

¿NO TIENES
ADÓNDE HUIR!



Los elementos que conforman una buena historia de terror son: que el receptor del mensaje lo pase de miedo, que el nivel emocional pueda rozar la taquicardia, una serie de personajes que no sepan cómo se desarrollarán los acontecimientos, una buena trama, un lugar que facilite el resurgir de los miedos más primarios, y mucha, mucha imaginación.

¡No tienes a dónde huir! Es una aventura auto conclusiva del juego de rol *No te Duermas*. En la misma, cuatro personajes que no se conocen en absoluto se verán envueltos en una serie de circunstancias extrañas, dentro de la Inglaterra del siglo XX. Son personas que, tras muchas noches de pesadillas y sin poder dormir, se despiertan finalmente en un mundo que se parece al que viven ellos diariamente...pero que en realidad no lo es.

¿Dónde estoy?

Los protagonistas se encuentran en la década de 1880, en la ciudad de Londres. Cada uno se dedica a sus quehaceres diarios: un policía en servicio por las calles y barrios bajos, una cocinera de alto copete, un ladrón de poca monta y un carnicero de una tienda de barrio. Sin embargo, una noche se despiertan los cuatro en una especie de sanatorio abandonado. Cada uno de ellos se encuentran en una habitación, con una cama, una mesita y poco más. A medida que abran sus puertas, cerradas a cal y canto, se encontrarán los cuatro en un pasillo principal. En el mismo, estarán otras habitaciones, también cerradas. Llama especialmente la atención de que todas están numeradas (659, 660, 661...) hasta formar un total de doce, y una de ellas, entre la 665 y la 667, tiene el número 66. Un sombreado en el tercer espacio indica que le falta uno.

Si siguen caminando al fondo del pasillo, se encontrarán con una puerta abierta, dónde da a una sala de espera y un mostrador. El mostrador tiene un papel encima, con los siguientes datos:

Asilo Broadmoor. Listado de pacientes M.J. Adams, 57 años. Louise McMrmoth, 35 años. John Qirlan, 40 años. Annie Bottom, 19 años... El resto del listado es ilegible, por la suciedad, las manchas de tinta y el mal estado del papel. Solo cuatro habitaciones parecen vacías: la 659, 660, 661 y 662, las que acabáis de abandonar.

Julius, el policía, parece haber caído en la cuenta del sitio donde se hallan: el Asilo Psiquiátrico de Criminales Broadmoor, dónde se "tratan" a los criminales más peligrosos de la ciudad. Un sitio mal iluminado y que huele extraño...

En el Sanatorio Broadmoor

A medida que van recorriendo el Sanatorio, únicamente encuentran datos de papeles sueltos de ingreso de criminales, habitaciones cerradas, y pasillos y zonas vacías. Pueden encontrar algún kit básico de curas en algún mostrador. Cuando bajen a la cafetería de la planta baja, escuchan un ruido extraño, y un rumor. En la entrada del Sanatorio, aparecen dos Pesadillas, un hombre y una mujer con formas de Horror. Tienen dos opciones: o correr o huir, ya que un enfrentamiento directo les haría perder la consciencia en dos asaltos. No sabrán hasta más tarde que esas dos Pesadillas no son más que Louise McMrmoth y John Qirlan.

Para escapar de esas dos Pesadillas, pueden ir por un ascensor de camillas que hay al final de un pasillo a su derecha, o esconderse en alguna de las habitaciones que estén abiertas, enmarcadas en verde en el plano, o correr escaleras por las escaleras donde han venido, hacia arriba.

Al cabo de un rato, si los cuatro se han salvado, las Pesadillas desaparecen, y pueden salir del Sanatorio sin problema, tanto por la Entrada Principal de la planta baja como por alguna ventana

cercana. En caso contrario, si alguno de ellos cae, las Pesadillas no desaparecerán hasta que no salven los demás a su/s compañero/os, o hasta que las Pesadillas se lleven a los inconscientes.

Los Personajes que sean llevados por las Pesadillas serán apartados del resto del grupo, a una habitación oscura del sótano del hospital. Los capturados estarán atados de pies y manos, y tendrán que arreglárselas para escapar de allí. Si en cuatro turnos no consiguieran escapar de esa habitación, se convertirían en una nueva Pesadilla. Queda a efectos del Director de Juego y del Jugador que características del PJ habría que cambiar. El control de la nueva Pesadilla seguirá bajo el control del Jugador.

En las calles de Inglaterra

Una vez que salen a la calle, se encuentran que los edificios y los barrios son los mismos de siempre, pero con un nivel de deterioro importante. Es de noche, aunque solo hay algunos faroles encendidos. Si buscan por los alrededores, a pocos pasos pueden encontrar un farol portátil, así como alguna pistola o algún objeto punzante.

Al poco, escuchan un grito. Si buscan por las calles, en un callejón cercano con carteles, escaparates en mal estado y puertas destartaladas, descubren a una masa informe de huesos y músculos, con cabellos blanquecinos. Es una nueva Pesadilla, y le han interrumpido su comida. Pero algo les llama la atención: una cadena de plata con un número 6.

El objetivo será coger ese seis para completar el número de la habitación del hospital. Una vez que lo recojan y escapen de la Pesadilla, puesto que enfrentarla de dos directa dentro de la Ciudad de Pesadilla sería una locura con resultados a los anteriores con las otras dos, se tendrán que dirigir de camino al Asilo Psiquiátrico. De camino, se pueden encontrar con algunas dificultades, a imaginación del Máster.

De nuevo dentro de Broadmoor.

Una vez dentro, en la entrada del vestíbulo y una vez que suban a la 2ª planta, escuchan un aullido gutural: se encontrarán de nuevo con Louise y John. Pueden enfrentarse a la situación con sus habilidades o esconderse y huir. De todas formas, una vez que se vayan las Pesadillas al cabo de un rato, observan que todo está en silencio, y que el número 6 les brilla con un tono rojizo. A medida que van caminando por el pasillo y las distintas habitaciones, va saliendo un líquido rojizo de debajo de las puertas: sangre. Además, unos aullidos y temblores van sacudiendo cada una de ellas. Si no se dan prisa en llegar a la habitación 66, en cuestión de minutos se irán abriendo, una por una, las puertas de las habitaciones, surgiendo diversas criaturas de Pesadilla.

Una vez que lleguen a la habitación 66, y pongan el número 6, se formará el 666, tras lo que se abrirá la puerta. Una vez dentro, se cierra tras ellos, desaparece y todo queda en la oscuridad. Se escuchan gritos afuera, mientras un fuerte temblor sacude todo el complejo. Una voz os susurra:

“Finalmente, habéis llegado. Tenéis suerte: los demás anteriores a vosotros están muertos. Una lástima...pero vosotros no sois como los demás. Vosotros sois únicos...y por lo que parece, la Pesadilla ha terminado. Habéis visto lo que les ocurrieron a los demás pacientes...malditos de corazón...”

La voz se convierte en una pequeña luz rojiza, la única que ilumina la habitación, sumida en sombras que se mueven.

“Yo soy el Director. Hasta hace poco todo funcionaba bien...pero las Pesadillas no me dejaban dormir, y llevo varias noches despierto. Finalmente, llegué aquí, en esta especie de habitación, y desde

entonces no he salido. Quizás ahora con vuestra ayuda, pueda salir de aquí’.

El dilema de la Puerta

Ante vosotros, al otro extremo de la habitación, hay una puerta de metal, con diversas cadenas que la envuelven, cerrada.

“No he podido salir de aquí, y esa puerta encadenada parece ser la única salida” os dice la luz rojiza.

Si alguno de los Personajes le pregunta por qué tiene aspecto de luz rojiza en forma de pequeña esfera, el Director contestará con confusión, claramente convencido de que él tiene su forma humana, la de un anciano de 60 años, trajeado.

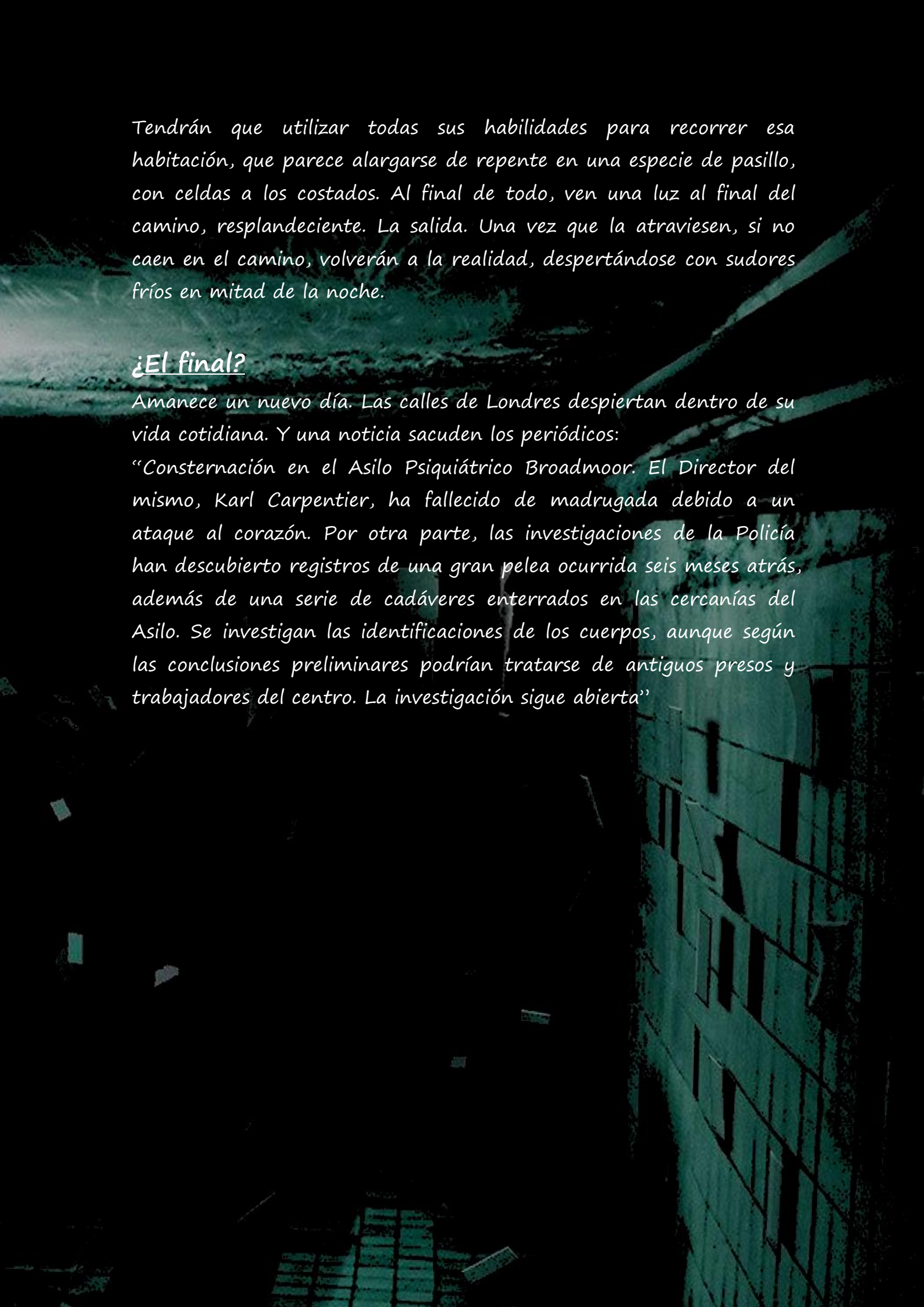
Cada uno de los personajes puede intentar abrir la puerta, pero tardarán un rato en abrir cada una de las siete cadenas.

“Yo siempre he sido un hombre respetable, padre de familia y un buen ejemplo de autoridad y justicia. ¡No debería estar encerrado aquí!” Mientras sueltan las últimas cadenas, veis como la puerta se va iluminando de un color rojo sangre. Al abrirla, descubrís un escenario dantesco: miles de cadáveres repartidos por toda una habitación que parece no tener fin: unos con ropas de presos, otros con ropas de guardias, todos mutilados y con sus miembros esparcidos.

“No...¡No!”—grita el Director. Si los Personajes se giran, observan como la luz rojiza se ha transformado en una nueva Pesadilla, un hombre anciano, desgarrado, con la ropa hecha jirones. “Aquel incidente...fue una rebelión por parte de los presos. John Qirlan y su compañera incitaron a los demás...me vi obligado a intervenir. Llamé a los guardias, pero hubo una explosión de gas...hubo muchos muertos...aquello no tenía que salir de allí, ese hecho tenía que ser tapado...me jugaba mucho...”.

Los Personajes ven como tiembla, y una furia desmedida en sus ojos.

“¡Vosotros!...¡No saldréis de aquí con vida!”, y tras un grito, os comienza a atacar. Ellos tendrán que huir a través de esa puerta, esquivando cadáveres que poco a poco parecen volver a la vida.



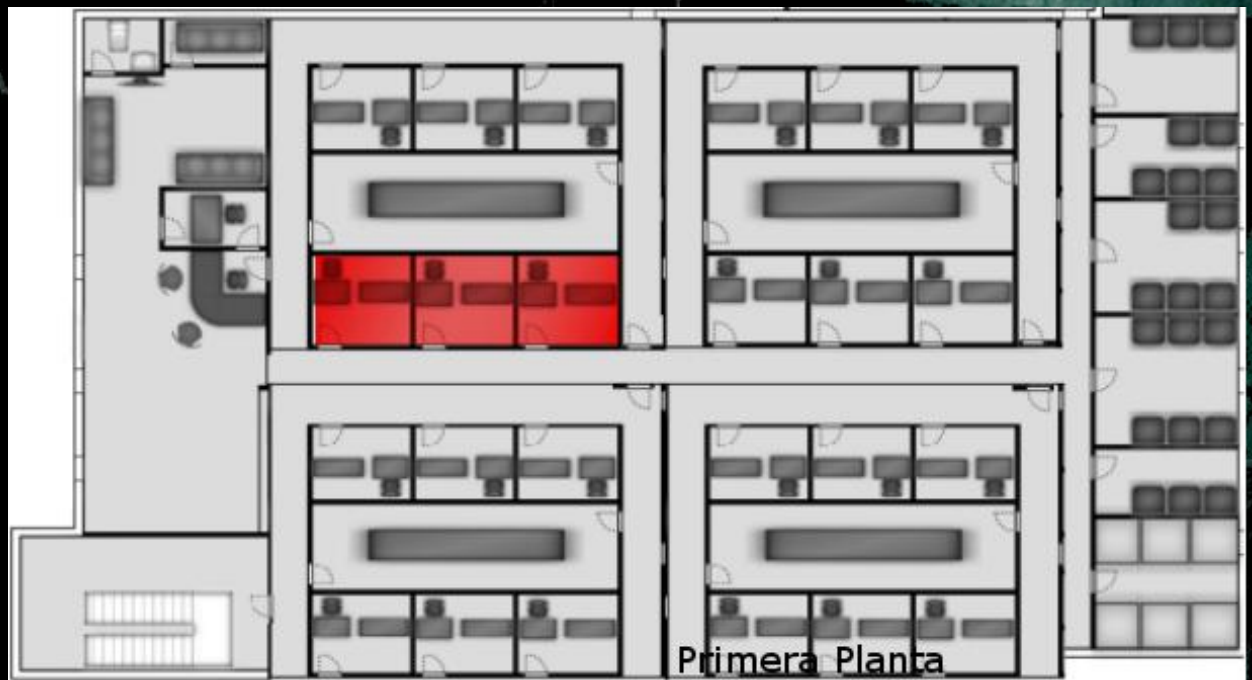
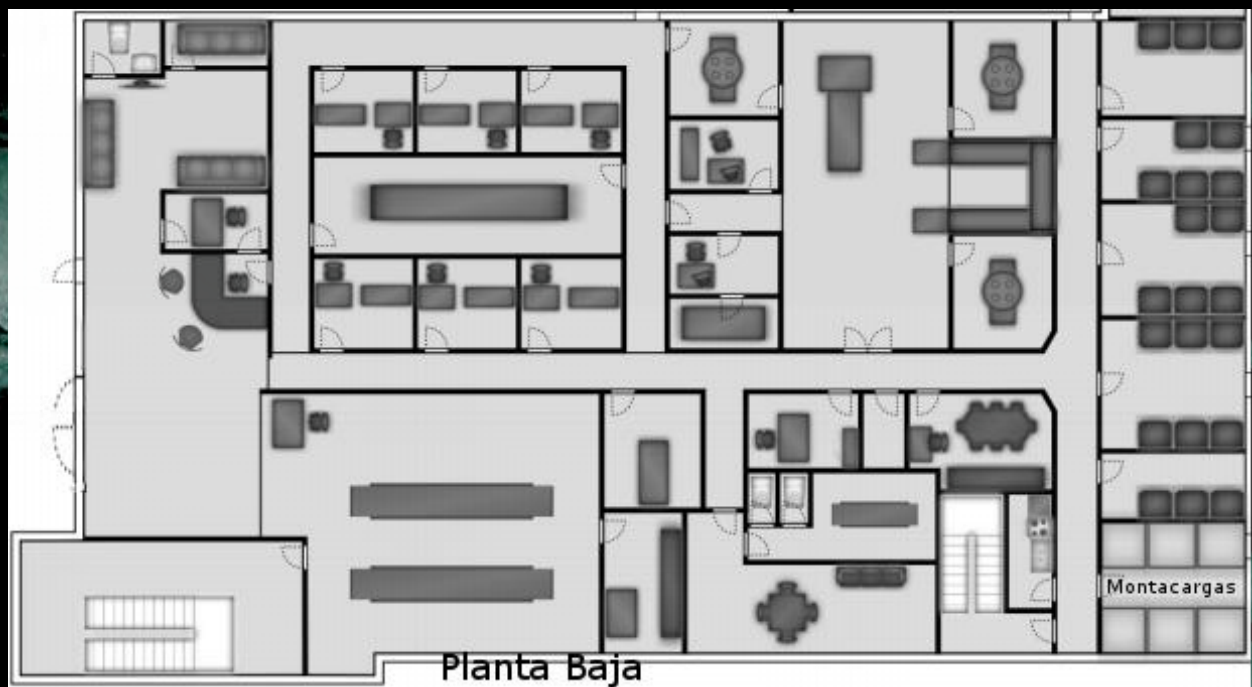
Tendrán que utilizar todas sus habilidades para recorrer esa habitación, que parece alargarse de repente en una especie de pasillo, con celdas a los costados. Al final de todo, ven una luz al final del camino, resplandeciente. La salida. Una vez que la atraviesen, si no caen en el camino, volverán a la realidad, despertándose con sudores fríos en mitad de la noche.

¿El final?

Amanece un nuevo día. Las calles de Londres despiertan dentro de su vida cotidiana. Y una noticia sacuden los periódicos:

“Consternación en el Asilo Psiquiátrico Broadmoor. El Director del mismo, Karl Carpentier, ha fallecido de madrugada debido a un ataque al corazón. Por otra parte, las investigaciones de la Policía han descubierto registros de una gran pelea ocurrida seis meses atrás, además de una serie de cadáveres enterrados en las cercanías del Asilo. Se investigan las identificaciones de los cuerpos, aunque según las conclusiones preliminares podrían tratarse de antiguos presos y trabajadores del centro. La investigación sigue abierta”

Planos del Asilo Broadmoor



Hojas de Personaje

NO TE DUERMAS

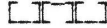
Ahora he despertado

ME LLAMO *Julius Aldrich*
Y SOY *Policia*

DISCIPLINA



LOCURA PERMANENTE



AGOTAMIENTO



¿QUÉ TE HA MANTENIDO DESPIERTO?

La plaza se destruyó, le quitan el uniforme y sus armas, y es echado a la calle.

¿QUÉ ACABA DE PASARTE?

Muchas amenazas venidas de Broadmoor le amenazan, de despertar su secreto familiar.

¿QUÉ HAY EN LA SUPERFICIE?

Parece ser un policía normal de barrio.

¿QUÉ HAY DENTRO?

En realidad, un familiar suyo estuvo en Broadmoor. Él teme que le descubran.

¿CUÁL ES TU CAMINO?

Averiguar quién le amenaza, y borrar todo rastro de relación de su familiar.

RESPUESTAS

¿Luchar?

¿Huir?

TALENTOS

Talento de Agotamiento

Pelea

Talento de Locura

Sexto sentido

CICATRICES

	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____

NO TE DUERMAS

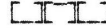
Ahora he despertado

ME LLAMO *Sarah Bradbury*
Y SOY *Cocinera*

DISCIPLINA



LOCURA PERMANENTE



AGOTAMIENTO



¿QUÉ TE HA MANTENIDO DESPIERTO?

Sollosos y llantos de un niño deforme, que la señala con el dedo, llamándola "culpable"

¿QUÉ ACABA DE PASARTE?

Recientemente le preguntó la policía acerca de la muerte de un niño de 1 año, una investigación que tiene como uno de los sospechosos a ella.

¿QUÉ HAY EN LA SUPERFICIE?

Parece una cocinera de una casa de lujo normal.

¿QUÉ HAY DENTRO?

En realidad, ella cometió homicidio imprudente al niño, de una casa normal, por accidente. Ella lo hizo pasar por atropellamiento, lo que evita en realidad una reacción alérgica.

¿CUÁL ES TU CAMINO?

Intentar redimirse de ese hecho.

RESPUESTAS

¿Luchar?

¿Huir?

TALENTOS

Talento de Agotamiento

Cocina

Talento de Locura

Atravesar paredes

CICATRICES

	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____

NO TE DUERMAS

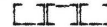
Ahora he despertado

ME LLAMO *Luke Jones*
Y SOY *Rebatero*

DISCIPLINA



LOCURA PERMANENTE



AGOTAMIENTO



¿QUÉ TE HA MANTENIDO DESPIERTO?

Una pesadilla recurrente: le cortaban ambas manos con un gran machete un par de sombras grandes.

¿QUÉ ACABA DE PASARTE?

Le he enviado amenazas a un agente; si no me paga una suma de dinero, le desvelaré su secreto familiar.

¿QUÉ HAY EN LA SUPERFICIE?

Un tipo con mal aspecto que vive de las calles.

¿QUÉ HAY DENTRO?

Un ladrón de poca monta, que roba y amenaza

¿CUÁL ES TU CAMINO?

Conseguir el máximo dinero posible para salir de las calles.

RESPUESTAS

¿Luchar?

¿Huir?

TALENTOS

Talento de Agotamiento

Robo

Talento de Locura

Velocidad sobrehumana

CICATRICES

	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____

NO TE DUERMAS

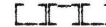
Ahora he despertado

ME LLAMO *Kass Smith*
Y SOY *Carnicero (?)*

DISCIPLINA



LOCURA PERMANENTE



AGOTAMIENTO



¿QUÉ TE HA MANTENIDO DESPIERTO?

Se vestido con ropa de mujer. Pero unas criaturas se rían y comienzan a apedrearle hasta morir.

¿QUÉ ACABA DE PASARTE?

Mi padre, un hombre ya mayor, quiere que me quede con su negocio de carnicería.

¿QUÉ HAY EN LA SUPERFICIE?

Un carnicero de barrio que se dedica al oficio.

¿QUÉ HAY DENTRO?

En realidad, soy gay, y no me gusta mi trabajo.

¿CUÁL ES TU CAMINO?

Evitar que descubran mi condición, y viajar a Francia para montar una perfumería.

RESPUESTAS

¿Luchar?

¿Huir?

TALENTOS

Talento de Agotamiento

Cortar carne

Talento de Locura

Lanzar humo aturridor

CICATRICES

	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____