

La canción de Skepsis



Sipnosis: En esta aventura los personajes son participantes de un milagro y alimentarán su esperanza de huida con el tiempo. Si sobreviven a su pequeña ordalía.

Enlace: Los personajes quedan para relajarse en la sala de televisión, donde siempre están dando un programa lleno de estática y de imágenes al azar a todo volumen. En el lugar no suele estar tan vigilado por los batas blancas y las conversaciones se confunden en la estática. Además de tener unos buenos sillones (aunque en algunos los muelles se clavan). Es entonces cuando escuchan una hermosa, pero peculiar, canción proveniente del televisor).

La partida: El sanatorio sigue con su día a día "normal". Los pacientes mantienen su rutina diaria, quizás con algo menos de violencia y presión por parte de sus cuidadores. E incluso el Director parece estar contento últimamente y no pasea por los pasillos castigando a pacientes al azar, lo que repercute en el ánimo de los pacientes. Pero tras escuchar una extraña canción hace unos días, uno de los internos empieza a cantar cachos de esa extraña canción, sin cesar, de forma inconexa, intentando explicar que no puede detenerse. A pesar de todos sus intentos la melodía brota a borbotones de su boca como un manantial, provocando el asombro y miedo de los presentes y que los batas blancas actúen con su habitual brutalidad y que envíen al resto de los pacientes al comedor, a pesar de faltar un rato para la comida (los horarios a pesar de ser desconocidos están tan controlados que el mismo cuerpo se ha habituado a ellos).

Tras esperar un largo rato en fila a comer y que se unan el resto de pacientes, otro paciente empieza a cantar de forma similar al anterior y luego otro más. Pero cuando van a llevarlos también a la celda de castigo, uno de los batas blancas se para en seco y continúa la canción para el pavor de los que lo ven. El resto de batas, tras el momento de desconcierto, cogen a los dos pacientes, aunque tienen que esperar a un doctor que viene bastante enfadado por haber detenido su hora de comer por ello y les informa que tienen que llevarlo junto al resto de pacientes. Pronto se lo llevan, mientras el bata blanca afectado empieza a suplicar que detengan la canción, en tanto se lo llevan arrastras.

Durante el resto del día varios pacientes caen ante la misma "enfermedad" y son encerrados en sus habitaciones. (Ya que incluso el director sabe que no puede meter a tanta gente en aislamiento. Los personajes no son inmunes a la canción y empiezan a escuchar la canción en su cabeza cada vez con más fuerza. Y es cuestión de horas que no puedan detenerlo y que se pongan a cantar sin remedio.

Si preguntan a alguno de los pacientes les dirán que hablen con María que les informa en su habitación, que una entidad ha regresado del más allá y está esperando algo, una forma de llegar a un cuerpo físico, ya que tienen un mensaje importante que dar. Dice que es su presencia lo que ha provocado la aparición de la canción y que de no realizarse, seguramente los que han sido infectados por ella acabarán muertos por agotamiento.

La entidad es Skepsis, una antigua interna conocida por su tranquilidad y por su incapacidad de guardarse nada en privado, ya que sus pensamientos aparecían en vivos colores en el aire. Por esto sufrió muchos castigos y palizas, acabando suicidándose en la sala de televisión con un tenedor robado en el comedor que le permitió destrozar su traquea.

Pero María tiene una de cal, ya que les ofrece una esperanza. En los años que ha estado en el sanatorio ha visto un milagro parecido, que se realizó con un ritual utilizado para atraer un muerto a la vida, aunque este cambia cada vez que se utiliza. Deben preguntar a Libro, ya que en la biblioteca está la hoja donde viene este escurridizo hechizo. Desgraciadamente cuando llegan a la biblioteca lo verán maltratado por mimo, que se burla de los personajes y se marcha, pero desde ese momento ha visto a uno de los personajes y se ha encaprichado en él. Desde ese momento se pasará persiguiéndole y acosándole el resto de la partida.

En el interior de un libro de cuentos se encuentra una hoja de libreta donde se muestran los ingredientes necesarios para el ritual, junto con unas pocas palabras de poder: Un hombre que quiere morir, flores que nunca les haya dado el sol y un objeto personal del finado. Las flores deben rodear al hombre, que tiene que tener en la boca el objeto personal del finado, rodeado de los que tienen fragmentos de la energía del muerto (los cantantes poseídos) y se deben decir las palabras mágicas.

No habrá mucha dificultad para encontrar a alguien que este dispuesto a tener un eterno descanso (En la aventura se encontrarán al viejo Fideo, un hombre de extrema delgadez que parece consumido) aunque tendrá una última petición, que es la de acariciar al gato del sanatorio, que además de ser difícil de alcanzar también es bastante poco dispuesto a cooperar sino es convencido para ello (Matagot, es muchas cosas, pero no alguien que da sin pedir algo a cambio).

Las flores están afuera del recinto (un lugar que siempre está cubierto por una niebla sempiterna que no proporciona luz directa), para ello tendrán que acceder al patio, tras la puerta principal y por eso tendrán que obtener la llave de la secretaria (convenciéndola o quitándosela).

Por último, el único objeto personal que sigue disponible ésta en manos de uno de los doctores como muestra de la insólita presencia del paciente.

En tanto las víctimas empezarán a caer desvanecidas por el agotamiento y morirán por no poder descansar por la canción que golpea en sus cabezas. Mientras que los personajes son cada vez menos capaces de aguantar la canción que les presiona en la garganta. El último y gran problema es como hacer que los infectados por la canción se reúnan en un solo lugar (que sea lo suficientemente grande para ellos). Ideas, como la de realizar un concierto con tan extraña y bella canción podría calar en alguno de los doctores, especialmente si se le dora bien la idea. También podrían intentarlo por la noche cuando las batas blancas están menos activas, aunque tendrán que obtener las llaves para ello.

Final

Cuando el ritual termina las luces se apagan y las batas blancas vienen con linternas acompañados del sonriente director. Las luces vuelven a encenderse y donde había estado el hombre víctima del ritual ahora se encuentra una mujer desnuda de pelo rojizo y mirada hueca, que con una voz perturbadora vaticina: **He vuelto para decir que el sanatorio pronto abrirá sus puertas para todos.** El director evidentemente enfadado ladra una orden a las batas blancas que la cercan a pesar de que algunos pacientes intentan interponerse. Pero está dice con calma: **Conozco donde se oculta el paciente 13**- Lo que hace que el ataque se detenga a petición del director que obliga a las batas blancas a proporcionarle ropas y se marcha trastornado. La mujer termina dándole a los participantes un gracias con un cartel luminoso, pero su mayor recompensa es saber que hay posibilidad de escapar de este lugar.

Eventos

1. Durante la partida hay una consulta de uno de los doctores, tomar las pastillas provocará que tengan ayudas de las visiones, aunque provocarán que sea su búsqueda más onírica de lo que ya es. En tanto que no hacerlo, provocará que tengan que alimentar a las pesadas cerdas que tiene como "hijas" aunque con cuidado de hacerles daño, so pena de ser severamente castigados.
2. El exterminador ha llegado al sanatorio y va de habitación en habitación cazando a los insectos y ratas que encuentra (para luego devorarlos con gula). El exterminador es bastante amable y habla con un tono muy educado, pero al ver a "La rata" enloquece y se lanza en una peligrosa carrera para "erradicarlo" y devorarlo al igual que a sus preciosas ratas. Aunque detiene su carrera en cuanto toca su reloj y se marcha tranquilamente por la puerta principal.