takeshi.

La fiesta transcurre sin problemas. Pero cuando el alcohol se apodera de los jóvenes, cinco de ellos, cuatro varones y una mujer, deciden darse un refrescando chapuzón en el lago.

Todo transcurre con normalidad pero en un momento dado, uno de los jóvenes insta al grupo de apartarse un poco de esa cabaña, ir a un lado más refugiado del lago, junto a una amplia arboleda que hay a poco más de 500 metros y seguir allí con la fiesta ellos cinco.

A todos le parece buena idea y acceden a la petición del joven. Vuelven a la cabaña a por mas alcohol y se dirigen hacia la nueva ubicación. Lo que ocurre allí, cambiara el resto de sus vidas. Uno de los jóvenes, pierde totalmente el control y se abalanza sobre la joven para violarla.

Ella evidentemente se niega y pide ayuda a sus otros tres compañeros, pero estos lejos de ayudarla, se unen a su amigo y entre los cuatro la violan sin contemplaciones una y otra vez sin ningún tipo de remordimiento.

La chica ofrece tanta resistencia que empieza a golpear con ramas y piedras, todo lo que tiene a su alcance, hasta que uno de los jóvenes, en concreto Takeshi, el cumpleaños, le golpea fuertemente en la cabeza con una piedra. Irremediablemente la joven muere y sus compañeros con toda la sangre fría del mundo, deciden descuartizarla y tirarla al fondo del lago atada cada parte amputada de su cuerpo a una piedra para que estas nunca lleguen a emerger a la superficie.

Con las prisas por acabar cuanto antes con dicha carnicería y deshacerse del cuerpo, los jóvenes se olvidan de tirar al lago una de las manos amputadas, esta llevaba en uno de sus dedos un anillo al que la joven Mashiro le tenía muchísimo cariño y apego, un anillo de oro blanco que le había regalado su abuela poco antes de que esta muriera a sus 89 años de edad.

El suceso de la desaparición de Mashiro se hizo eco en todos los medios de comunicación de la ciudad pero nunca encontraron a Mashiro, su cuerpo o el/los autor/es del secuestro o asesinato si se hubiera producido en algún momento.

El tiempo pasó, sus asesinos retomaron sus vidas y formaron su propia familia guardando siempre su secreto sin contárselo a nadie. Con el tiempo, y antes de que sus hijos (los jugadores) cumplan su mayoría de edad, morirían de forma extraña.

¿Cómo muere Kauro, el padre de jugador 1?

Un día de otoño y después de un largo día de trabajo, Kauro subió al desván de su casa. Estuvo todo el día comportándose de una manera extraña y repitiendo “tengo que encontrarlo, tengo que encontrarlo”. Pocos minutos después se escuchó un golpe seco en la zona superior de la casa. Cuando la familia subió al desván, vieron aterrizados como Kauro se había quitado la vida colgándose de una soga.

¿Cómo muere Takesi, el padre de jugador 2?

Era un día de verano como otro cualquiera. Las vacaciones estudiantiles estaban próximas y la familia había planeado disfrutar de la naturaleza lejos de la civilización en una apartada cabaña junto a un lago. Justo el día después de confirmar el alquiler de la cabaña, Takesi se suicidó tirándose de lo alto del edificio de las oficinas donde trabajaba.

¿Cómo muere Tora, el padre de jugador 3?

Tora era comerciante y pasaba buena parte de su vida en la carretera, al volante del coche de empresa. Tenía cientos de kilómetros a sus espaldas y una buena formación profesional. Nunca había tenido ningún accidente a lo largo de su carrera. Pero eso cambió un frío día de invierno. En una carretera aparentemente tranquila y fuera de peligro. El coche de tu padre, inexplicablemente cuando se dispuso a atravesar aquel puente sobre el río perdió el control del coche y empezó a dar volantazos de un lado a otro hasta que finalmente se salió de la traza y cayó directamente al río Kayumo donde murió ahogado.

¿Cómo muere Sashuke, el padre de jugador 4?

Sashuke era un gran abogado, pero en sus ratos libres gustaba de ir a su pequeña parcela en el pueblo y labrar la tierra. Era donde realmente se encontraba a gusto, lejos de la tecnología, la muchedumbre y las reglas de la ciudad.

Cuando estaba en su pequeña casa de campo cultivando sus productos ecológicos era cuando realmente disfrutaba de la vida. Pero un día, Sashuke fue a coger agua del viejo pozo que había en los alrededores para poder regar como lo había hecho siempre. Algo extraño sucedió allí, ya que el infortunado hombre, cayó al pozo ahogándose.

Días después cuando consiguieron sacarlo de allí, su rostro estaba desencajado de terror. ¿Qué le ocurriría a tu padre momentos antes de morir?

¿Cuál es el desencadenante de la aventura que está a punto de vivir los jugadores?

Cuando Mashiro es cruelmente golpeada en la cabeza con la piedra que acaba con su vida. Su espíritu emerge de su cuerpo y se queda viendo, resignada, los posteriores acontecimientos que se suceden. Ve aterrada como una vez muerta, siguen violándola repetidamente hasta que se cansan. Después ve como uno de los jóvenes va a la cabaña a coger un hacha y empiezan a descuartizarla grotescamente.

Mashiro no puede creer lo que están viendo sus ojos. Se queda allí mirando toda la escena, a medida que su cuerpo carnes es desmembrado, su ente se desmiembra de la misma manera, llegando a notar el dolor que le produce en cada una de sus mutilaciones.

Cuando los jóvenes echan los restos del cuerpo al lago, el ente de Mashiro vuelve a unirse en grotescas cicatrices allá donde ha sido mutilada pero este no queda completo. Le falta su mano izquierda, la cual portaba el anillo que le regalo su abuela.

En ese momento juro que no descansaría hasta que no consiguiera que su mano volviera a formar parte de ella y serían los propios descendientes de sus asesinos quienes se encargarían de tal tarea.

Otros datos:

¿Qué nos podemos encontrar en la cabaña del lago?

Un hacha manchada con sangre seca y algún trozo de carne o tendones. El personaje que se acerque o la coja, sufrirá un rápido Flashback con imágenes de varios hombres mutilando el cuerpo de una mujer. El personaje podrá ver como ese hacha desmenuza varias partes del cuerpo de la chica.

Un cuadro de una cascada en una de las paredes que en un momento dado empezara a echar agua de esa cascada empezando a inundar la cabaña.

Un teléfono que sonara una vez entren los personajes en la cabaña.

Varios muebles viejos y destartados

Una foto de un joven grupo de estudiantes. Son los padres de los personajes y la chica que se les apareció en el sueño.

El texto en **rojo** son apuntes para el director de juego.

El texto en color **verde** es narración para la partida.

La partida empieza en Aomori (japon).

El lago Yakiori está situado en Yagamata (japon) a media jornada de camino.

En 1976 tienen todos alrededor de 23 años excepto Takesi que cumple su mayoría de edad (20 años)

Los personajes nacen alrededor de 1993 y 1994 excepto el hijo de Takesi que nació en 1995.

En 2005 empiezan las extrañas muertes de los padres de los personajes.

En 2015 Empiezan los acontecimientos, Justo cuando Will cumple su mayoría de edad. El resto de jugadores ya son mayores de edad con pocos meses de diferencia entre ellos.

Los jugadores son compañeros de instituto. Y hasta la fecha ninguno ha comentado nada de lo que le sucedió a sus respectivos padres.

La niña, Nashima es la hija del padre de uno de los jugadores por lo tanto, su hermana.

Por ultimo querría comentarte que te sientas libre de obviar parte o la totalidad de las narraciones que vienen en este juego y crear las tuyas propias. Estas son las que yo he utilizado para la partida, evidentemente en tus partidas, crea las tuyas propias que sin duda serán mucho mejores que las mías ;)

El fantasma:

La chica es un fantasma conocido como Yumori. Los Yumori son fantasmas atrapados en un plano espacio temporal paralelo al nuestro. Se mantienen atrapados en este plano porque algo les une fuertemente a su vida de humano y se resisten cruzar al otro lado. El vínculo que mantiene a este ente fantasmal en ese lugar puede ser un objeto, una persona o cualquier otra cosa, como por ejemplo, dejarle un mensaje a alguien.

Los Yumori buscan y eligen a los denominados “elegidos”, que son aquellos a los que elegirá para que le ayuden a recuperar o ponerse en contacto con quien quiera hacerlo. Estos elegidos pueden ser buscados aleatoriamente o simplemente pueden tener algún tipo de vínculo con el Yumori. Este último caso es el menos frecuente.

El 28 de Octubre de 2015 dirigí esta partida por hangout y roll20. En ella participaron Abel Buznego, Griffin Nest, Kerzedor con K y Vanessa Samaniego.

A continuación os dejare unos enlaces a SoundCloud del audio y los efectos que utilice para la partida:

Música:

Canción que escuchan desde la cabaña en el principio de la partida:

<https://soundcloud.com/toni-y-el-rol-1/cancion-japonesa>

Música durante la partida:

<https://soundcloud.com/elaysildogan/hans-zimmer-the-well-the-ring>

<https://soundcloud.com/mondi-beats/dead-silence-by-mondi-beats>

<https://soundcloud.com/kevin-boykin-acr1m/intense-music-02-mixdown>

<https://soundcloud.com/vanessa-samaniego-1/low-of-solipsism-death-note-extended>

Efectos de sonido:

Hachazos: <https://soundcloud.com/a-sound-effect/cinematic-gore-horror-gore-combat-sound-effects-library>

Mujer gritando: <https://soundcloud.com/mcintma/scream-female>

Búho: <https://soundcloud.com/toni-y-el-rol/the-sound-of-owl-educational-animal-sound-effects>

Despertador: <https://soundcloud.com/arti-s-sound-library/clock-alarm-sound>

Lobo aullando: <https://soundcloud.com/ottomokane/wolf-howling-at-night-sound-effect>

Pasos en el agua: <https://soundcloud.com/vanessa-samaniego-1/persona-metiendo-se-en-el-agua-pasos-efecto-de-sonido>

Radio buscando emisoras: <https://soundcloud.com/toni-y-el-rol/el-sonido-de-la-radio-emisora-de-radio-efectos>

Susurros fantasmales: <https://soundcloud.com/toni-y-el-rol/ghost-whispers-sound-effect>

Lluvia: <https://soundcloud.com/jonathan-macdonald-7/ten-minutes-of-rain-and>

Puerta abriéndose: <https://soundcloud.com/vanessa-samaniego-1/puerta-abriendo-se-door-opening-efectos-de-sonidos>

Audio de la partida: http://www.ivoox.com/sombras-del-pasado-audios-mp3_rf_9217937_1.html

Puedes seguirme en:

Youtube: <http://www.youtube.com/c/ToniyelRol>

Ivoox: http://www.ivoox.com/podcast-toni-rol_sq_f1149293_1.html

Google +: <http://www.google.com/+ToniyelRol>

Facebook: <https://www.facebook.com/toniyelrol>

Twitter: <https://twitter.com/toniyelrol>

Blogger: <http://toniyelrol.blogspot.com/es/>