

INOCENTES

UN JUEGO de ROL REALMENTE TERRORÍFICO



NSR
EDICIONES

MANUEL J. SUEIRO, ÁNGEL PAREDES y JAVIER SANTOS

UNO BIZARRA

INOCENTES

Un juego de rol verdaderamente terrorífico
salido de las mentes enfermas de

Manuel J. Sueiro

Javier Santos

y

Ángel Paredes

Recreado visualmente por

Jaime García

y

Yurema Cantero

Con relatos de
Rosendo Chas



Escrito por

Manuel J. Sueiro, Ángel Paredes
y Javier Santos

Con la inestimable colaboración de

Raúl frutos y Carla Caballero

Ilustrado por

Yurema Cantero
y Jaime García Mendoza

Relatos de

Rosendo Chas

Editor

Manuel J. Sueiro

Agradecimientos

Felipe de las Heras, por su ayuda y consejo.

Correspondencia a

A/A: Manuel J. Sueiro
NOSOLOROL Ediciones
Avd/ General Fanjul 163, 4º B
28044 Madrid

Correo-e

ediciones@nosolorol.com

Web

www.nosolorol.com

Copyright

Todo el material incluido en este libro es propiedad de sus respectivos autores, utilizado por NOSOLOROL con permiso expreso de los mismos. Se prohíbe la reproducción de cualquier parte de este volumen sin permiso expreso de NOSOLOROL Ediciones.

Primera edición: febrero 2007

© 2007, 2010, NOSOLOROL Ediciones

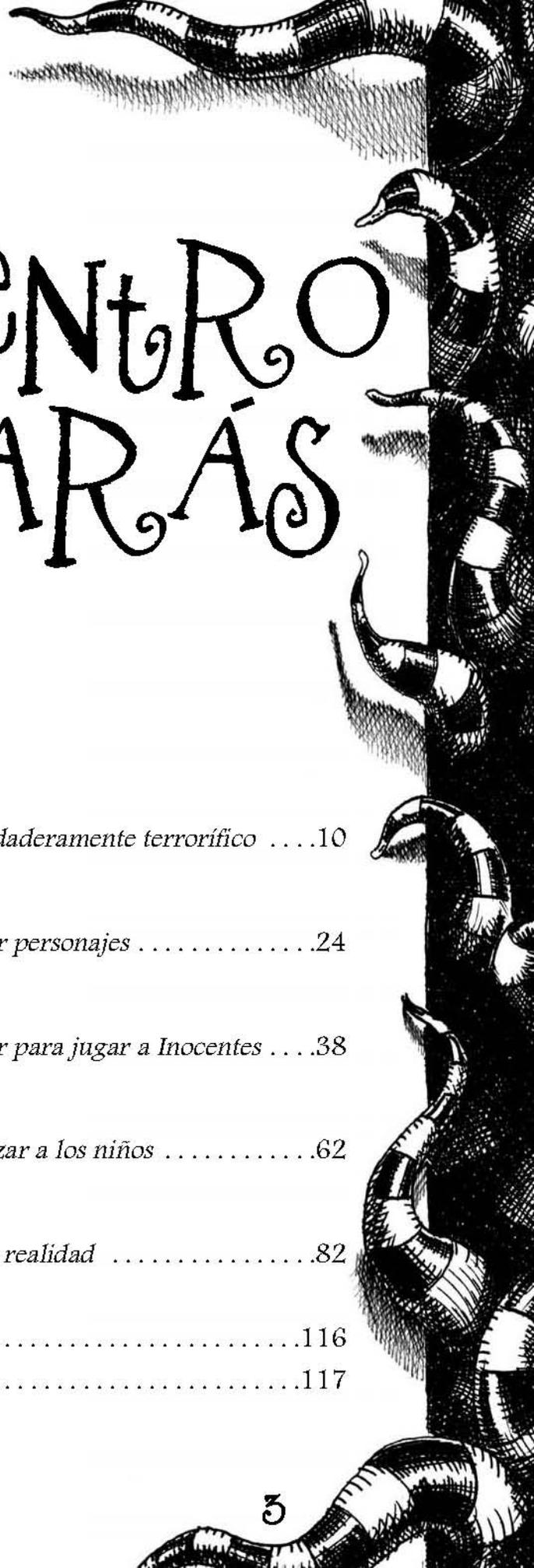
NSR
EDICIONES

Publicado por Manuel J. Sueiro (Editor) y
NOSOLOROL Ediciones en enero de 2007

Todo el material es propiedad de sus respectivos autores,

Copyright 2010 de la presente edición
Manuel J. Sueiro y NOSOLOROL Ediciones

web: <http://www.nosolorol.com> mail: ediciones@nosolorol.com



AQUÍ DENTRO HALLARÁS

PASAD SI OS ATREVÉIS:

Una introducción a un juego de rol verdaderamente terrorífico10

HAZLO POR LOS NIÑOS:

Unas breves y rápidas reglas para crear personajes24

TRUCA O TRATO:

Las reglas que puedes utilizar o ignorar para jugar a Inocentes38

LA MANO QUE TIECE LA CUNA:

Consejos para el maestro para aterrorizar a los niños62

HAY MUCHO QUE TEMER:

Todas tus pesadillas listas para hacerse realidad82

Las 20 reglas para jugar a Inocentes116

La hoja de personaje117

La Bordadora de Monstruos

Los chicos se volvieron a Tomás, como siempre hacían cuando pasaba algo así. Se había labrado una reputación de Juan Simiedo que ahora tenía que mantener a toda costa. Había sido la única forma de que le hiciesen algo de caso los chavales del bloque, y es que con lo que le costaba a Tomás expresarse, con lo que le costaba abrir incluso la boca para decir media palabra, resultaba casi imposible hacer amigos. De hecho, aún a pesar de las historias que había oído sobre el Perro de Trozos, en aquel momento le resultó más fácil trepar por la verja y saltar al jardín de la Bordadora en busca de aquella pelota de lo que le hubiese resultado articular una explicación o si quiera un simple “no”.

Aquello estaba muy oscuro, la luna apenas se veía entre las nubes. Llegaba eso si algo de luz de la casa, pero era de una ventana del piso de arriba, esa en la que se podía ver a la vieja cosiendo a cualquier hora del día... salvo en aquel preciso instante. De repente no estaba! El corazón de Tomás, que ya iba al trote, se puso a la carrera y luego, en pocos segundos, perdió el compás, completamente desbocado parecía querer salirse del pecho.

Y a todo esto ni rastro de la pelota que había venido a buscar. Mirando más en derredor que bajo los arbustos que levantaba sin ton ni son, podría haber pasado tres veces por delante de la bola sin verla. Y claro, si hubiera estado más atento al suelo, no hubiera caído Tomás por la trampilla del sótano. El estruendo lo oyeron incluso los chicos que le esperaban fuera. También oyeron luego un rugido.

Tomás se quedó muy quieto, tumbado entre los trastos que le habían recibido en el sótano con los brazos abiertos. Le dolía todo... y sin lugar a dudas tenía algo de origen desconocido clavado en el culo. Pero el dolor era lo de menos, lo más importante era estarse quieto. Una sombra se asomó a la trampilla del sótano tapando la poca luz de luna que le venía a Tomás de allí. Era una sombra ronca que crepitaba como un fuelle. Muy quieto. Un brillo dorado lució donde seguramente había algo así como un ojo y luego sonó un carnosos resbalar como de fauces abriéndose, y el crepitar se aceleró y la ronca respiración se hizo más grave.

Pero en eso la luz del sótano se encendió y la presencia que le había acechado desde la trampilla no estaba ya, se había esfumado sin dejar rastro. “¿Hay alguien ahí?” se oyó, una



voz cascada de mujer. Tomás valoró sus opciones: tenía miedo de que la vieja le echase la bronca por haberse colado en su casa, pero en realidad todos decían que era una vieja chocha, inofensiva, y lo verdaderamente peligroso era lo que le estaba esperando en el exterior. Se levantó y dio unos pasos para ponerse a la vista. La anciana estaba en lo alto de una escalera entornando los ojos para intentar ver quién era el intruso. “¿Un niño?” dijo finalmente. “Me has dado un susto de muerte ¿sabes?” Tomás asintió. “Sube, que te pondré un vaso de leche y unas galletas” terminó.

El chico se acercó al hueco de la escalera. En seguida se dio cuenta de que había algo raro. La mujer miraba muy atenta a Tomás, y más concretamente miraba sus pies. “¿Escalones negros y blancos?” muy raro. Había un pasamanos a uno de los lados, con un complejo dibujo labrado. Hubiera dicho que escamas, como una larga serpiente que corriese por la pared. Y los ojos de la vieja no se apartaban de los pies del chico “¿Te gusta el cacao? Le pondremos una cucharada de cacao a la leche. Ven”. El pie de Tomás se posó en el segundo escalón, blanco brillante. La mujer esbozó una sonrisa y susurró algo para sí. “Sube ya, sigue ese camino” dijo algo más alto. Así que el chico subió la escalera dando zancadas, saltándose los escalones negros sin saber muy bien por qué, y llegó al lado de la anciana... que era sorprendentemente alta.

Su piel tenía arrugas en las arrugas, como un hijo muy seco, era de un sin fin de colores, llena de manchas, y parecía muy dura; dura y con pelos grises como de barba. “¡Menos mal que no es de estas viejas que quieren un beso!” pensó Tomás. Los ojos eran muy pequeños, hundidos en unas cuencas descomunales, tras unos gruesos cristales graduados cuya montura, monstruosa, descansaba en una portentosa nariz de grotescas ventanas llenas de pelo. Su cabello era completamente blanco, recogido en un moño enorme.

“Lo has hecho muy bien” dijo con una voz rasposa, cogiéndole del hombro con la fuerza de una tenaza metálica, aunque sin llegar a hacerle daño. “Ahora por la derecha todo el rato” siguió, empujándole a través del marco de la puerta del sótano.

El larguísimo pasillo, interior sembrado de puertas absolutamente iguales a ambos lados, tenía una alfombra muy gruesa, muy roja y, quizás fuese la luz, pero daba la sensación de que la superficie se movía, que por entre sus cabellos fluía algo, como un río por una pradera de hierba. La vieja volvió a empujarle para que continuase caminado. Era difícil no fijarse en el



extraño papel pintado, pues tenía cierta profundidad. En un momento en que tuvo que apoyarse, pues de un traspies casi pisa la alfombra, su mano se hundió levemente en la rosaleda que cubría las paredes. Sintió primero la caricia sedosa de los pétalos, pero en seguida varios pinchazos muy dolorosos. “Cuidado con las espinas, si una se te clava lo suficiente podría llegar hasta tu corazón” le previno la vieja “y te advierto que son espinitas que no te quitarías por mucho que vivieras”. Luego le empujó de nuevo para que acelerase el paso “venja, que la leche se enfría”.

Al final del pasillo había unas escaleras y por un lateral unas puertas dobles, como las de las cocinas de los restaurantes, con sendos ventanucos a una altura a la que a Tomás le resultaban completamente inútiles. Por el rabillo del ojo le pareció que algo plateado saltaba de dentro de la alfombra, como intentando subir a contracorriente por las escaleras. La vieja le señaló las dobles puertas. Así que se acercó y empujó una de ellas con cuidado: efectivamente una cocina. Pero tampoco era una cocina normal, era titánica, abarrotada de cacerolas inmensas puestas al fuego, llena por completo del vapor escupido por cada una de las cacerolas. El olor era muy raro también, algo que no pudo reconocer.

“Entra ahí y consígueme algo de ipecacuana ¿quieres?” le dijo la vieja poniendo su cabeza a la altura de los ojos de Tomás, que por cierto habían ido creciendo de asombro a cada paso que había dado por dentro de la casa y ahora eran como dos lunas atónitas. “Y si te encuentras con el cocinero... pues le pides tu vaso de leche”. El chico no parecía muy decidido a entrar; al menos no por un simple vaso de leche. Y la mujer se impacientaba a cada segundo: “Hazme este favor y te sacaré de aquí”.

Otra vez le habían liado. ¡Y a aquella señora ni la conocía! Primero la pelota y ahora ¿*ipericanas*? Ni siquiera había oído hablar de nada que se llamase remotamente parecido. Si le había mandado buscar en la cocina tenía que ser algún tipo de condimento, como la pimienta, ¿pero cómo reconocería el bote de la *ipocanana*? “Espero que lleve una etiqueta con el nombre” pensó mientras avanzaba por un pasillo flanqueado por cacerolas de metal que parecían como columnas, adentrándose entre fumarolas neblinosas. El calor era insoportable allí.

Después de un rato que caminar casi a ciegas, al final del pasillo de cacerolas, encontró una estantería, tan alta que se perdía entre las nubes de vapor, llena de todas esas cosas que la mamá de Tomás usaba para cocinar y de un montón de cosas más que no tenían nada de



habitual. Había colmillos de gato en un bote, escamas de cocodrilo en otro, lengua de perro en una especie de urna, un frasco laguirucho que, según la etiqueta, contenía ojos de rata, por lo menos mil, y atados en grandes fardos, unas cuerdecillas muy secas que oían a mil demonios. Y nada de *ipecaacuana*, por cierto.

“Buscas algo en concreto” dijo un trueno a sus espaldas. Muy lentamente se volvió para encontrarse con un gigante que medía de ancho casi tanto como de alto, un barbudo con un delantal y un sombrero de esos ridículos, de chef. “Eres el nuevo ayudante ¿no?” tronó de nuevo. Tomás, por supuesto, asintió. “¡Ya era hora! Llevo pidiendo un ayudante toda la eternidad” explicó estruendoso “es demasiado trabajo, estoy muy estresado”. El chico volvió a asentir esta vez con más comprensión que terror. Al fin y al cabo era lo que le había pasado a su padre. Llegó un momento en que lo único que hacía era trabajar, ni jugaba con él, ni con su mamá, a penas aparecía por casa. “Además aquí se está muy solo, me aburro bastante” siguió el gigante “¿Tienes experiencia como pinché?” Tomás arqueó los hombros, “No importa, ya aprenderás”.

Al parecer, el dueño de la casa, que curiosamente no era la vieja, era muy maníaco respecto a lo que comía. Por ejemplo no le gustaba encontrar pelos en su gato frito. Tampoco le gustaba que la comida le mirase, por lo que había que quitar los ojos a cualquier alimento que se le fuera a servir. Al final se aprovechaba todo, pero había que ser cuidadoso con la presentación. No es lo mismo llamar a un plato postre de gelatina de ojos de rata que “flan óptico”. El gigante tronaba sin parar detalles culinarios que a Tomás le entraban por un oído y le salían por el otro. Por muy simpático que le hubiese caído el ogro, no pensaba a quedarse a vivir allí, así que lo que de verdad le preocupaba era encontrar cuanto antes la *ipecaacuana* para dársela a la vieja y que esta le indicase cómo salir sin encontrarse al Perro de Trozos. Y seguramente el gigante debió notar el interés de Tomás por los condimentos, por que le dijo “ahí tienes la guía, está todo muy ordenado; si no sería imposible llevar una cocina como esta”.

Con la guía, no le costó mucho encontrar la *ipecaacuana*. Efectivamente todo estaba tremendamente ordenado. Luego, en cualquier caso, tuvo que hacer el paripé como media hora más. Incluso probó un revuelto de arañas en sus propios huevos que le resultó sorprendentemente sabroso. Hasta que vio el momento de salir de allí, mientras el ogro iba a buscar algo al almacén.



La vieja le esperaba en la puerta, ansiosa. En cuanto Tomás se asomó, ella le cogió de la mano y le arrastró corriendo por el pasillo. Las flores del papel pintado temblaban a su paso de lo rápido que iban, y aún así el pasillo parecía no terminar nunca. El chico no podía seguir a penas a la anciana. En un traspies estuvo de nuevo a punto de caer sobre la alfombra y entonces sintió que sus pies ya no tocaban el suelo, que la vieja le arrastraba volando a gran velocidad sobre el río rojo. En ese momento se dio cuenta de que no había llegado a ver en ningún momento los pies de la vieja y que el vestido aleteaba como si, más abajo de la cintura no hubiese ni pies, ni piernas, ni nada. El sin embargo tocaba por momentos la superficie roja de la alfombra trazando una estela rosada. El aire en su cara le impedía ya mirar hacia delante. Y el caso es que, mirando hacia detrás, no parecía que hubiesen recorrido tanta distancia. O eso, o que el cocinero gigante, asomando por aquellas dobles puertas, no parecía estar suficientemente lejos. El cocinero rugió como un cañón, pero ya era tarde. La vieja se paró un momento sobre el final de la alfombra, que formaba un pequeño estanque, y luego descendió con Tomás de la mano, justo al lado de la puerta principal, en el hall de la casa. Luego, de un trago, apuró la ipecaeuana e inmediatamente comenzaron las terribles arcadas. “¿No será un veneno lo que ha tomado?” pensó el chico. Tan cerca estaba de la puerta... que hizo un ademán hacia el pomo. Pero la vieja, en medio de su ataque, le hizo un gesto para que esperase. Se cogía de la tripa y empujaba con todas sus fuerzas. Gritaba de dolor. Se retorció por el suelo y luego, de rodillas, boqueaba como si fuese a vomitar. Y por el pasillo, a duras penas y sin embargo sorprendentemente rápido, avanzaba el gigante, directo hacia ellos. No parecía de muy buen humor.

Entonces sucedió. El pecho de la vieja comenzó a hincharse. Se estaba formando como una bola que crecía a ojos vista en la zona justo por debajo de cuello, una bola que se movía hacia arriba, que pronto infló de forma exagerada el cuello de la mujer, como si fuese a reventar, pero que en vez de eso se dirigió a la boca y por allí salió. Abriendo la boca como si fuese una pitón tragándose una gacela, pero en realidad al revés, el bulto salió despedido hacia el suelo junto con un asqueroso vómito verde. Y la vieja quedó exhausta en el suelo, boca abajo. Entonces el bulto se irguió sobre sus dos piernecitas y se puso de pie: era una niña, de la misma edad de Tomás.

El gigante casi les había alcanzado cuando la vieja por fin reaccionó “Yo tengo que quedarme, tengo que estar en esta casa” gimió lastimera “o al menos en parte... ese es el contrato” terminó. “Pero yo te acompañaré fuera” dijo entonces la niña, con una voz que desde luego



recordaba a la de la vieja en el tono, aunque fuese esta mucho más dulce. Así que la niña cogió a Tomás de la mano y abrió la puerta principal, que se cerró tras ellos justo antes de que el gigante llegara al hall tronando como loco. Y de repente silencio.

De la mano atravesaron un paseo flanqueado de grandes arbustos en los que Tomás estaba seguro que se ocultaban criaturas horribles confeccionadas por la Bordadora, como el mismísimo Perro de Trozos. Ningún monstruo, eso sí, se atrevió siquiera a gruñir a su paso. Y así finalmente empujaron la enorme puerta de la reja, un armatoste de bronce que parecía sin embargo ligero como una pluma, que luego de que hubiesen salido, se cerró con una fuerte campanada.

Allí fuera no quedaba nadie. ¡Se habían ido los muy cobardes! Aunque casi mejor, pues hubiera sido difícil explicar por qué en vez de traer la pelota había salido de la casa con una chica en bolas. Entonces se sintió repentinamente, por vez primera, avergonzado al descubrirse de la mano de una niña desnuda. Incluso forcejeó con ella para soltarse, rojo de vergüenza, pero era mucho más fuerte de lo que parecía a simple vista: estaba atrapado. La timidez se tornó alarma. "No tengo a nadie más" susurró la niña a modo de respuesta. "No me importa" gritó Tomás "no te vas a quedar en mi casa" y sorprendido por el sonido de su propia voz, quedó luego muy quieto.

Ella primero sonrió con maldad y luego muy seria le arrastró de la mano: "Me vas a querer... vamos a casa."





PASAD, SI OS ATREVÉIS

TODAVÍA estás a tiempo de dejar de leer, pero si no lo haces, que no sea porque no estabas advertido: estás a punto de comenzar un viaje a los más profundos miedos de la naturaleza humana, a la parte más oscura y peligrosa de la psique. Este viaje te llevará de vuelta a la niñez y te mostrará el mundo a través de los ojos de un niño. Pero esta vez no habrá nadie para decirte que lo que ves no existe, que sólo son imaginaciones tuyas. Algo viscoso y hambriento te espera en la oscuridad y ya es tarde para echarse atrás.

Esto solo es un juego, así que no tengas miedo. ¿O quizás deberías?

Inocentes es un juego de rol sobre la imaginación y el terror, un juego sobre monstruos bajo la cama, casas abandonadas habitadas por fantasmas y sombras que dibujan extrañas formas

en la oscuridad. Inocentes es un juego protagonizado por niños, pero no es un juego infantil: es un juego de interpretación para adultos dispuestos a viajar con su imaginación y su memoria hasta su infancia para ver el horror como sólo los niños pueden verlo.

Este no es un juego divertido en el sentido tradicional, o no debería serlo. Por el contrario es un juego sobre contar una historia de terror y mucho más que eso: vivirla y por tanto, sentir miedo. Se supone que algunos adultos encontramos estimulante sentir miedo mediante la literatura o el cine y eso es lo que busca Inocentes, pero otras personas son más impresionables, especialmente con algunos temas escabrosos. Los autores de Inocentes no pretendemos herir la sensibilidad de nadie, pero sí ayudar a los que quieran hacerlo a vivir una experiencia terrorífica con su imagina-

ción. Si no es tu caso, haznos un favor a todos y no sigas leyendo.

Inocentes es, por supuesto, un juego de rol y cumple muchas de las convenciones de los juegos de rol. No es, desde luego, un juego para iniciarse así que no vamos a dar las repetidas explicaciones sobre qué es el rol y como se juega. En lugar de eso vamos a intentar enseñarte a jugar a rol de una manera diferente, una manera que se aleja de la acción, la épica y otros temas clásicos y se adentra en los oscuros rincones del miedo más primitivo, la emoción y el psicodrama. A pesar de esto, Inocentes se desarrolla como cualquier otro juego de rol: un grupo de jugadores interpretando sus personajes, un director de juego interpretando el resto del mundo y una trama conjunta que se va tejiendo.

EL MAESTRO Y LOS NIÑOS

Como en casi todo juego de rol, Inocentes cuenta con un Director de Juego y otros jugadores que interpretan el papel de sus personajes. En Inocentes, el Director de Juego se denomina Maestro. Como tal, su misión será proporcionar un marco de juego para que los jugadores interpreten y desarrollen sus personajes. Les dará una trama y un escenario, o al menos pinceladas de estos para puedan vivir la historia y se encargará de poblar esos elementos de personajes secundarios. Y por supuesto de monstruos.

Los demás jugadores interpretarán a sus personajes, que genéricamente llamaremos Niños. Los jugadores tienen en Inocentes un papel más activo que otros

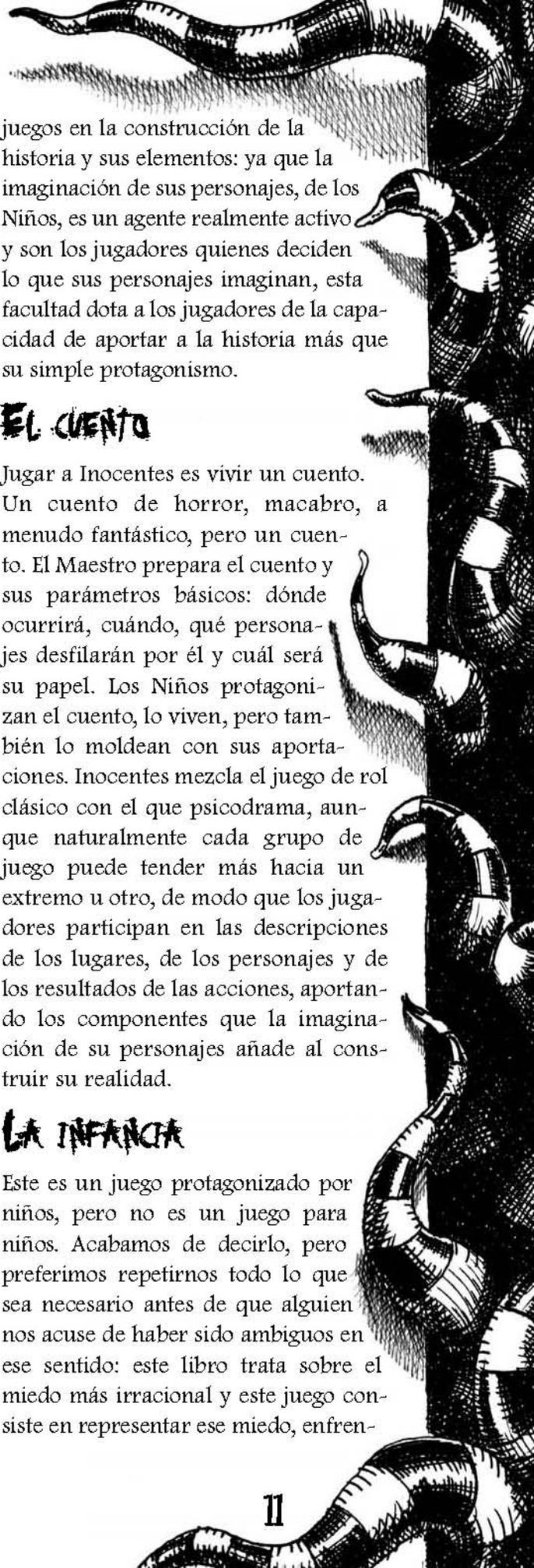
juegos en la construcción de la historia y sus elementos: ya que la imaginación de sus personajes, de los Niños, es un agente realmente activo y son los jugadores quienes deciden lo que sus personajes imaginan, esta facultad dota a los jugadores de la capacidad de aportar a la historia más que su simple protagonismo.

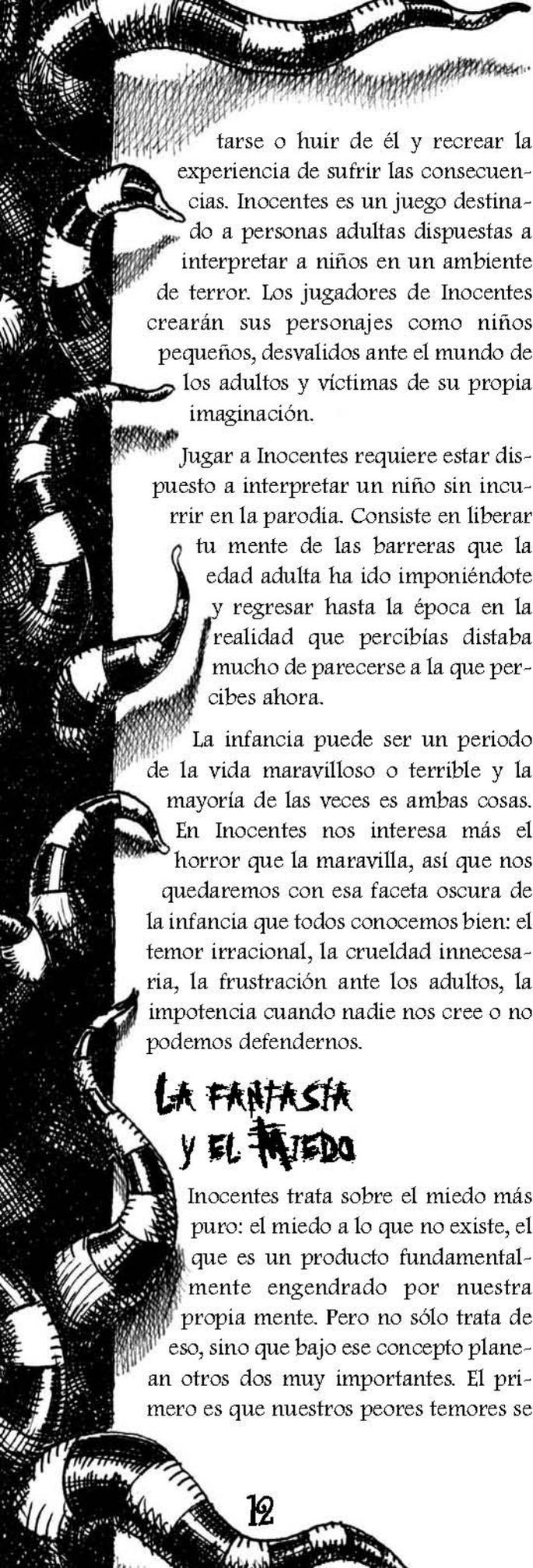
EL CUENTO

Jugar a Inocentes es vivir un cuento. Un cuento de horror, macabro, a menudo fantástico, pero un cuento. El Maestro prepara el cuento y sus parámetros básicos: dónde ocurrirá, cuándo, qué personajes desfilarán por él y cuál será su papel. Los Niños protagonizan el cuento, lo viven, pero también lo moldean con sus aportaciones. Inocentes mezcla el juego de rol clásico con el que psicodrama, aunque naturalmente cada grupo de juego puede tender más hacia un extremo u otro, de modo que los jugadores participan en las descripciones de los lugares, de los personajes y de los resultados de las acciones, aportando los componentes que la imaginación de su personajes añade al construir su realidad.

LA INFANCIA

Este es un juego protagonizado por niños, pero no es un juego para niños. Acabamos de decirlo, pero preferimos repetirnos todo lo que sea necesario antes de que alguien nos acuse de haber sido ambiguos en ese sentido: este libro trata sobre el miedo más irracional y este juego consiste en representar ese miedo, enfren-





tarse o huir de él y recrear la experiencia de sufrir las consecuencias. Inocentes es un juego destinado a personas adultas dispuestas a interpretar a niños en un ambiente de terror. Los jugadores de Inocentes crearán sus personajes como niños pequeños, desvalidos ante el mundo de los adultos y víctimas de su propia imaginación.

Jugar a Inocentes requiere estar dispuesto a interpretar un niño sin incurrir en la parodia. Consiste en liberar tu mente de las barreras que la edad adulta ha ido imponiéndote y regresar hasta la época en la realidad que percibías distaba mucho de parecerse a la que percibes ahora.

La infancia puede ser un periodo de la vida maravilloso o terrible y la mayoría de las veces es ambas cosas. En Inocentes nos interesa más el horror que la maravilla, así que nos quedaremos con esa faceta oscura de la infancia que todos conocemos bien: el temor irracional, la crueldad innecesaria, la frustración ante los adultos, la impotencia cuando nadie nos cree o no podemos defendernos.

LA FANTASÍA Y EL MIEDO

Inocentes trata sobre el miedo más puro: el miedo a lo que no existe, el que es un producto fundamentalmente engendrado por nuestra propia mente. Pero no sólo trata de eso, sino que bajo ese concepto planean otros dos muy importantes. El primero es que nuestros peores temores se

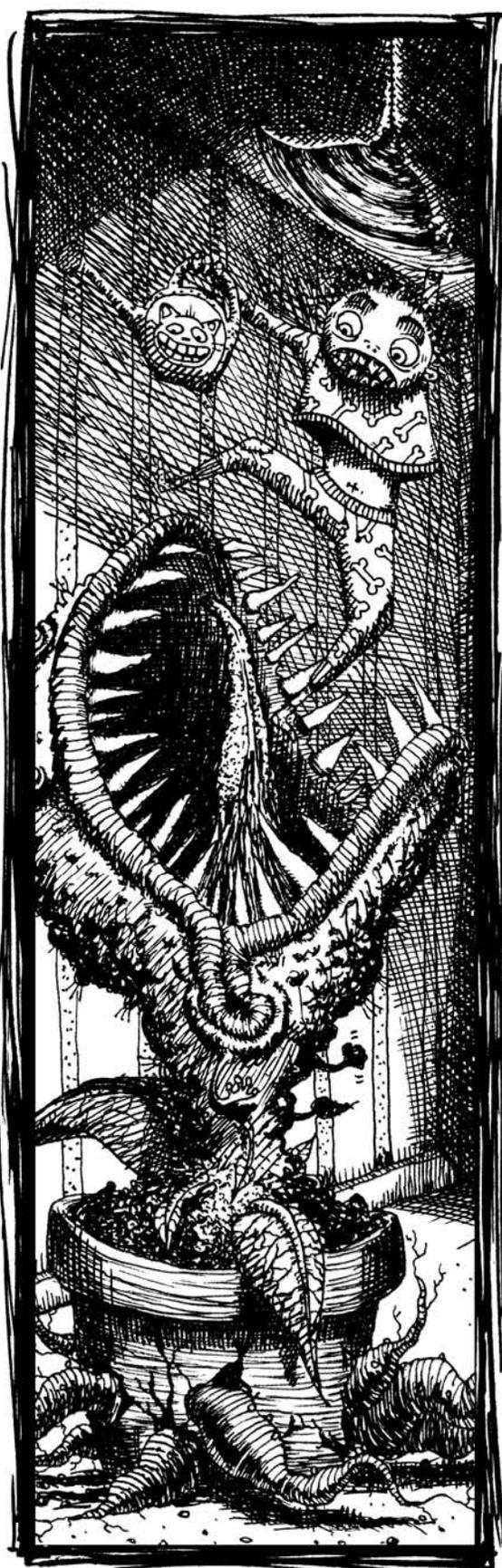
alimentan de nuestras creencias. Lo que crees, lo que temes, toma cuerpo en tu mente y puede afectarte. El segundo es que la realidad engendra el horror. El mundo real, lo que existe, es tan terrible que hay que huir de él y refugiarse en un mundo imaginario dónde las cosas horribles, los monstruos, están ahí, pero no son reales.

Aquí, la barrera entre lo real y lo imaginado se difumina, porque así sucede en la mente de sus protagonistas. Al igual que los adultos, los niños solo pueden conocer la realidad por sus experiencias sensoriales pero, al contrario que éstos, los niños contribuyen a crear esa realidad percibida alimentándola con su imaginación y su miedo.

Esa realidad construida está sujeta a la contribución de los que comparten esa forma de ver el mundo: los demás niños. Así, mediante la asunción de las creencias ajenas, bien sea sumándose a las nuestras o sustituyéndolas por contradicción, los niños comparten una realidad común que, por irracional, los adultos no pueden aceptar excepto en circunstancias muy excepcionales.

La fantasía engendra el terror al dar explicaciones terroríficas a sucesos inocuos: en la imaginación del niño, la sombra del perchero se transforma en un monstruo y al imaginar este hecho el niño construye su realidad, dotando de poder al monstruo que es la sombra del perchero.

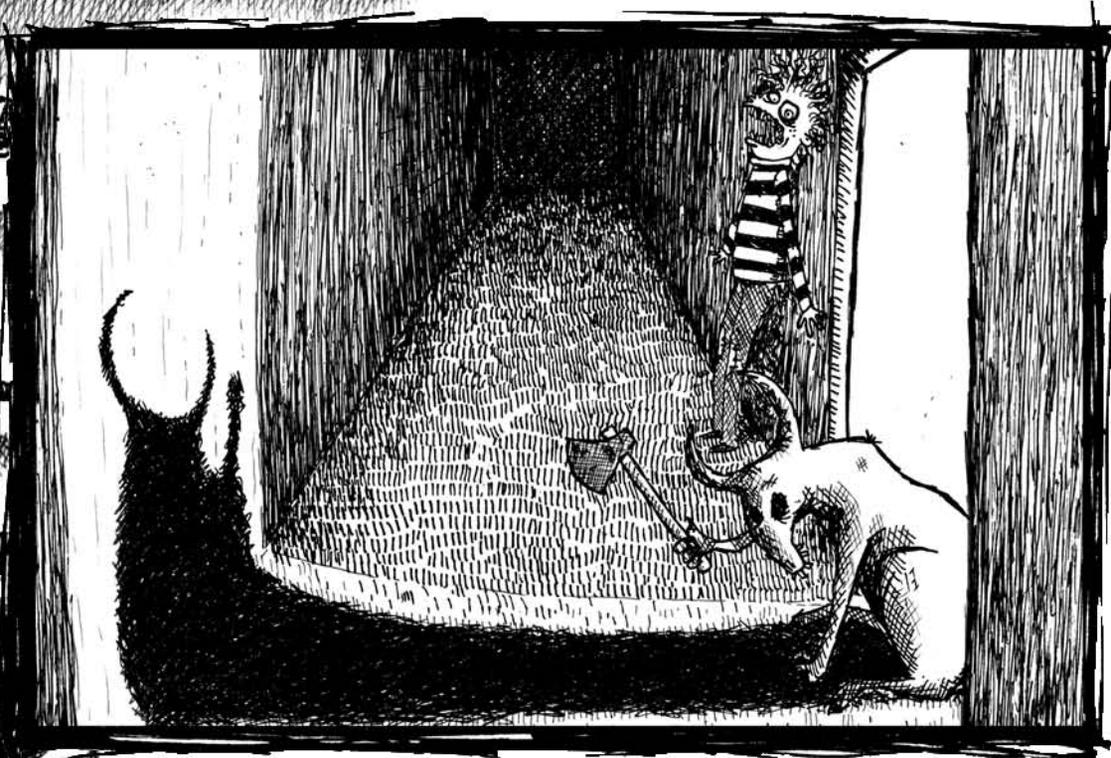
Además, la fantasía es un refugio para protegerse del terror real, pero al mismo tiempo es un lugar terrorífico en sí mismo. Los miedos reales se transforman para entrar en el mundo de fantasía de los niños y allí son aún más pode-



rosos que en la realidad, pues adquieren capacidades que solo la imaginación del niño puede proporcionarles. De este modo, el padre abusador se convierte por la imaginación de su hijo en el hombre del saco u otro monstruo horrible que por las noches duerme mágicamente a sus papás y se desliza sigiloso hasta el cuarto del niño impregnándolo todo con un olor dulzón para hacerle cosas malas. Sí, la imaginación convierte al abusador en un monstruo dotado de terribles capacidades sobrenaturales que le hacen más poderoso y temible, pero al menos, para la mente del niño, ya no se trata de su papá, que duerme ignorante de lo que sucede por efecto de la magia del monstruo.

Pero como ya hemos dicho, la fantasía también es un arma que un niño usa para defenderse y así, puede combatir al horror que normalmente sería insuperable.

Inocentes no se juega en un mundo imaginario, se juega en el mundo real, pero reinterpretado a través de los ojos de los niños protagonistas. Así, la imaginación está en los ojos de los que miran y por eso diferentes niños verán cosas distintas ante la misma realidad. Sin embargo, estando juntos los personajes de Inocentes verán esencialmente lo mismo: compartirán lo que imaginen aunque con pequeños matices personales. Una visión de conjunto, una realidad compartida que será siempre diferente de la de los adultos. Por eso, las historias de Inocentes incluirán siempre en el final la interpretación de los adultos, otra



forma de ver la realidad más ajustada a las convenciones que tenemos sobre como funciona el mundo. Pero cuidado, la realidad de los adultos es distinta a la de los niños, pero no es mejor, no es más verdadera, no es más cercana a una realidad absoluta o ideal. Solo es más simple y plausible para las mentes de los que no son Inocentes, nada más.

Entiéndelo mejor con un ejemplo: encerrados en el desván de la vieja casa de la abuela, los niños son acechados por una siniestra criatura surgida de un cuento de terror inventado por uno de ellos: el perro de trozos. La canguro adolescente que los cuida decide bajar del desván para traer unos refrescos y relajar la terrorífica atmósfera, casi totalmente convencida de que los ruidos que han oído han sido provocados por las cañerías de la casa y no por ningún perro monstruoso

hecho con remiendos de otros animales. Pese a las súplicas de los niños, la joven baja la trampilla deslizante del desván y desciende al primer piso de la casa. Entonces, los niños contemplan la sombra de un ser monstruoso de aspecto canino que se lanza sobre la chica despedazándola y luego trata de subir por la rampa al desván. Los niños se apresuran a cerrar la trampilla aunando fuerzas y tras varios penosos y desesperados intentos por contener a la bestia lograr cerrar el acceso al desván dejando fuera al monstruo. Sin embargo, contemplan con horror que al golpear al perro con la puerta echándole fuera, este ha dejado caer lo que llevaba en la boca: la mano de la joven canguro. Cuando finalmente un adulto encuentre a la chica tendida al pie de la rampa del desván, desangrada y con la mano cercenada, no tendrá dudas sobre lo sucedido: sugestionados por la historia de

terror que habían oído, los niños se asustaron cuando la chica decidió volver a subir al desván, cerrando con tanta fuerza la trampilla que la amputaron la mano con el mecanismo metálico que hace descender la rampa.

LA INOCENCIA Y LOS INOCENTES

Como indica el nombre de este juego, el tema del mismo es la inocencia. Pero para ser más exactos, el tema es la pérdida de la inocencia. La inocencia es lo que proporciona al niño los medios para enfrentarse a la realidad y es la inocencia lo que el terror persigue destruir.

Conforme el niño crece y su mente se ajusta a las convenciones, su inocencia disminuye. Lo imaginario cada vez puede afectarle menos y al mismo tiempo, él tiene menor capacidad para afectar a la realidad con sus propias fantasías.

Los personajes protagonistas de este juego le dan nombre y se llaman por tanto Inocentes. Un Inocente es, normalmente, un niño, pero algunos adultos poseen una mente que les asemeja a los niños. Los ancianos seniles, los débiles mentales y otros que no están en pleno uso de sus facultades mentales son como niños encerrados en un cuerpo adulto, niños que nunca crecerán ni podrán librarse de sus miedos. Son también inocentes.

LOS MONSTRUOS

Los monstruos nacen de las pesadillas de los niños, pero también de las his-

torias de los adultos y en última instancia, de la realidad. El poder, la capacidad de los monstruos para afectar a sus víctimas, depende de la fuerza de la creencia, del miedo que engendren. Aquellos que son temidos por niños de todo el mundo porque aparecen en los cuentos que los padres cuentan para que sus hijos se porten bien, son los más terrible y poderosos.

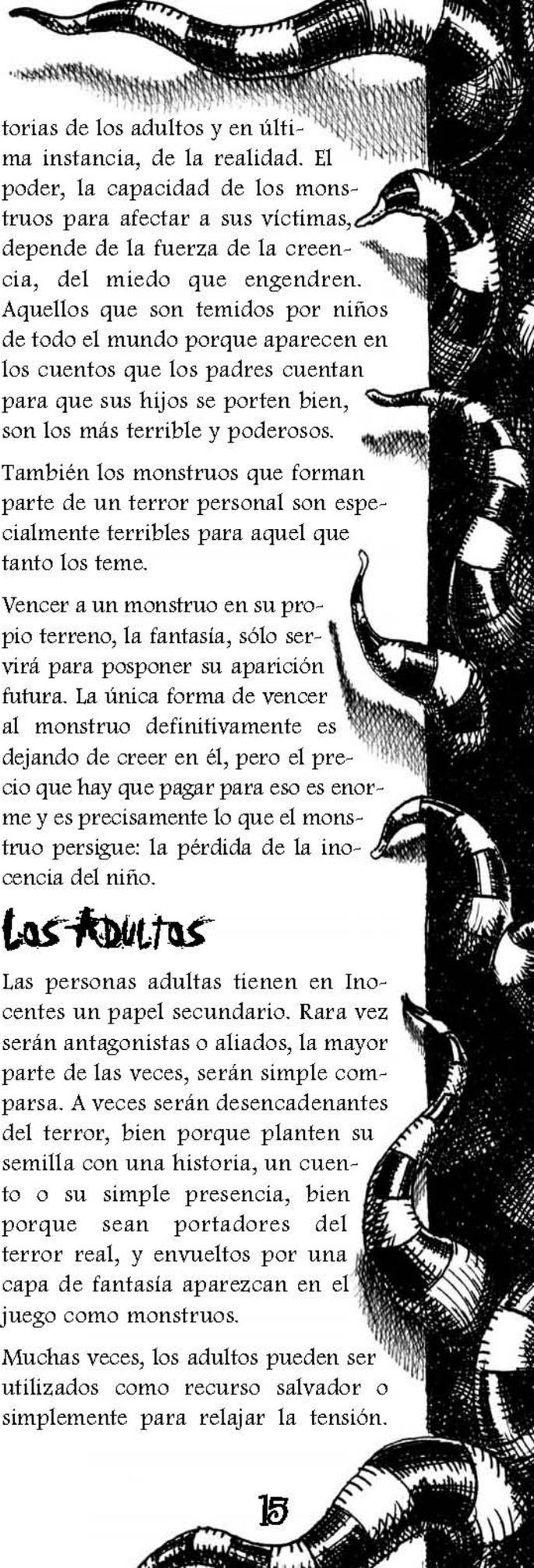
También los monstruos que forman parte de un terror personal son especialmente terribles para aquel que tanto los teme.

Vencer a un monstruo en su propio terreno, la fantasía, sólo servirá para posponer su aparición futura. La única forma de vencer al monstruo definitivamente es dejando de creer en él, pero el precio que hay que pagar para eso es enorme y es precisamente lo que el monstruo persigue: la pérdida de la inocencia del niño.

LOS ADULTOS

Las personas adultas tienen en Inocentes un papel secundario. Rara vez serán antagonistas o aliados, la mayor parte de las veces, serán simple comparsa. A veces serán desencadenantes del terror, bien porque planten su semilla con una historia, un cuento o su simple presencia, bien porque sean portadores del terror real, y envueltos por una capa de fantasía aparezcan en el juego como monstruos.

Muchas veces, los adultos pueden ser utilizados como recurso salvador o simplemente para relajar la tensión.



Un adulto puede mostrar que el temido monstruo del armario es sólo un montón de ropa, o que la garra que araña la ventana no es más que la rama de un árbol movida por el viento. Ahora bien, cuando el adulto desaparezca, muchas veces la realidad lo hará con él y el montón de ropa volverá a transformarse en monstruo y abalanzarse sobre los que creen en él. Y en esa ocasión puede que cuando la persona mayor regrese alertado por los gritos del niño, sea demasiado tarde.

Pero ni siquiera los adultos están del todo a salvo de los miedos irreales. Como los niños, cada adulto tiene un terror personal al que no puede enfrentarse. No podrá romper la ilusión con su simple presencia cuando aparezca en la habitación en plena noche y se encuentre con su terror personal, aquel que de niño más le aterrizaba y que, aún ahora persiste en el fondo de su memoria.

EL DAÑO

¿Puede lo imaginario hacer daño real? La respuesta es sí. El dolor, el daño físico e incluso la muerte de los personajes son posibilidades muy reales en Inocentes. Desde luego, los adultos reinterpretarán lo sucedido de otras formas más acordes a lo real: caídas, asfixia, intoxicaciones, muerte súbita...

Es por esto que Inocentes, aunque es un juego de terror psicológico, no está exento de violencia, aunque esta debería ser menos frecuente que en otros



juegos y utilizarse como recurso de gran dramatismo.

La Morbosa

La atracción por lo desagradable tiene un papel reservado en Inocentes. La sangre que mana como un surtidor, las desmembraciones, mutilaciones y perforaciones, están en las fantasías de los niños como ideas repulsivas pero a la vez atractivas.

Pero Inocentes no es un juego gore, si no que el terror de este juego es del que cala los huesos, el que se siente no ante lo que ves, sino ante lo que no ves. Es el miedo a lo que crees que va a ocurrir en el momento siguiente, momento que aun pareciendo inminente, nunca llega.

Es por esto que lo morboso debe mostrarse velado, mantenerse siempre en la mente de los jugadores, pero reservar su aparición a golpes de efecto concretos a la par que contundentes.

La Estética

La estética de Inocentes bebe de varias fuentes y su plasmación en las ilustra-

ciones de este manual no deja lugar a dudas: la obra del genial Edward Gorey quizás sea el referente visual más cercano, aunque seguro que el cine y la literatura de Tim Burton resultan más conocidos y por tanto más claros.

Naturalmente tú puedes jugar a Inocentes ignorando cualquier aspecto de los que tratamos en este libro y en el caso de la estética eso puede ser especialmente cierto. Pero esperamos a que te animes a incluir elementos propios de esta tendencia en tus historias: niñas y niños pálidos y ojerosos, grandes jerséis de rayas, gusanos enormes, monstruos de largas y delgadas patas, figuras estilizadas hasta casi la fragilidad, etc.

Los buenos cuentos estimulan la imaginación del que los oye o lee con profusas y precisas descripciones verbales de lo visual: si consigues que tus historias se llenen de elementos propios de Gorey y Burton crearás una atmósfera muy adecuada.



Difuntos

La abuelita se enfadó mucho cuando le dije que no quería ir a la iglesia, que no tenía ganas de celebrar nada. Se puso a llorar y me gritó. “Con todo lo que tengo encima” dijo. Levantó la mano por encima de mi cabeza y se quedó mirándome un rato a los ojos, con la cara roja y los ojos aún más, la mano temblando sobre mi cabeza. Luego se dio la vuelta, cogió algo de mi pupila y se marchó dando un portazo muy fuerte. No me moví apenas. A lo lejos me pareció oír un estallido como de cristal, mi ángel de porcelana, y otro gritó “¿Eres lo que me obligas a hacer?”.

Hubiera preferido no entrar en la iglesia. Para la abuela era muy importante por que allí estaban todos, familia y amigos. Yo no conocía a nadie. Pero al parecer hubiera sido desastroso que no hubiese ido al funeral. “¿Qué pensará la gente?”. Toda esa gente que apenas entraba, que se salían del edificio por todas sus puertas. Me saludaban. Algunos venían llorando, gente a la que no había visto en mi vida, lloraban más que nadie. Otros no sabían qué decir y se atoraban en medio de una frase o soltaban algún latiguillo o simplemente confesaban “no sé qué decir cariño”. Siempre con mucho “cariño” o con un “ricura” y hasta con un “bonita”; gente desconocida. También había algunos que trataban de hacerme reír o que se reían, a carcajadas, que le quitaban hierro al asunto “es ley de vida” decían esos. Y estaban los que ni siquiera se atrevían a acercarse, que me miraban en la distancia, que evitaban cruzar sus miradas con la mía. Pero para la abuela debía de ser importante.

El cura se acercó a mí y me cogió de las manos. Las suyas eran muy cálidas, casi quemaban, y estaban húmedas de sudor. Me susurró al oído “Dios te ama, criatura”; no entendí a qué se refería.

Lo único que recuerdo del discurso que dio aquel señor fue que dijo que mis padres resucitarían pronto. “En el día del juicio” añadió. Lo recuerdo, aunque estaba muy cansada porque la noche anterior apenas había dormido y me estaba entrando el sueño. Como mi abuelita se había adelantado para arrochillarse junto con sus amigas viejas, yo aproveché para apoyarme en el brazo del padrino. Antes de cerrar los ojos le miré un momento, pensando que lo mismo le parecía mal, pero él me miraba con una sonrisa triste y en seguida me rodeó con su brazo y hasta con su abrigo, como si me hubiese puesto una manta por encima. Me acurrugué y traté de dormir pero... “Llegará el día en que estos buenos cristianos resuciten” y los párpados se me abrieron de golpe. “El día del juicio final los muertos saldrán de sus tumbas para ser juzgados por Dios todopoderoso” siguió el cura. Por fin algo que me interesaba de verdad!

No hubo más explicaciones en aquel discurso, así que cuando aquello parecía haber terminado, antes de que nos fuésemos a seguir la celebración a un restaurante, me acerqué al cura y le pre-



gunté “¿Cuándo cae ese día exactamente?”. Primero se sonrió y luego se puso muy serio “es algo que no se sabe, bonita; hay que estar preparado, podría ser en cualquier momento”. El padrino me dio muchos besos y abrazos cuando se lo pregunté, pero ninguna respuesta. A última hora, después de haber preguntado a mucha gente distinta, mientras mi abuela me arropaba y me daba las buenas noches, le hice la misma pregunta. “A veces pienso que el día del juicio ya ha llegado. ¡Salvese quien pueda!” dijo ella... y apagó la luz.

El cementerio en el que habían enterrado a mis padres estaba lejos de casa. Las primeras veces conseguí convencer a la abuela para que me llevara pero, después de unas pocas, se cansó y me decía “Tanto cementerio, tanto cementerio... tú lo que tienes que hacer es estudiar más”. Por suerte ella no me vigilaba demasiado. Por las tardes a menudo iba a casa de mis amigas a merendar, sin decirle nada. Recuerdo que los primeros días me resultaba extraño cuando la mamá de una de ellas le daba un beso o le limpiaba la cara con saliva y un pañuelo. Casi podía ver un hilito que salía de la tripa de la mamá y acababa en la tripa de su hija; siempre atadas, y yo suelta. Alguna vez conseguí que me acompañaran a ver a mis padres pero les resultaba muy raro. Ellos siempre con sus caras de cementerio, a veces hasta vestidos de negro para la ocasión, y yo sonriente por entre las tumbas con mi vestido de flores. En cuanto aprendí el camino, comencé a ir yo sola. Aunque la gente se me quedara mirando en el autobús. “¿Dónde están tus papás?” preguntaban “Voy a verles” respondía yo dejándoles más tranquilos. Procuraba ir todos los días después del cole.

Mis amigas estaban encantadas con las historias que les trara todos los días. Nos pasábamos los recreos cotilleando sobre los habitantes del cementerio; a muchos de ellos ya les tuteábamos. Lo que más nos intrigaba era qué cara tendría fulanto o menganita cuando se levantase. Aunque de algunos había una foto en una especie de marcos pegados a las piedras, de la mayoría sólo sabíamos el nombre, los apellidos y, si acaso, que tenían hermanos o padres o hijos que los querían y les recordaban. También era tema habitual de conversación el asunto de las flores. Porque había a quien le cambiaban las flores todas las semanas y había algunos que tenían en el florero cuatro ramas secas que daban asco. Fura dejadéz. Yo, que no tenía dinero para comprar flores, cuando iba de camino al cementerio pasaba todos los días por un jardín del que cogía siempre un par de margaritas.

Pero también había chicas en el cole a las que no les gustaban las historias de muertos. Se metían conmigo, decían que era rara. Yo les explicaba que no me lo había inventado, que el cura lo había dicho. Y entonces ellas balaban a mi alrededor y cantaban “tus padres están muertos, tus padres están muertos”, hasta que venía la señorita y las hacía callar. “¿Estás bien, ricura?” decía la seño. Y yo le contestaba “si es verdad, están muertos” con una sonrisa de oreja a oreja. Su reac-



ción era siempre la misma: primero abría mucho los ojos y luego los cerraba, llevándose las manos a la cara. Al final, dos de cada tres veces, me daba un fuerte abrazo. ¡Pobre señorita! Creo que ella también estaba sola.

Un día, una chica mayor trajo al colegio un juego que me llamó mucho la atención. Tema tablero, como el parchís o la oca, pero no tenía ni fichas, ni dados, sólo un disco de plástico con una lupa en el centro. En el tablero había dibujadas letras y números, también tres palabras: “Sí”, “No” y “Adiós”. Según la chica, con esa tabla se podía poner en contacto con los espíritus de los muertos. Y claro, yo estaba bastante harta de hablarles todos los días a mis padres sin recibir contestación.

La chica apenas nos dejó ver la tabla, pero mientras se la estuvo tragando al cole, toda aquella semana, nosotras mirábamos como lo hacían y luego nos reuníamos para juntar notas. Siempre ocurría que varias de ellas rodeaban la tabla y ponían los dedos sobre el disco de plástico, que comenzaba a moverse. Pero no es que lo movieran ellas, según parecía, si no un espíritu, el de una chica que, hacía algunos años, se había caído por el hueco de la escalera, intentando bajar resbalando por el pasamanos, en el edificio de los mayores. El espíritu contestaba a lo que las chicas preguntasen, casi siempre con un sí o un no. A veces, cuando era imprescindible, deletreaba un nombre u otra palabra. Y siempre se despedía cortésmente, llevando la lupa hasta la palabra “Adiós”.

La primera tabla de muertos la hicimos en clase de manualidades. Era una cartulina blanca y las letras, números y palabras iban pintados en cera negra. Resultó ser poco práctica: en la primera prueba, al pasar por encima la pequeña regla que usábamos para que el espíritu pudiese señalar las letras, se puso hecha un asco, un horrón. Así que hubo que hacer una segunda, esta vez con rotuladores y una tablilla de madera que nos encontramos, asegurándonos de que estuviese bien seca la tinta antes de ponernos a trastear con ella. Cosa que sucedió un día que llovía mucho y que durante el recreo, en vez de sacarnos al patio, nos metieron en el gimnasio.

Mis amigas y yo nos refugiábamos tras un montón de colchonetas y allí sacamos la tabla de los muertos. Teníamos más curiosidad que miedo. Los muertos eran ya para nosotras algo común. Así que plantamos en mitad de la tabla la pequeña regla y nuestros dedos en los bordes de esta. Nos concentramos. Entonces, cuando llevábamos unos segundos en total silencio... bueno, los chicos al fondo hacían mucho jaleo, jugaban a la pelota, pero nosotras en total silencio... yo dije “espíritu de la escalera de octavo ¿estás ahí?”. Todas muy quietas... y de repente, “Sí”, la regla se había movido bruscamente hacia el sí. Nos mirábamos unas a otras medio riéndonos, muy excitadas. “Espíritu de la escalera, te hemos llamado para que nos hagas de guía ¿nos ayudarás?” seguir. La tabla tembló un momento, y luego... “Sí”, otra vez. ¡Funcionaba! Estábamos hablando con una chica que llevaba años muerta.



Le hicimos unas cuantas preguntas para calentar, que cómo era aquello, que si echaba de menos estar viva, que si era feliz... todo síes. Parecía que la tabla estuviese rota. Yo comenzaba a sentirme muy decepcionada con aquello, así que decidí ir al grano: “¿Están por ahí mis padres?”. Silencio... “No”. La primera vez que decía que no y era la pregunta más importante de todas. Con las mismas me levanté y me senté apartada de la tabla. Mis amigas intentaron animarme: que “no te preocupes”, que “ya les encontraremos”, que “tienen que andar por ahí”... La regla se movió. ¡Solo! Las niñas habían quitado sus dedos y estaba en mitad de la tablilla, moviéndose. “V-E”, estaba intentando deletrear algo, “A-L”, se movía a toda velocidad “C-E-M-ENT-ER-I-O”. Me puse de pie de un salto y le grité a la tabla “¿Si les llamo allí me hablarán?”. Se oyó un aullido... la sirena del recreo ensordeció cada voz del gimnasio. “Adios” dijo el espíritu de la escalera. Y entonces, en seguida, apareció un profete y nos mandó para clase. ¡Justo en el peor momento!

Aunque la verdad, a pesar de que nuestra conversación con el espíritu hubiese quedado incompleta, para mí estaba muy claro: tenía que usar la tabla en el cementerio. Lo malo es que para esto no podría contar con la ayuda de mis amigas, porque sus padres estaban muy encima de ellas, no como los míos.

Y así fue que, como muchas otras veces, aquella tarde cogí el autobús para ir al cementerio. Respondí a los que se extrañaban de ver a una niña tan joven sola, cogí flores en el jardín cercano y pasé charlando alegremente con los muertos. Pero esta vez no volví a casa al oscurecer. En vez de eso me escondí entre las tumbas grandes para que no me viese el señor que pasaba avisando del cierre. Casi me quedé dormida con la cara pegada a una de esas tumbas que recuerdan a una casa. Y cuando me pareció que había via libre, me fui directa al lugar en el que habían enterrado a mis padres, una de estas tumbas en la pared, rodeadas de otras muchas de gente que seguramente no tenía nada que ver con ellos. Allí saqué la tabla de la mochila y la puse en el suelo de gravilla, frente a la pared de tumbas. Situé luego la regla en el centro y me senté al lado, cruzada de brazos mirándola.

Soplaba una brisa algo fría. “Tenía que haber traído una rebeca” pensé frotándome los brazos. Por momentos la luna se escondía detrás de unas nubes, muy negras, y entonces no se veía apenas nada. Estaba muy nerviosa. ¿Y si no aparecían? Nube. Conté los segundos “dos, cuatro, doce, veinte”. Luna. Cada vez hacía más frío. Se me ocurrió entonces que era muy tarde, y que cuando terminase no habría forma de volver a casa. “La abuelita se va a enfadar”. Nube. “Tres, siete, trece, veintiuno, treinta y tres, cuarenta y siete, una respiración detrás de mí”. Luna. Nadie. No había nadie.



Antes de que otra nube me dejase a oscuras me incliné sobre la tabla y puse los dedos en los bordes de la regla. La hice deslizar un poco, como si estuviese tomando carrerilla, y luego dije con la voz quebrada “¿Mamá? ¿Papá?”. Un escalofrío me recorrió de arriba abajo, como si el viento hubiese cruzado a través de mí, y entonces la regla se movió arrastrando mis manos hacia la derecha: “No”. “¿No?” exclamé, volviéndome hacia la tumba de mis padres un momento. Otro escalofrío. La regla comenzó a moverse hacia la izquierda, luego volvió hacia la derecha, se dio la vuelta y, cuando estaba a punto de llegar giró de nuevo. Tan rápido oscilaba entre el sí y el no que casi no podía seguirla. Así que me levanté y la dejé a ella sola, agitando como loca, cada vez más veloz. Y entonces, después algunos espasmos más, la regla se irguió sobre una de sus puntas y comenzó a girar como una peonza, para acto seguido salir disparada fuera de la tabla. Diez metros por lo menos!

No salía de mi asombro; ya era demasiado. Me levanté y corrí a coger la regla. Pero cuando estaba a punto de alcanzarla se fue otra vez la luz. “Cuatro, diez, escalofrío, cuarenta, cien”. Luna. “¿Y la regla?”. No estaba a mis pies. Busqué con la mirada a mi alrededor, desesperada: si no conseguía hallar la regla no podría contactar con mis padres. “¿Dónde estás?” grité casi histérica. La luna se ocultó de nuevo entre las nubes y volví a quedarme a oscuras. Otro escalofrío me recorrió y volví a sentir de nuevo una respiración a mi lado, en mi nuca. Me quedé muy quieta. Como si fuesen palabras robadas por la brisa de alguna conversación lejana, me llegó una frase rota, en un susurro: “viene... padres... corre”. Y la luna reapareció.

Mi corazón golpeaba sin ton ni son. Ahora sí que tenía miedo. “¿En qué hora se me ocurrió que tenía que hablar con los muertos?”. No todos los vivos son buenos y es de suponer que morirse no te hace mejor persona. Todo esto pensaba mientras me dirigía con rapidez hacia mis cosas, tiradas frente a la tumba de mis padres. A toda velocidad recogí la tabla y lo demás. Y entonces se oyó un golpe muy fuerte. Me quedé helada. El ruido había sonado justo al lado mío, se diría que en la pared de tumbas (de dentro de la pared de tumbas). Muy lentamente giré la cabeza hacia la pared, con un chirrido agudo, como si mi cuello estuviese oxidado. Otro golpe. Esta vez había visto como la losa que cubría la última morada de mis padres había temblado: los ruidos salían de dentro de su apartamento. El nuevo golpe hizo que las flores de varias tumbas contiguas se caieran y que uno de los marcos fotográficos fijados a la piedra se desprendiese montando un escándalo metálico. Otro golpe más. Y otro. Y cada vez más violentos. Y más y más golpes.

Entonces recordé lo que dijo el cura aquel, en el discurso que dio en la celebración de la muerte de mis padres. “El día del juicio final los muertos saldrán de sus tumbas”. Y justo en ese momento, un último golpe hizo que la losa que cubría la tumba de mis padres se desprendiera, cayendo al suelo en un estruendo. Luego todo se quedó de nuevo en silencio.



“¿Qué haces aquí, niña?” sonó a mis espaldas. El viejo casi me mata del susto. Me enchufó con su linterna a la cara y me dejó viendo chiribitas. “¿Se puede saber qué estás haciendo? No son horas de estar aquí, y menos para una niña” dijo el hombre muy enfadado. Estuve a punto de darle un abrazo. ¡Cómo me alegré en ese momento de ver a aquel viejo! Pensé que seguramente me llevaría a su casa y que desde allí llamaríamos a mi abuela. La abuela estaría enfadada, seguro, pero vendría a buscarme. A lo mejor pasaría un par de días enfurruñada, a lo mejor hasta me daba un par de tortas. No importaba. En una semana se le habría pasado y todo volvería a la normalidad.

El viejo se fijó en el estropecio. Se acercó primero a la losa que estaba en el suelo partida en dos y dijo “¡Menudo desastre! ¿Qué crees que van a pensar tus papás de esto?”. Luego se volvió al agujero que había quedado en la pared y enfocó con su linterna. Entonces unos brazos cogieron al viejo de la cabeza y lo atrajeron dentro del agujero en la pared. El viejo gritaba y pataleaba. Hasta que de repente se quedó muy quieto, como colgando del hueco, y le golpeaba algo de las manos.

Una figura se arrastró hacia fuera, asomando del hueco sinuosamente, como una serpiente resbalando por una grieta. Era un cuerpo incompleto, lleno de agujeros. Con algo parecido a una voz me saludó “Hijita, ven con tu madre que te quiere... que te ha dado la vida... y esa carne que viste tus huesos... dame tu carne, hijita, la necesito... que no tengo ya labios, o carrillos, que me hacen falta muslos y pechos: dame tu carne para que pueda enfundarme en ella”. Le faltaba la mitad de la cara, como si se la hubiesen raspado, una de las piernas se doblaba de una forma extraña, por demasiados sitios, las costillas aparecían impúdicas sin recubrimiento alguno, y sólo un ojo permanecía en su sitio, el otro quizás se le perdió de camino al cementerio. Y yo no podía moverme.

Lo último que recuerdo es que se oyó un quejido de dentro del hueco en la pared que me pareció como un aullido de perro. El cuerpo del viejo, inmóvil, fue chupado con lentitud por la tumba. Y mi madre avanzó con dificultad hasta llegar justo a acariciar mi cara. “Me servirá” dijo.

No recuerdo cómo salir de allí. Sólo que llegué a casa por la mañana y que mi abuela no dijo absolutamente nada. Parecía no haberse enterado de mi ausencia. En el colegio, mis amigas preguntaron por mi aventura pero no dije ni una palabra de lo que había pasado. No quiero oír hablar nunca más de los muertos. Por las noches, cuando mi abuela se va a dormir, salto de la cama y me escondo en el armario. No se duerme tan cómoda pero si vienen a por mí quizás tenga una oportunidad. No tardarán mucho, saben donde vivo... a veces aún me parece que les oigo, con sus agujeros y sus huesos desnudos...

¿Qué es eso? ¡El timbre de la puerta! Abuela, no abras, vienen a por nuestra carne: son papá y mamá.





HAZLO POR LOS NIÑOS

CREAR un personaje es una de las partes más importantes en todo juego de rol. Un personaje interesante es la base de una buena historia así que más vale dedicarle un poco de atención a la creación de los protagonistas, ¿no os parece? En *Inocentes*, los personajes de los jugadores son llamados genéricamente “niños”, como ya sabemos, y al contrario que en otros juegos el proceso de creación pone un énfasis especial en aspectos de trasfondo. Así es, pues las reglas de este juego son muy ligeras y centradas en la historia, por lo que los aspectos numéricos quedan en un segundo plano frente a otros más interpretativos.

¿Quién eres? ¿Cómo eres? ¿En que eres bueno, en que no eres tan bueno? ¿Qué es lo que más te asusta? Responder a todas estas preguntas es crear un

personaje y en *Inocentes* eso es dar un soplo de vida a un personaje de ficción, un niño, para ponernos en su piel y en definitiva, interpretar su papel en una historia.

Al final de este libro encontrarás una hoja de personaje para anotar todas las cosas importantes del personaje en el juego.

CREACIÓN DE PERSONAJES

NOMBRE

Elige el nombre de tu personaje, pero no el nombre completo ni el que figura en su partida de nacimiento, si no aquel por el que le llaman sus amigos y familiares o aquel por el que él mismo se presenta cuando le preguntan su nom-

bre. Si tiene algún mote este también es el momento para escribirlo.

Ejemplo: Ángel se dispone a crear su primer personaje de Inocentes. De momento solo sabe que llamará Javier, pero que todo el mundo le llama Javi.

DESCRIPCIÓN

La descripción del niño guiará el proceso de creación, por eso algunas personas prefieren dejarla para el final o completarla según van tomando otras decisiones sobre su personaje. Una descripción aceptable incluirá edad aparente, color de pelo y ojos, estatura y complexión, forma de vestir, actitud general y algún detalle curioso, como el uso de gafas o aparato dental. Una buena descripción será mucho más que eso y permitirá verdaderamente visualizar el aspecto del niño a aquellos que la lean.

Pero mucho mejor que la descripción es hacer un dibujo. Lo ideal es que no sea un dibujo realista, sino el dibujo que el propio personaje haría de sí mismo: un dibujo de un niño hecho por un niño. Esto no sólo hace que ningún jugador por mal dibujante que sea pueda librarse de esta importante fase de la creación del personaje, sino que además, con un poco de esfuerzo, nos permite representar como se ve el personaje a sí mismo.

Ejemplo: Ángel decide que Javi será un niño delgaducho y enclenque, moreno de pelo lacio y pecoso. Después hace un dibujo que ni el propio Javi podría hacer peor.

EDAD

La edad del niño es la característica más importante del juego, ya que será la que

determine las demás. Elige cualquier valor entre 4 y 12 años, pero te en cuenta lo siguiente: los niños pequeños pueden hacer menos cosas que los niños mayores, pero estos últimos son menos inocentes y por ello puede utilizar menos la fantasía para defenderse del terror.

Ejemplo: Ángel decide que Javi tendrá 7 años.

Además de la edad, debe determinarse la edad física y mental del personaje. La primera representa la edad que aparenta el niño, y la segunda la edad correspondiente a su forma de comportarse. La primera se utilizará para las acciones físicas y la segunda para las intelectuales. En principio, ambos valores son iguales a la edad del niño, pero se puede incrementar uno a costa de disminuir el otro, hasta un máximo de dos puntos.

Ejemplo: Tras pensarlo un rato, Ángel decide incrementar la edad mental de Javi a 8 y disminuir a cambio su edad física a 6. Javi es bastante espabilado para su edad, pero se ha quedado algo enclenque.

Ahora determina los rasgos de tu personaje: si has incrementado la edad física o mental del personaje, escoge un adjetivo o expresión bueno que defina como es el niño en ese terreno. Por ejemplo, un niño que aparentara ser mayor de lo que es podría ser robusto o ágil, mientras que si se comportara como un niño mayor de lo que es entonces podría ser astuto o bueno en matemáticas. Por el contrario, si has disminuido la edad física del niño o la mental, escoge un adjetivo o

expresión mala para el terreno adecuado: para el físico podría ser torpe o flacucho, mientras que para el mental podría ser despistado u olvidadizo.

Si tu personaje posee la misma edad física y mental que edad real, entonces no comienzas con ningún rasgo, excepto por lo dicho en la regla siguiente, que se aplica de todos modos también al primer caso: si quieres, puedes coger un rasgo bueno para cualquiera de los dos aspectos, físico o mental, a cambio de coger también un rasgo malo para el mismo aspecto.

Ejemplo: Javi tiene una edad física menor a la real, así que tiene un rasgo físico negativo. Ángel escoge enclenque. Javi es delgado y tiene un aspecto frágil. Por contra, su edad mental es mayor que la normal, de modo que tiene un rasgo mental

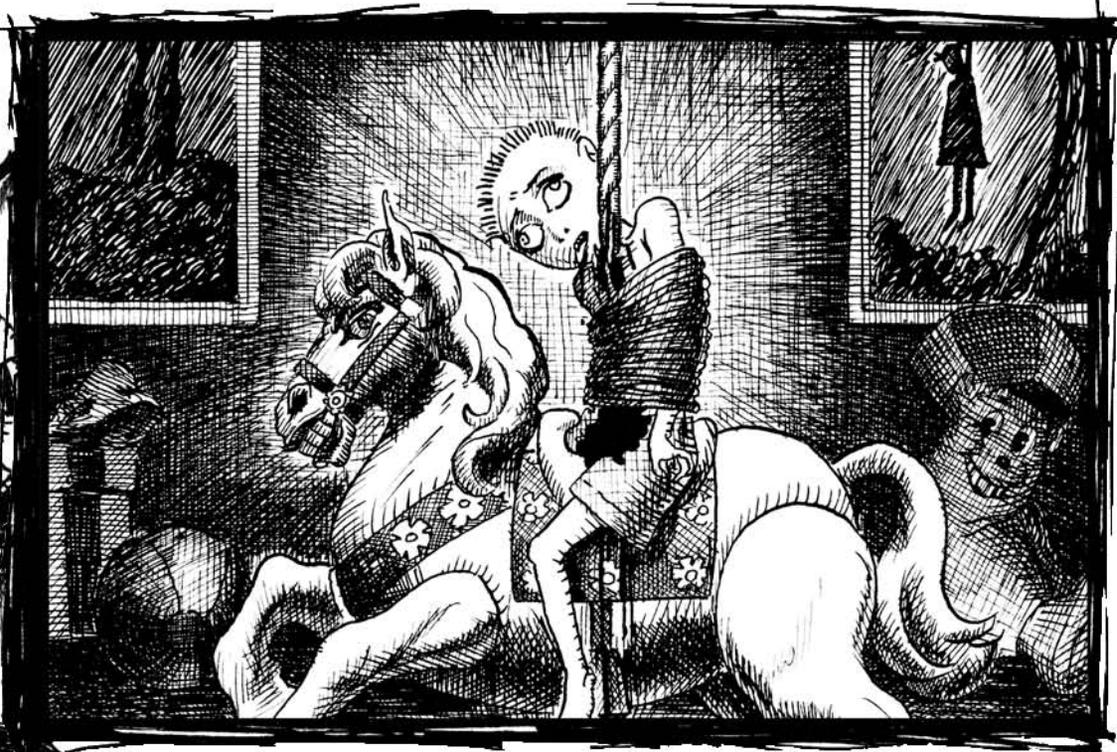
positivo: sabiondo. Es de esos niños que parece saberlo todo y parlotean sin parar sobre cosas que los niños normalmente no deberían conocer.

INOCENCIA

La Inocencia representa la imaginación y fantasía del niño, es lo opuesto a la realidad. La Inocencia es la forma de enfrentarse al terror con sus propias armas, lo irreal que sólo existe en nuestras mentes. Esta característica también define la percepción del mundo que tiene el niño: cuanto menor más cercana a la realidad y cuanto más elevada más distorsionada y fantásica.

Determinar la Inocencia de un personaje no podría ser más sencillo: resta a 15 la edad del personaje (la edad real, no la física ni la mental) y el resultado será su Inocencia.

Ejemplo: Como Javi tiene 7 años, su inocencia es 8.



AFICIONES

Las aficiones son actividades o conocimientos que le gustan a nuestro personaje y de las que sabe más que la mayoría de los niños. Debes elegir dos aficiones para tu personaje y pueden ser juegos, materias escolares o lo que tú quieras, pero no deben ser demasiados generales. Por ejemplo, “el cine” o “las novelas” con áreas demasiado generales para poder ser consideradas aficiones, pero “la guerra de las galaxias” o “las novelas de piratas” son suficientemente concretos y serían aficiones aceptables. Corresponde al Maestro decidir que aficiones son adecuadas y cuales no lo son, pero para las mentes reseca ofrecemos unos cuantos ejemplos: *experimentos de química caseros, animales, balón prisionero, dibujos animados, cuentos de magia, juegos de construcción, pintar.*

Ejemplo: Las aficiones de Javi son hacer puzzles y los dinosaurios.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Todos tenemos cosas que nos benefician o nos perjudican haciéndonos la vida más fácil o más difícil en algunas circunstancias. Para tu personaje, debes elegir una ventaja y una desventaja. El Maestro tiene la última palabra sobre qué es una ventaja o desventaja apropiada y qué no lo es, pero en principio deberían ser cosas que pudieran tener influencia sobre el juego ocasionalmente, pero nunca ser omnipresentes ni completamente olvidables.

Además, al contrario que los rasgos, las ventajas y desventajas deberían ser aspectos externos al niño, no inherentes a él o que, en todo caso, no está siempre presentes actuando como tales. Por ejemplo, llevar gafas no es algo que tenga un efecto negativo constante como ser “despistado”, ya que mientras el personaje lleve puestas sus gafas no tendrá ninguna dificultad para ver, mientras que un personaje despistado lo será siempre.

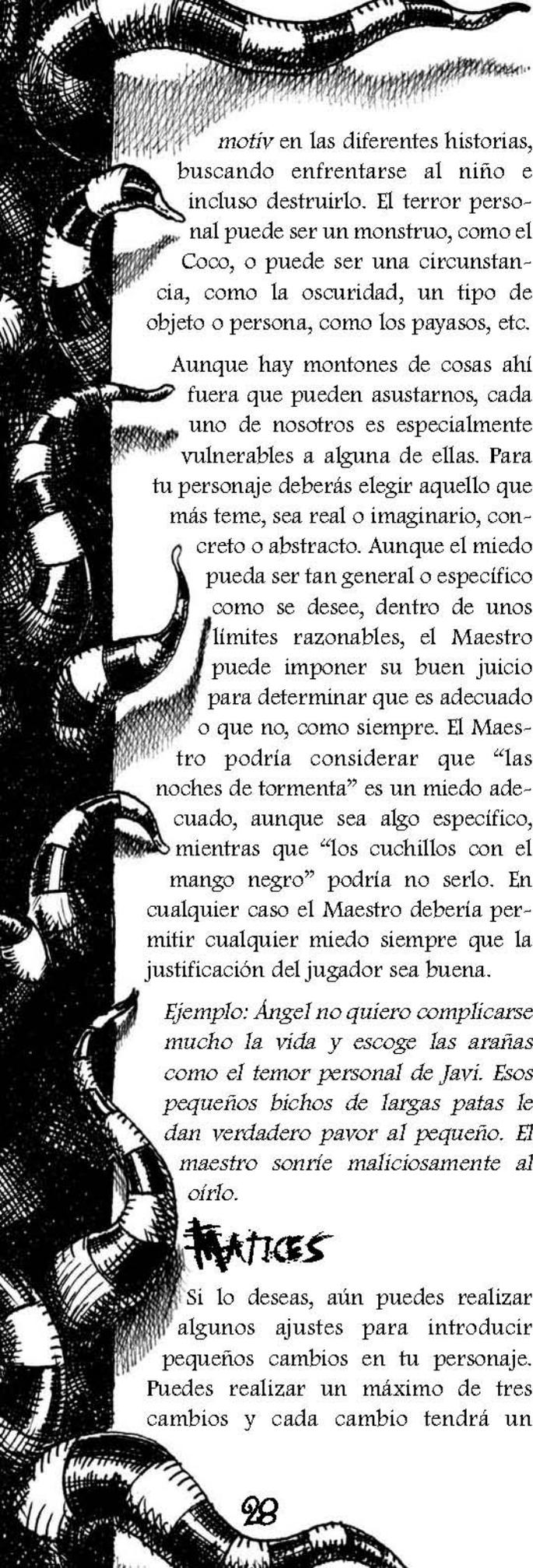
Algunos ejemplos de ventajas: *niño rico, mascota, hermano mayor (serlo o tener uno), niño mimado.*

Algunos ejemplos de desventajas: *ortodancia, hermano mayor (serlo o tener uno; sí, también puede ser una desventaja), enuresis (hacerse pis en la cama, vamos), papá o mamá enfermos.*

Ejemplo: Como desventaja para Javi, Ángel escoge padres separados: los padres de Javi están divorciados y a menudo malmeten a su hijo uno contra el otro. Tienen la custodia compartida y Javi tiene que andar cambiando de casa cada semana. Como ventaja para Javi, tras consultarlo con el Maestro, Ángel escoge... padres separados. Sí, también puede ser una ventaja a veces: ambos progenitores le miman en exceso y le dan ciertos caprichos en su afán de competir por su cariño.

TEMOR PERSONAL

Cada personaje de Inocentes posee un terror personal, algo que le resulta especialmente perturbador y terrible. Este terror aparecerá como un leit



motiv en las diferentes historias, buscando enfrentarse al niño e incluso destruirlo. El terror personal puede ser un monstruo, como el Coco, o puede ser una circunstancia, como la oscuridad, un tipo de objeto o persona, como los payasos, etc.

Aunque hay montones de cosas ahí fuera que pueden asustarnos, cada uno de nosotros es especialmente vulnerable a alguna de ellas. Para tu personaje deberás elegir aquello que más teme, sea real o imaginario, concreto o abstracto. Aunque el miedo pueda ser tan general o específico como se desee, dentro de unos límites razonables, el Maestro puede imponer su buen juicio para determinar que es adecuado o que no, como siempre. El Maestro podría considerar que “las noches de tormenta” es un miedo adecuado, aunque sea algo específico, mientras que “los cuchillos con el mango negro” podría no serlo. En cualquier caso el Maestro debería permitir cualquier miedo siempre que la justificación del jugador sea buena.

Ejemplo: Ángel no quiero complicarme mucho la vida y escoge las arañas como el temor personal de Javi. Esos pequeños bichos de largas patas le dan verdadero pavor al pequeño. El maestro sonríe maliciosamente al oírlo.

PRÁCTICAS

Si lo deseas, aún puedes realizar algunos ajustes para introducir pequeños cambios en tu personaje. Puedes realizar un máximo de tres cambios y cada cambio tendrá un

aspecto positivo y un aspecto negativo que lo contrarreste. Los aspectos positivos pueden ser: elevar en un punto la edad física o mental del niño, elegir un nuevo rasgo positivo para uno de los aspectos de la edad del niño, incrementar en un punto su inocencia, elegir una nueva afición o elegir una nueva ventaja. Los aspectos negativos pueden ser: disminuir en un punto la edad física o mental del niño, elegir un nuevo rasgo negativo para la edad física o mental, disminuir en un punto su inocencia, elegir un nuevo miedo o elegir una nueva desventaja.

Ejemplo: Ángel decide incrementar la Inocencia de Javi a 9. A cambio escoge una nueva desventaja para Javi: asmático. Cuando hace mucho ejercicio o se pone nervioso, a Javi le cuesta respirar, pero siempre puede solucionarlo rápidamente si tiene su inhalador a mano. Esperemos que no lo pierda...

EL SOPLO DE VIDA

Y ya casi está, solo queda el último paso: el soplo de vida. ¿Vive el niño con sus padres? ¿Tiene hermanos? ¿Quiénes son sus amigos en el colegio y el barrio? ¿Es un niño tímido, alegre, extrovertido, curioso, inquieto, tranquilo...?

Pregúntate cosas sobre tu personaje. Fundamentalmente responde a las siguientes:

La familia. Con quién vive el niño y dónde, quienes la componen. Qué otros miembros tiene la familia, cuántas veces al año los ve el niño.

Los amigos y compañeros. Quiénes son, que relación tiene con ellos. A quién le



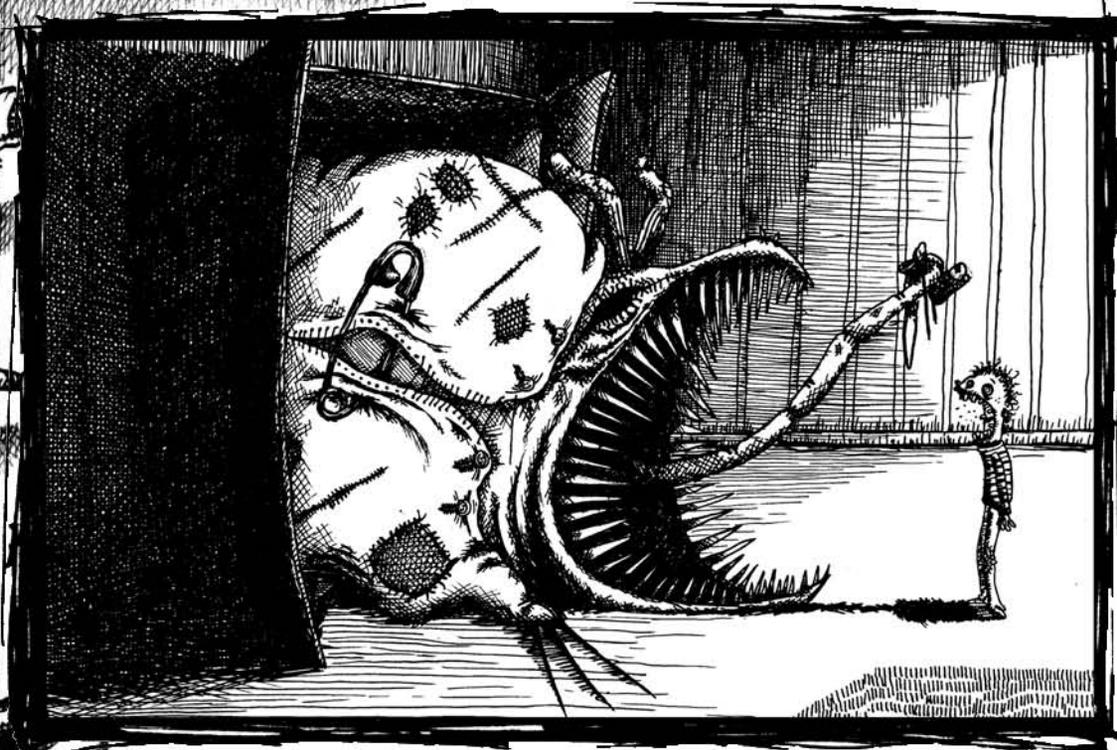
cuenta los secretos, de quién no se fía, a quién le tiene miedo.

Él mismo. Cómo se comporta, cómo es realmente, qué le preocupa, qué quiere ser de mayor.

Ejemplo: durante el proceso de creación, Ángel ya ha decidido que los padres de Javi están separados y que el vive la mitad del tiempo con uno y la mitad con otro. Para darle color, decide que la madre de Javi ha vuelto a casarse con un hombre que tiene a su vez una hija adolescente, Elvira, de un matrimonio anterior, pero que vive con su madre y a la que Javi solo ve muy de vez en cuando. A parte de eso, los abuelos paternos de Javi viven en la misma ciudad, y a menudo el papá de Javi le lleva a visitarlos. A veces se queda con ellos en lugar de con su papá porque este tiene que irse a trabajar fuera (o eso dice).

En el colegio, Javi no es muy popular, es demasiado parlanchín y sabelotodo, así que fundamentalmente tiene dos amigos: Roberto, un niño algo obeso con el que se meten todos y Carla, una niña con aparato que no sabe estarse callada: es la contrapartida femenina del propio Javi. Los tres son uña y carne, aunque Roberto es un poco mentiroso y algo chivato (ambos son personajes de otros jugadores).

Javi de mayor quiere ser Indiana Jones o algo muy parecido. Su padre es un fanático de la saga y su madre una enamorada de Harrison Ford, así que los dos le han inculcado la pasión por el intrépido arqueólogo.



Eso sí, a Javi lo que le interesa es encontrar dinosaurios que aún vivan en sitios ocultos (no tiene muy claro lo que es la arqueología). Es un niño bastante bocazas y hablador y eso le ha valido regañinas con los profesores y que algún otro niño le zurre. Sus padres son incapaces de administrarle castigo y le están malcriando, potenciando que diga siempre lo que le viene en gana. En realidad, Javi se siente muy inseguro y lo esconde hablando sin parar de las cosas que ha aprendido en la tele y oyendo a los mayores. Lo que más le gustaría del mundo es que sus papás volvieran a quererse y vivieran todos juntos otra vez.

ADULTOS

Los adultos son personajes del maestro en Inocentes y son mera comparsa o secundarios en la historia. Un adulto

podría ser un aliado en una historia determinada o más posiblemente un antagonista, pero las historias de Inocentes tratan sobre los miedos infantiles y la imaginación, de modo que los niños y lo irreal son los verdaderos protagonistas, no conviene olvidarlo.

Los adultos son muy diferentes entre sí y desde luego muy diferentes a los niños y, en general, superiores a ellos en estado físico y capacidad intelectual. Los adultos no tienen, claro está, atributos dependientes de su edad, sino que se supone a partir de los 16 años o más las personas tienen ya una estructura física y mental característica. Por eso, los adultos tienen atributos de físico e intelecto que se corresponden en su función a las edades física y mental de los niños.

Un adulto normal tiene 20 en cualquiera de los dos atributos. Cualquier valor hasta 15 refleja valores cada vez menores, pero dentro de lo normal, e

igualmente a la inversa con los valores superiores hasta 25. Sin embargo, un personaje adulto puede tener atributos tan bajos como 10 o tan altos como 30, pero esto será el reflejo de un estado excepcional.

Respecto a la inocencia, todos los adultos comienzan el juego con 0 puntos y no pueden utilizar su imaginación para influir en los resultados de la historia, ya que son incapaces de ver las cosas diferentes a como ellos creen que son en realidad. Además son inmunes (no les afecta) el gasto de imaginación de un personaje infantil, ni son susceptibles de ser afectados por el terror de los monstruos.

En lugar de aficiones, los adultos tienen conocimientos profesionales. Un conocimiento profesional se enuncia con el nombre de una profesión e incluye todas las competencias que sea razonable pensar que están incluidas en la profesión: cocinero servirá para esgrimir un cuchillo, pero es más discutible que electricista pueda emplearse para utilizar un destornillador como arma.

El resto de aspectos de un personaje adulto se crean exactamente igual que si se tratara de un niño.

ADULTOS INOCENTES

Algunos adultos están sin embargo abiertos a la inocencia por sus especiales características: personas con retraso mental, autistas o ancianos con demencia senil entran en este campo. En general, cualquier adulto con un atributo de intelecto inferior a 15 comenzará el juego con un punto de inocencia o más según la regla normal: 15-intelecto.

Estos adultos si serán afectables por la imaginación o el terror de la forma normal.

Un adulto inocente puede tener aficiones o conocimientos profesionales (o una mezcla de ambos) a elección del jugador, siempre claro está que los conocimientos profesionales sean adecuados para su intelecto, que equivale en este caso a su edad mental.

Si el maestro lo permite, un jugador puede interpretar a un adulto inocente. No hay reglas cerradas para crear un personaje de este tipo: jugador y maestro deberán llegar a una acuerdo sobre los valores de juego del personaje para que este encaje en la historia.



Gusanitos

Se oyó un grito roto. La mano de Lorenzo se movió muy lentamente, reptando por el asiento hacia la de su hermana. Estaba allí... y de repente no. De un fuerte tirón había salido despedida por encima del respaldo hacia la parte de atrás. La estructura vibraba violentamente y se oían golpes, erujidos y chirridos. Entre las cortinas alguna vez se adivinaban luces desvanecientes pasar a gran velocidad, asfixiadas de una fría noche. Otra sacudida. Las piernas de Lorenzo se plegaron sobre su pecho, los brazos se acoplaron luego, las manos se aferraron con dolorosa desesperación al cinturón de seguridad y finalmente la cabeza, que encajó en el ovillo con un chasquido. Cerró los ojos con todas sus fuerzas.

Consiguió pasar así los minutos siguientes, tan solo canturreando la canción de un anuncio y temblando. Pero es que cada vez parecían más cercanos los gritos. ¿Y qué haría si venían a por él, ahora que su hermana no estaba? “Lo mejor para el calor es GRITOS, lo mejor para la sed es GRITOS, es una nueva bebida llena de GRITOS”. Con los ojos cerrados era peor.

Un chillido desgarrado surgió justo a sus espaldas, de entre el asiento de su hermana y el suyo, como si de un animal se tratase, asomando el hocico por esa abertura. Y entonces algo tocó su pie. El calambre hizo que sus ojos se abrieran como un resorte y las piernas treparan por el respaldo de los asientos de delante con vida propia. Sujetándose precariamente en las cortinas, con la espalda arqueada hacia arriba en una figura casi imposible, las piernas temblando por el peso: Lorenzo se encontró haciendo el pino puente con los pies en el reposa cabezas del asiento delantero. La cara de Fran, agazapado en el suelo a los pies del asiento de Lorenzo, era un poema.

Sin embargo, por ridícula que fuese aquella escena, Fran era un profesional. Al fin y al cabo su misión era proteger a los desvalidos y a las niñas - Lorenzo encajaba al menos en una de las dos categorías. Así que con decisión tiró del brazo del marica, lo que hizo que se desplomase sobre el asiento, y luego saltó el enganche del cinturón de seguridad para dejarle libre. “Sígueme todo lo rápido que puedas; no te quedes atrás o te perderás”.

El espacio bajo los asientos del autobús era más amplio de lo que Lorenzo hubiese pensado. Casi todo el mundo debía de estar saltando sobre los sillones o corriendo por el pasillo, porque a penas se veían piernas colgar del techo, todo lo más alguna mochila olvidada a un lado del camino o una



botella de agua mineral medio vacía que rodaba arriba y abajo. Estaba bastante oscuro, pero no completamente. Las luces rojas del pasillo iluminaban lo suficiente como para ver por donde ir. Descubrimiento que, por cierto, alegró bastante a Lorenzo, porque el culo de Fran se movía a toda velocidad y era casi imposible alcanzarle. Le veía ya a lo lejos, a penas una silueta que le hacía gestos apremiantes. En cualquier caso, conforme gateaba cada vez más lejos de los gritos de los monos, daba ya igual que se perdiese por ese lugar oscuro y polvoriento: se sentía seguro.

La verdad es que le costó bastante alcanzar a Fran. Por un momento pensó incluso que se había perdido, pero finalmente se reunió con él en el punto de encuentro, en la parte delantera del autobús. Allí estaban también Mocos, Peco, Pelirrejo y la gorda Laura - esta última en realidad no entraba en aquel espacio, asomaba del techo de asientos cabeza abajo como si fuese un gigantesco murciélago, sus pelos barrían el suelo con el varivén del autobús. Fran comprobó que Lorenzo había llegado sano y salvo, bebió un chupito de agua de una cantimplora atada a las patas de uno de los asientos y, saludando a su público, se dio la vuelta y se marchó de nuevo.

Allí todo el mundo estaba bastante tranquilo, cada cual a lo suyo. Lorenzo se acercó primero a Mocos, que como de costumbre hurgaba en su nariz buscando algo que comer. Mocos era buen charal, nada egoísta. Cuando vio que Lorenzo se interesaba por su prospección no dudó en ofrecerle el fruto de una de sus incursiones, que este declinó con una arcada en forma de sonrisa. Peco pintarrajeaba las paredes de su club con una suerte de graffiti. Lorenzo intentó descifrar por un momento los mensajes escritos en la pared, pero aquellos rotos parecían estar pensados más para el papel que para las paredes metálicas de aquel sitio y había que ser muy rápido leyendo, pues Peco borraba casi al mismo tiempo que pintaba. Pelirrejo era más egoísta que Mocos, no estaba dispuesto a compartir los mínimos restos de uña que quedaban en sus dedos. No es que Lorenzo tuviese ganas de uña, pero hubiera sido cortés ofrecerle. La gorda Laura penduleaba sin parar. Casi podía advertirse como poco a poco toda la sangre de su cuerpo iba tomando lugar en su gran cabeza, oscureciendo lo que al principio habría sido una piel vagamente rosada hasta convertirla en un carmín encendido. Los ojos se veían, si te fijabas mucho, palpar luchando por salirse del cráneo, empujados por toda esa sangre. También se podía ver que la gorda estaba hambrienta, como parecían estarlo todos allí, por los rastros de babas que le sobresalían de las comisuras de los labios. ¡Eran ya horas sin comer! El estómago de Lorenzo protestó también de hambre.



Entonces, como escupido por la oscuridad, volvió a aparecer Fran. Tenía una bolsa en la mano que arrojó al centro diciendo: “os he conseguido esto; racionadlos, es un viaje largo”. Y con las mismas se dio de nuevo la vuelta y su culo desapareció nuevamente en la oscuridad del pasadizo bajo los asientos.

Al principio todos se quedaron unos segundos paralizados, pero después como una exhalación el Pelirrojo se abalanzó sobre la bolsa y miró en su interior con avidez: “¡Chuches!” gritó al ver el contenido. Entonces, inmediatamente, de la mata de pelos que rodeaba a la gorda cabeza pendulante, salieron dos extremidades, como tentáculos, que atacaron al Pelirrojo tirándolo al suelo y arrebatándole la bolsa. La gorda sonrió de oreja a oreja al ver con sus propios ojos el botín. Pero como estaba del revés, lo que todos vieron fue una exagerada mueca de disgusto que les llenó de terror. La gorda se balanceó nerviosamente y dejó escurrir su larga lengua en la bolsa, llenándola de babas. Su mueca era cada vez más terrorífica mientras la lengua atrapaba un escarabajo de gominola, una araña de chocolate o un gusano multicolor, que desaparecían en sus fauces con un sonido líquido. Y entonces los huevos que la gorda tenía por ojos se volvieron a ellos, los tentáculos se agitaron un momento y una voz salida de alguna parte de su melena les dijo: “¿Queréis? Poned las manos”.

Los niños estiraron las manos con las palmas hacia arriba, incluso Lorenzo, y todos uno a uno fueron recibiendo una parte del botín. Bien es cierto que aún así Laura hizo suya la expresión “quien parte y reparte...” y que, por cada chuche que caía en manos de los otros, dos o tres eran atrapados por su juguetona lengua. Pero aún así la bolsa estaba tan a reventar de golosinas que realmente todos pudieron comer hasta hartarse. Y en eso estaban, cuando de repente la gorda desapareció por el techo con un grito y una gran sonrisa, arrastrando la bolsa con uno de los tentáculos.

Pasados unos segundos de confusión por el techo apareció una cabeza muy distinta, seguida de otra que apareció dos filas de asientos más allá, hacia el fondo del autobús, y otra que apareció por el flanco, donde la estantería daba al pasillo: los monos les habían encontrado.

Mocos trató de escapar hacia la oscuridad pero una mano le cogió por la pierna, Pelirrojo gemía acurrucado en una esquina y Pedro trataba de mantener a distancia a otro de los monos empujando un Carroca azul marino. Los monos, como siempre hacían en estos casos, reían y cantaban los moteos que ellos mismos les habían impuesto: “Mocos, Pedro, Zanahoria y Nifitá”. De fondo se oía a



Laura llorar. Lorenzo se preguntó si no aparecería Fran para salvarles en el último momento — en seguida quedaría claro que no.

El mono más grande hizo a los otros callar. “¿No os han dicho vuestras mamarras que no se debe robar?” dijo entonces con una voz que helaba la sangre. ¿Las golosinas eran de los monos? Fran era un temerario... ¡Un loco! Pelirrojo intentó balbucir una mentira para salvarse y, como vio que no funcionaba, intentó explicarle al mono jefe que ellos no habían robado la bolsa, que había sido otro. Y menos mal que cuando iba a delatar a Fran el mono le interrumpió: “¡Cállate, enano! Y no te preocupes porque nosotros no vamos a haceros nada, que ya tenéis bastante”. Todos los niños se miraron unos a otros perdidos en la más absoluta confusión. “¿No sabéis de qué hablo?” casi todos negaron con la cabeza. “Muchas de esas golosinas estaban ya estropeadas, no se podían comer” el mono gordo hizo una pausa dramática “porque las moscas habían puesto huevos en ellas”. Un escalofrío empezó recorriendo la espalda de Pelirrojo, siguió por la de Peco, atravesó la de Lorenzo y se perdió al final de la de Mocos. ¡Habían comido huevos de mosca! “Huevos, como los de gallina, pero muchísimo más pequeños” siguió el mono, “y dentro tienen larvas de mosca” los niños pusieron un gesto a medio camino entre el terror y la ignorancia, “¡Gusanos! Gusanos que van creciendo sin que te des cuenta” los niños gritaron al unisono, “Si, y como ahí no tendrán otra cosa que comer... pues supongo que tendrán que comerse vuestras trippas” finalizó. Los monos comenzaron a reír como locos, saltando en los asientos y gritando sin ton ni son los moteos de los niños. Entonces de repente todos desaparecieron sin más.

Un ruido como de cañería atascada, un gorgojeo estruendoso, comenzó a invadir el silencio en el que los monos les habían dejado. Todos se volvieron: salida de las trippas de Lorenzo. “¡Es el gusano!” gritó Pelirrojo. Luego todos corearon el grito.

Era demasiado. Lorenzo corrió hacia el borde de la estancia y salió al pasillo del autobús como una exhalación, para luego avanzar a trompicones hasta los asientos en los que estaban sentados los profesores. “He comido labras de moscas, gominolas con *gusananos*, tengo un *gusanano* dentro que se quiere comer mis trippas” el profe de mates de los monos y la señorita de gimnasia le miraron estupefactos. “¿No he dicho antes que os quedaseis en vuestros sitios?” gruñó el hombre “Este es tuyo, ¿no?” dijo luego mirando a la seño. “Lorenzito, niño, ¿te duele la trippa?” dijo ella. Lorenzo asintió con gran vehemencia. “Aguanta un poco, creo que vamos ha hacer una parada en un rato. ¿Por qué no te sientas ahí, junto a Laurita, para que pueda verte?”. Se refería a la gorda Laura,



que estaba llorando hecha una bola en unos asientos cercanos. “Pero...” intentó recurrir Lorenzo. “Pero nada” sentenció el profe de mates.

En el pequeño hueco que dejaba la gorda Laura apenas se podía uno mover, era como estar atrapado en un bloque de plastalina. Y el caso es que Lorenzo se sentía tan incómodo que tenía la necesidad de moverse. Se abrazaba la tripa con todas sus fuerzas mientras sentía, no dolor, si no más bien una especie de calambre leve, un hormigueo que le bailaba de un lado a otro del vientre. Así que con dificultad volvió al hueco bajo los asientos en busca de los otros. Quizás si consiguiese encontrar a Fran... Allí no había nadie. Soplaban un viento frío, que venía quizás del fondo del túnel, y las voces de la parte superior llegaban muy atenuadas, como susurros... y un llanto. Sí, una especie de quejido ahogado se oía al fondo, en la oscuridad de la caverna apenas iluminada por leves fulgores rojos.

Las tripas de Lorenzo volvieron a gorgojear pero esta vez el eco de la caverna le devolvió el sonido multiplicado, como un rugido que le saliese de dentro. Se golpeó en la tripa con fuerza, con rabia, gritando “déjame en paz”, y luego se adentró en la oscuridad a toda prisa.

La última vez no le había parecido tan oscuro, caminaba casi a tientas. Y así fue que de repente una de sus manos resbaló: el suelo estaba mojado. ¿Qué podía ser ese líquido cálido que estaba por todas partes? Pensó en lo peor: “puaj, seguro que es pis”. Mucho peor.

En ese momento una mano le cogió del brazo con firmeza, lo que hizo gritar a Lorenzo con todas sus fuerzas. Una voz le susurró muy cerca del oído “¡Ayúdame!”. Pero Lorenzo no escuchaba, solo oía el gorgojeo de sus tripas y la voz del pánico que le chillaba, en el otro oído, que huyese. Tiró, pateó e incluso arañó. Sus manos se apoyaron en el cuerpo que intentaba apresarle, empujando para intentar librarse. El pánico gritaba. La mano derecha resbaló entonces y encontró una cavidad húmeda. ¿Qué clase de cuerpo era el que intentaba apresarle? se había deshecho con sólo empujar, como si fuese de arcilla. Asqueado, Lorenzo sacó su mano de aquella cavidad. El cuerpo se desplomó a su lado sin ruido.

Se quedó muy quieto, al menos unos segundos, en un relativo silencio, de no ser por los continuos gruñidos de su tripa. Luego comenzó a gatear sin dirección fija, con la esperanza de encontrarse a alguno de sus camaradas. Gateó durante minutos, quizás horas, y finalmente ocurrió lo inevitable: llegó al final de la gruta. El cuerpo casi no le respondía ya. Lo que había comenzado siendo un



hormigues, había seguido como un persistente calambre, luego en forma de dolor pulsante, lacerante desgarrador y finalmente, mientras Lorenzo apoyaba la espalda contra una esquina, el dolor era ya algo paralizante, casi insoportable.

“¿Ninita?” se oyó al fondo, una voz burlona, muy aguda. Por el flanco se oyó entonces también “¿Estás ahí ninita? venimos a por ti”, una voz parecida aunque distinta. “Ninita, sal de ahí, sal a jugar” dijo una tercera voz. Le estaban rodeando. ¡No podría salir de allí de ninguna manera! “Soy Mocos” dijo una de las voces chirriantes “¡Yo soy Pedro” dijo otra, “Soy zanahoria”, “¡Yo soy la Gordita” dijo una cuarta voz, muy profunda, que nada se parecía desde luego a la voz de Laura, “Sal a jugar, Ninita” dijeron todas a coro.

Lorenzo llevaba ya un tiempo en la oscuridad y sus ojos se habían acostumbrado... además, los gusanos irradiaban cierta luz propia. Eran medio transparentes, de colores chillones, amarillo, rojo y verde fluorescente. Los tres que se habían acercado más, estaban erizados como serpientes a punto de atacar. Del cuarto solo se podía advertir una silueta que hacía pensar que era varias veces más grande que los otros. “Sal a jugar, Ninita” dijo este último con voz de caverna.

“Nooooo” gritó Lorenzo con sus últimas fuerzas “y dejad de llamarme Ninita”. Los gusanos se rieron a carcajadas. Del interior del vientre de Lorenzo, una voz, como el crujir de una puerta, dijo “No te hablan a ti”.





TRUCO O TRATO

ESTE es un juego y los juegos tienen reglas. Algunos juegos tienen muchas reglas, otros tienen pocas y algunas reglas son más importantes que otras.

Muchos juegos de rol dicen que la regla más importante es la diversión, pasarlo bien. Pero no en Inocentes.

Aquí la regla más importante es el miedo, pasarlo mal. Naturalmente hay quien no querrá pasarlo demasiado mal, porque al fin y al cabo solo se trata de jugar, ¿no? Pero Inocentes

trata sobre nuestros temores más profundos y arraigados, los temores de la infancia, y busca revivirlos en forma de historias macabras y antinaturales que nos lleven de vuelta a esa época en la que la división entre la fantasía y la realidad no estaba tan clara. Así si quieres divertirte, si quieres reír y hacer bromas, no sigas leyendo, no

intentas jugar. Pero si estás dispuesto a entreabrir esa puerta a los miedos subconscientes que tenías cerrada entonces bienvenido.

**PRIMERA REGLA: EL MIEDO
ES LO MÁS IMPORTANTE.**

TABAS

Otros juegos utilizan dados para simular el azar y la mayoría de los jugadores de rol estamos ya tan habituados a su uso que nos resultan un elemento imprescindible de cualquier juego. Esta es una de las diferencias entre este juego y otros: no se utilizan dados.

Para jugar a Inocentes necesitarás tabas. Y necesitarás bastantes. Verdaderamente, una taba es un hueso de cordero que se utiliza en un juego

infantil que lleva el mismo nombre. Para jugar a Inocentes puedes utilizar como tabas cualquier conjunto de piezas pequeñas que quieras, recortes de cartulina, piedrecitas o lo que te sea más cómodo, incluso puedes tachar cuadros en una hoja de papel, pero igualmente nos referiremos a ellas genéricamente como tabas. Un buen sustituto de las tabas, quizás el mejor para este juego, son las golosinas. Así es, utiliza gominolas o mejor aún, lacasitos, de colores distintos para representar los atributos del juego. Cuando un jugador gaste uno, puede comérselo, será una dulce recompensa por su esfuerzo.

COLORES

Cada jugador necesitará tres tipos de tabas para jugar a Inocentes, cada tipo identificado por un color diferente: azul, verde o blanco. Además, el Maestro necesitará dos tipos diferentes de tabas, también diferenciadas por su color: negras y rojas. Los colores de las tabas son, como tantas otras

CONTROLA TUS TABAS

Utiliza un vasito u otro tipo de recipiente para almacenar las tabas de cada personaje durante el juego y así no se desparramarán por ahí. Puedes poner juntas todas las tabas, al fin y al cabo son de colores distintos y fáciles de identificar y así no hay tanto control sobre cuantas quedan de cada tipo. Aún así seguramente querrás tener las tabas rojas a parte y bien controladas. No podemos culparte por ello.

cosas, una decisión completamente arbitraria. Sin embargo en este manual nos referiremos a ellas por su color según las siguientes correspondencias:

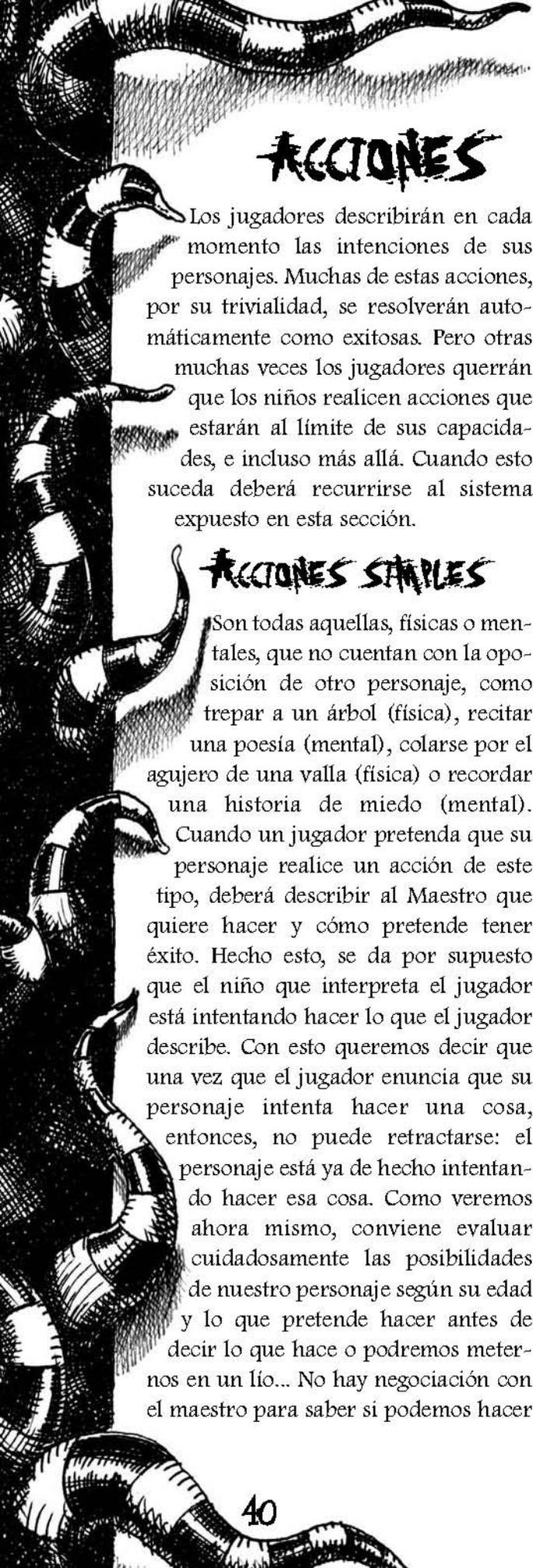
Azul. Las tabas azules se emplearán en las acciones mentales y representan todo esfuerzo intelectual sea de razonamiento, memoria o percepción. Cada personaje dispondrá de tantas como el valor de su edad mental.

Verde. Con este color se identificarán las tabas que se usen en acciones físicas de todo tipo, velocidad, coordinación, fuerza o resistencia. Un personaje tendrá un número de estas tabas igual a su edad física.

Blanco. Para representar la fantasía, la imaginación y cualquier otra manifestación de la inocencia de los niños, se utilizarán tabas blancas. El número de tabas blancas de un personaje es igual a su inocencia.

Rojo. Con el color rojo se simbolizará la muerte, el dolor y el daño físico. Inicialmente los personajes comienzan sin tabas rojas: el Maestro las asignará cuando estos sufran daño.

Negro. Las tabas negras representan en Inocentes el terror. Los monstruos, el mal, la oscuridad, emplearán tabas negras para todas sus acciones, sean físicas, mentales o fantásticas. Cada monstruo, horror o amenaza de cualquier tipo tendrá a su disposición tantas tabas negras como su puntuación en terror.



ACCIONES

Los jugadores describirán en cada momento las intenciones de sus personajes. Muchas de estas acciones, por su trivialidad, se resolverán automáticamente como exitosas. Pero otras muchas veces los jugadores querrán que los niños realicen acciones que estarán al límite de sus capacidades, e incluso más allá. Cuando esto suceda deberá recurrirse al sistema expuesto en esta sección.

ACCIONES SIMPLES

Son todas aquellas, físicas o mentales, que no cuentan con la oposición de otro personaje, como trepar a un árbol (física), recitar una poesía (mental), colarse por el agujero de una valla (física) o recordar una historia de miedo (mental). Cuando un jugador pretenda que su personaje realice un acción de este tipo, deberá describir al Maestro que quiere hacer y cómo pretende tener éxito. Hecho esto, se da por supuesto que el niño que interpreta el jugador está intentando hacer lo que el jugador describe. Con esto queremos decir que una vez que el jugador enuncia que su personaje intenta hacer una cosa, entonces, no puede retractarse: el personaje está ya de hecho intentando hacer esa cosa. Como veremos ahora mismo, conviene evaluar cuidadosamente las posibilidades de nuestro personaje según su edad y lo que pretende hacer antes de decir lo que hace o podremos meterlos en un lío... No hay negociación con el maestro para saber si podemos hacer

MUCHAS TABAS!

Los niños mayores pueden llegar a utilizar muchas tabas y como además se emplean tabas de diversos colores algunos grupos de juego pueden encontrar esto engorroso y poco práctico. Puede solventarse esto utilizando tabas de dos tamaños, haciendo que las mayores valgan por cinco de las pequeñas. Si esto tampoco funciona en tu grupo, ningún problema, nada que unas cuantas rayas anotadas en la hoja de personaje sustituyendo a las tabas no puedan solucionar. Aún así, el uso de la terminología de las tabas agiliza el juego si se conocen bien que color se emplea para cada cosa, incluso cuando no se usan objetos manipulables para representar las puntuaciones. En nuestra experiencia, tabas pequeñas guardadas en un vasito resultan cómodas y prácticas de usar sin recurrir a esto, pero quede como otra opción.

algo o no, ni para saber la dificultad ni nada parecido. Si un jugador dice que su personaje hace una cosa, entonces la hace, no hay arrepentimientos ni vuelta atrás. Así son los niños, muchas veces tratando de hacer cosas que escapan a sus posibilidades.

SEGUNDA REGLA: TODO LO QUE SE DICE, SE HACE.

Ejemplo: Ángel es un niño de seis años que quiere salir por la ventana de su cuarto antes de que Lo Que

Araña y Golpea la Puerta logre entrar. El jugador que interpreta a Ángel no sabe si su personaje es suficientemente mayor para hacer algo así, pero no puede preguntarle al maestro nada al respecto, así que sencillamente anuncia que Ángel abre la ventana y trata de alcanzar el canalón para descender agarrado a él. Mientras, los arañazos cesan y la puerta comienza a crujir al abrirse...

La regla para resolver una acción simple es la siguiente: el Maestro, escuchada la descripción que el jugador dé sobre lo que su personaje está intentando conseguir, determina si la acción es física o mental y la edad necesaria que tendría que tener el niño para tener éxito. Entonces se compara la edad física o mental del personaje con la que el Maestro ha determinado que hace falta para llevar a buen término la acción:

La edad física o mental del personaje es igual o mayor que la determinada por el Maestro: la acción tiene éxito y no supone ningún coste ni esfuerzo para el personaje.

La edad física o mental del personaje es menor que la determinada por el Maestro: la acción tiene éxito si el jugador gasta una taba apropiada al tipo de acción por cada año que le falte para igualar la edad necesaria para realizar la acción.

TERCERA REGLA: SI ERES LO BASTANTE MAYOR PARA HACERLO, ENTONCES TIENES ÉXITO. SI NO, DEBES ESFORZARTE.

Ejemplo: el Maestro dice al jugador de Ángel que para descolgarse de la ventana necesitaría una edad física de 9

años. Como la suya es solo 6 necesita gastar tres tabas verdes para tener éxito.

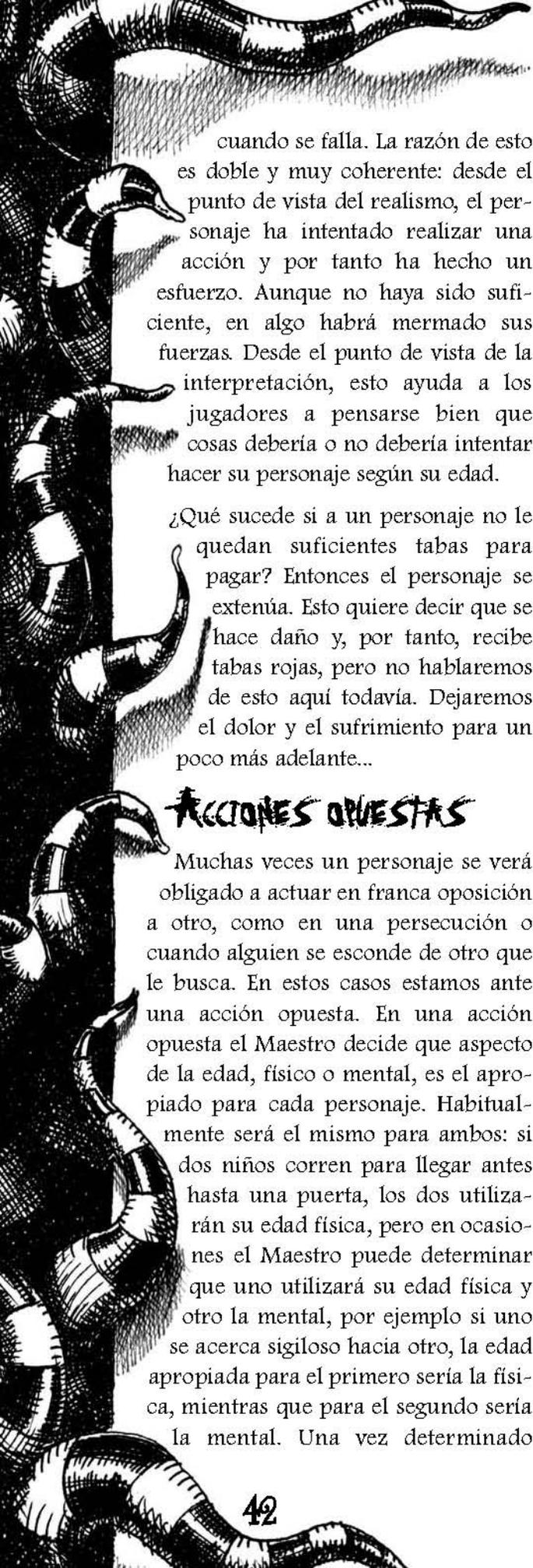
Una vez que el jugador conoce el gasto necesario para que la acción que su personaje está llevando a cabo tenga éxito puede elegir fallar si no desea perder tantas tabas. En este caso deberá pagar la mitad de las tabas que le correspondieran (redondeando hacia abajo) y la acción fracasará.

CUARTA REGLA: SI UN NIÑO NECESITA ESFORZARSE, EL JUGADOR DECIDE SI SE ESFUERZA LO SUFICIENTE PARA TENER ÉXITO GASTANDO LAS TABAS NECESARIAS PARA QUE SU ATRIBUTO IGUALE A LA DIFICULTAD O FALLA GASTANDO LA MITAD DE LAS TABAS NECESARIAS PARA TENER ÉXITO.

Ejemplo: el jugador de Ángel decide que tres tabas verdes son muchas, por lo que elige fallar en la acción de bajar por la ventana. Aún así debe gastar una taba verde por haberlo intentado.

Como se puede ver, en este sistema no hay nada aleatorio desde el punto de vista de los jugadores. Puede resultar poco intuitivo que alguien decida si tendrá éxito o no, pero ten bien presente que no es eso lo que sucede: los personajes de Inocentes no deciden tener éxito o no, son los jugadores. Desde la óptica de los niños, los sucesos son tan aleatorios como si se utilizaran dados.

También puede resultar extraño a primera vista que haya que pagar tabas



cuando se falla. La razón de esto es doble y muy coherente: desde el punto de vista del realismo, el personaje ha intentado realizar una acción y por tanto ha hecho un esfuerzo. Aunque no haya sido suficiente, en algo habrá mermado sus fuerzas. Desde el punto de vista de la interpretación, esto ayuda a los jugadores a pensarse bien que cosas debería o no debería intentar hacer su personaje según su edad.

¿Qué sucede si a un personaje no le quedan suficientes tabas para pagar? Entonces el personaje se extenua. Esto quiere decir que se hace daño y, por tanto, recibe tabas rojas, pero no hablaremos de esto aquí todavía. Dejaremos el dolor y el sufrimiento para un poco más adelante...

ACCIONES OPUESTAS

Muchas veces un personaje se verá obligado a actuar en franca oposición a otro, como en una persecución o cuando alguien se esconde de otro que le busca. En estos casos estamos ante una acción opuesta. En una acción opuesta el Maestro decide que aspecto de la edad, físico o mental, es el apropiado para cada personaje. Habitualmente será el mismo para ambos: si dos niños corren para llegar antes hasta una puerta, los dos utilizarán su edad física, pero en ocasiones el Maestro puede determinar que uno utilizará su edad física y otro la mental, por ejemplo si uno se acerca sigiloso hacia otro, la edad apropiada para el primero sería la física, mientras que para el segundo sería la mental. Una vez determinado



esto, cada jugador decide secretamente cuál será su edad efectiva en la oposición, apartando las tabas que necesite usar sin que sean vistas por el otro jugador (guardándolas en la mano, por ejemplo). Las tabas necesarias se calculan igual que en acciones simples, es decir sumándose el número de tabas empleadas a la edad apropiada del personaje para determinar su edad efectiva para la acción.

Cuando ambos jugadores han hecho esto, se muestran las tabas y se calculan las edades efectivas de los personajes. Aquel que resulte con una edad efectiva mayor, gana la oposición, pero ambos jugadores deben gastar todas sus tabas. Si se gana la oposición por tres años o más, el resultado es un éxito espectacular para el ganador y un fallo catastrófico para el perdedor.

QUINTA REGLA: EN UNA ACCIÓN OPUESTA CADA JUGADOR ESCOGE EN SECRETO LAS TABAS QUE GASTA SU PERSONAJE. DESPUÉS SE SUMAN LAS TABAS GASTADAS AL ATRIBUTO DEL NIÑO Y EL RESULTADO MAYOR GANA.

Ejemplo: Los gemelos Lorenzo y Rosendo están haciendo unas manualidades para el día de la Madre. Los dos quieren hacer la más bonita y que su mamá la reconozca como tal. El Maestro considera que esta es una acción mental opuesta. Los dos tienen edad mental 8, pero Lorenzo tiene el rasgo físico torpe, que normalmente no se aplicaría a una acción mental, pero el Maestro considera que sí debe aplicarse en este caso, por lo que recibe un -1. Los jugadores de ambos personajes escogen sus tabas en secreto. El jugador de Rosendo, sabedor de la

ventaja inicial, decide coger solo una taba azul. El de Lorenzo, que quiere agradar a su mamá a toda costa, decide lastimarse y coge una taba roja del Maestro (que le da +3 como veremos más adelante). Los resultados son Rosendo 9, Lorenzo 10. La mamá de los gemelos queda en cantada con las manualidades de los dos, pero como Lorenzo se ha cortado haciendo el collage y tiene "pupa", recibe más halagos y mimos que su hermano.

Pero esto solo es así cuando la oposición es entre personajes de los jugadores o con los monstruos. Con los personajes del Maestro, actúa como si las acciones fueran simples y los atributos de los personajes del maestro las dificultades que hay que superar. Dicho de otro modo, los personajes del maestro no disponen de tabas.

SEXTA REGLA: LOS PERSONAJES DEL MAESTRO NO TIENEN TABAS, SOLO LOS NIÑOS Y LOS MONSTRUOS LAS TIENEN.

Un personaje puede lastimarse si su jugador no tiene tabas suficientes para la edad efectiva que quiere emplear. En ese caso, puede coger las tabas rojas de la reserva del Maestro que necesite.

NARRAR LOS RESULTADOS

En un juego en el que los jugadores están imaginando lo que sus personajes imaginan, ¿qué sentido tiene que sea otra persona quién describe los resultados de las acciones? Por



esta razón, es el jugador quien debe narrar el resultado de una acción emprendida por su personaje, siempre claro está ateniéndose a los parámetros de éxito o fallo que él mismo haya decidido tener. Así mismo, deberá tener en consideración en su descripción el tipo de tabas empleado: habrá que incluir un componente imaginario en la descripción si se emplearon tabas blancas y explicar como se lastimó el niño realizando la acción si recibió tabas rojas en forma de heridas al hacerla.

Alternativamente, se puede dejar que el director de juego narre los fallos y el jugador haga lo propio únicamente con los éxitos, si este se siente incapaz de decidir de forma adecuada las cosas malas que le ocurren a su personaje.



**SÉPTIMA REGLA: EL JUGADOR NARRA
LOS RESULTADOS DE LA ACCIÓN DE SU
PERSONAJE.**

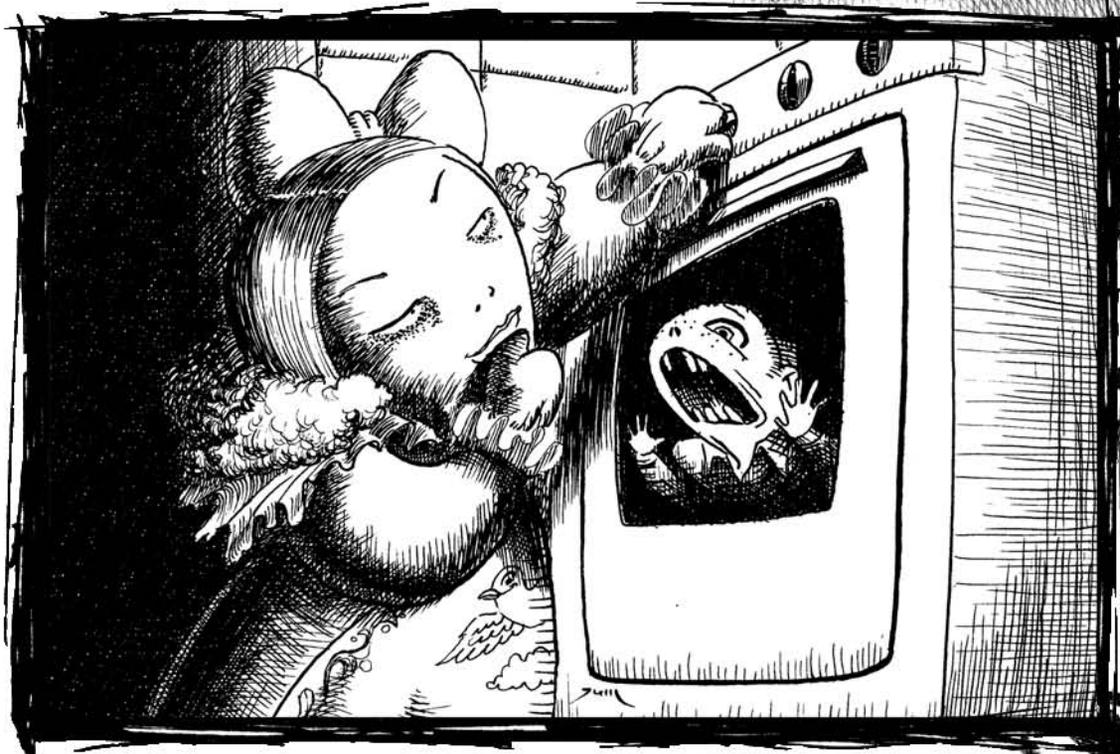
Esta intervención del jugador de forma tan directa en la narración de los acontecimientos de la historia se aleja de la mayoría de los juegos de rol tradicionales, donde este papel corresponde únicamente al Director de Juego. Evidentemente, una parte de la experiencia interpretativa de Inocentes recae en este aspecto, pero si los jugadores se ven incapaces de no utilizar esto para tomar ventaja en el juego en lugar de hacerlo para aumentar su grado de vivencia de la historia, entonces deberían prescindir de esta regla.

ÉXITOS ESPECTACULARES Y FALLOS CATASTRÓFICOS

En la mayoría de las acciones los personajes intentarán hacer algo y lo conseguirán o no. Sin embargo, a veces su éxito o su fracaso será especialmente sonado y con mayores consecuencias de lo esperable.

Un personaje obtiene un éxito espectacular si el jugador gasta tres tabas más de lo necesario para llevar a cabo una acción simple o si supera en edad efectiva en al menos tres años a otro personaje en una oposición. Un éxito espectacular tiene consecuencias positivas e inesperadas para el personaje, dándole una ventaja adicional en la situación en la que estaba. Estas consecuencias positivas las determina el Maestro, aunque el jugador puede sugerir alguna si al Maestro le parece apropiado.

Un fracaso catastrófico ocurre cuando el jugador escoge no gastar ninguna taba al fallar, o si la edad efectiva del personaje es al menos



tres años menor que la de otro en una oposición. Un fallo catastrófico es un resultado especialmente desagradable para un personaje, que, además de fallar lo que intentaba, queda en una situación especialmente delicada o resulta lastimado.

OCTAVA REGLA: SI UN PERSONAJE SUPERA EN TRES PUNTOS O MÁS LA DIFICULTAD PARA TENER ÉXITO OBTIENE UN ÉXITO ESPECTACULAR. SI DECIDE NO GASTAR NINGUNA TABA AL FALLAR OBTIENE UN FALLO CATASTRÓFICO.

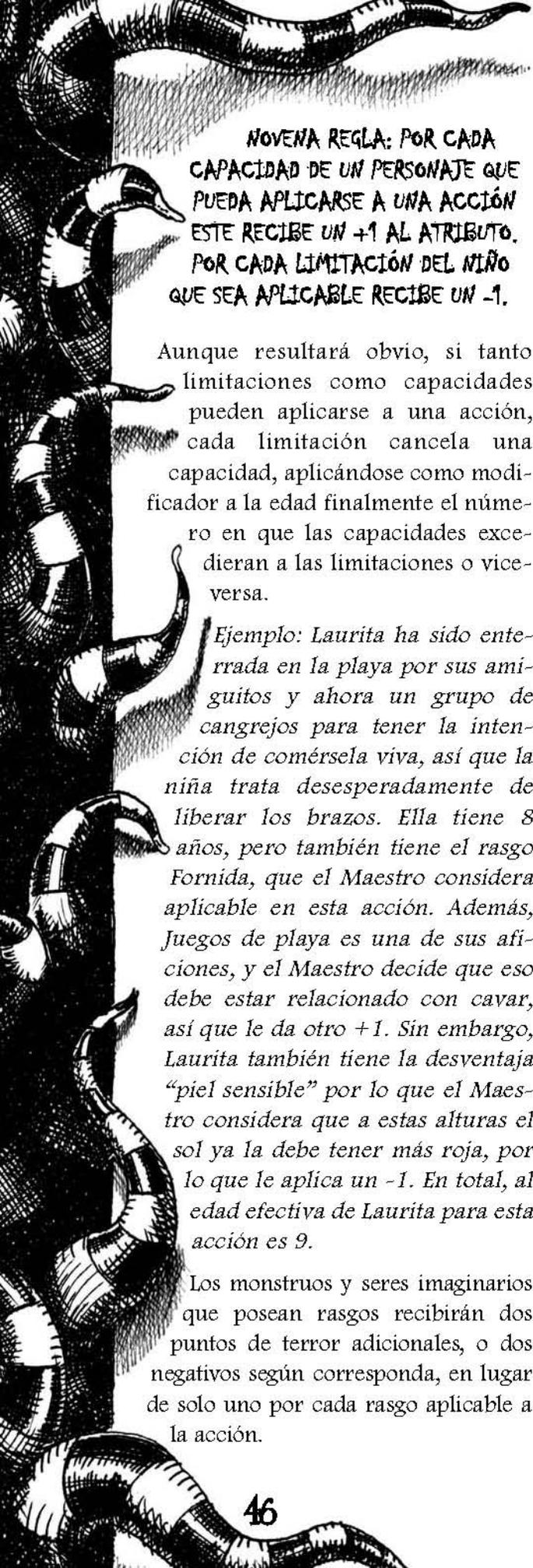
CAPACIDADES Y LIMITACIONES

Los personajes de Inocentes, igual que los niños y adultos de la vida real, tienen cosas que se les da mejor hacer y cosas que se les da peor. Las

cosas que se les da mejor o capacidades son los rasgos positivos, las aficiones y las ventajas. Las cosas que se les dan peor o limitaciones son los rasgos negativos y las desventajas.

Cada vez que un personaje se vea involucrado en una acción de cualquier tipo en la que puede aplicarse alguno de sus rasgos positivos, aficiones o ventajas, considéralo un año mayor. Si varias capacidades se pueden aplicar en una acción concreta, añade un año a la edad apropiada del niño para esa acción.

Por el contrario y como ya habrás supuesto, si una limitación puede aplicarse a la acción que trata de realizar el personaje, considera como si tuviera un año menos. Como en el caso anterior, si varias limitaciones son aplicables, cada una resta un año a la edad efectiva del personaje para esa acción.



NOVENA REGLA: POR CADA CAPACIDAD DE UN PERSONAJE QUE PUEDA APLICARSE A UNA ACCIÓN ESTE RECIBE UN +1 AL ATRIBUTO. POR CADA LIMITACIÓN DEL NIÑO QUE SEA APLICABLE RECIBE UN -1.

Aunque resultará obvio, si tanto limitaciones como capacidades pueden aplicarse a una acción, cada limitación cancela una capacidad, aplicándose como modificador a la edad finalmente el número en que las capacidades excedieran a las limitaciones o viceversa.

Ejemplo: Laurita ha sido enterrada en la playa por sus amiguitos y ahora un grupo de cangrejos para tener la intención de comérsela viva, así que la niña trata desesperadamente de liberar los brazos. Ella tiene 8 años, pero también tiene el rasgo Fornida, que el Maestro considera aplicable en esta acción. Además, Juegos de playa es una de sus aficiones, y el Maestro decide que eso debe estar relacionado con cavar, así que le da otro +1. Sin embargo, Laurita también tiene la desventaja "piel sensible" por lo que el Maestro considera que a estas alturas el sol ya la debe tener más roja, por lo que le aplica un -1. En total, la edad efectiva de Laurita para esta acción es 9.

Los monstruos y seres imaginarios que posean rasgos recibirán dos puntos de terror adicionales, o dos negativos según corresponda, en lugar de solo uno por cada rasgo aplicable a la acción.

Bajo los efectos del miedo

Otro aspecto que influye en el desarrollo de una acción es el miedo. Cuando estamos ante lo que tememos, actuamos a menudo torpemente y cometemos los fallos más tontos en las tareas más sencillas. Cuando está bajo los efectos del miedo, por ejemplo en presencia de su temor personal, un niño cuenta como si tuviera un año menos de lo que realmente tiene para cualquier acción que realice. Además, si se trata de acciones directas contra el producto del miedo, la edad efectiva del personaje se considera otro año menor. Considera que estar asustado es una limitación y tratar de actuar directamente contra el objeto de nuestro terror es otra limitación adicional.

Los monstruos en acción

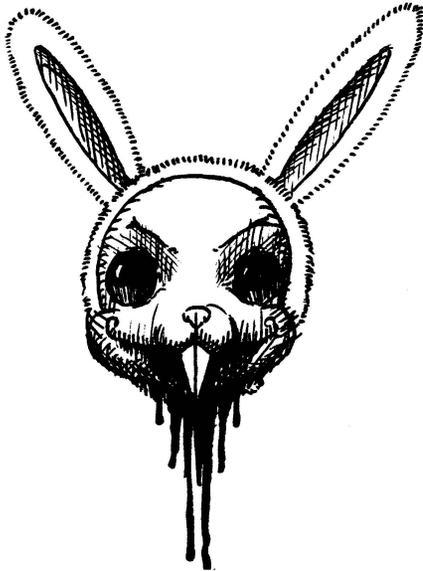
Al contrario que los seres humanos, los monstruos tienen una única puntuación: Terror, que representa lo temido que es el monstruo y la fuerza de su creencia en él por los niños de todo el mundo. Por esto, cuando un monstruo realiza una acción, utiliza siempre su atributo de terror para resolverlo.

Los monstruos tienen tantas tabas negras como su puntuación en terror (y viceversa) y deben utilizarlas para realizar acciones de todo tipo: físicas o mentales. Además, cuando sufren daño los monstruos pierden también tabas negras y cuando se quedan sin ellas, dejan de existir.

Si un monstruo gasta tabas en una acción, suma las tabas gastadas a su atributo para dicha acción, pero una vez que esta acabe reduce su terror en el número de tabas gastadas. El terror de un monstruo siempre es igual al número de tabas negras de las que disponga en ese momento.

Si un monstruo daña a un niño recibe tabas negras adicionales: una por cada tres puntos de daño o fracción que le haya producido.

Además, cada vez que un niño actúa movido por el miedo hacia el monstruo (intenta huir de él o realiza cualquier acción que pueda calificarse claramente dirigida a evitar al monstruo, no enfrentarse contra él o esconderse) el monstruo recibe una taba negra.



DÉCIMA REGLA: EL TERROR DE UN MONSTRUO SIEMPRE ES IGUAL A LAS TABAS NEGRAS QUE TENGA. SI UN MONSTRUO ASUSTA O HIERE A UN NIÑO RECIBE TABAS NEGRAS.

DOLOR Y SUFRIMIENTO

Hay muchas formas en las que un niño puede hacerse daño. Inocentes no es un juego sobre violencia, si no sobre el miedo, pero muchas veces ambos caminan de la mano: la violencia puede engendrar el miedo e igualmente a la inversa, el miedo puede desembocar en reacciones violentas.

Cuando un personaje de Inocentes sufre daño de algún modo, pierde tabas azules o verdes a elección del jugador. Por cada punto de daño, el jugador debe eliminar una taba de cualquiera de los dos tipos. Alternativamente, un jugador puede aceptar recibir una taba roja a cambio de tres puntos de daño, es decir en lugar de eliminar tres tabas de su personaje. Por supuesto, si no hay tabas azules o verdes que gastar y el niño es herido, solo le queda acumular tabas rojas: una por cada tres puntos de daño o fracción.

UNDÉCIMA REGLA: UN NIÑO PIERDE UNA TABA AZUL O VERDE POR CADA PUNTO DE DAÑO. EN SU LUGAR EL NIÑO PUEDE RECIBIR UNA TABA ROJA POR CADA TRES PUNTOS DE DAÑO A ELECCIÓN DEL JUGADOR.

Mientras que la pérdida de tabas verdes o azules representa cansancio, magulladuras y raspones, las tabas rojas son verdaderas y peligrosas heridas que pueden lastimar gravemente al niño, así que cuidado...



Ejemplo: Huyendo de unos diabólicos gusanos gigantes que han entrado en su habitación, Cristina cae rodando por el primer tramo de las escaleras del primer piso y se hace una brecha y abundantes contusiones. El Maestro determina que recibe cuatro puntos de daño. La jugadora de Cristina decide gastar una taba verde y recibir una roja (que equivale a tres puntos) como efecto de este daño.

LASTIMARSE

Ya hemos mencionado anteriormente que un niño puede lastimarse si el jugador decide gastar más tabas de las que tiene para realizar una acción o si elige voluntariamente lastimarse en lugar de gastar todas las tabas necesarias del tipo adecuado. La regla para esto es sencilla: en lugar de (o además de) utilizar tabas verdes o azules o una vez sin tabas del tipo apropiado, el jugador puede añadir tabas rojas a su personaje. Cada taba roja que el personaje añade a su recuento de daño equivale a tres tabas verdes o azules reflejando el gran esfuerzo realizado.

DUODÉCIMA REGLA: AL ESFORZARSE, UN PERSONAJE PUEDE LASTIMARSE Y RECIBIR TABAS ROJAS A CAMBIO DE UN +3 POR CADA TABA AL ATRIBUTO PARA ESA ACCIÓN.

¿Por qué se hace daño un personaje al realizar la acción? Deberá ser el jugador quien lo explique, como todo resultado de una acción de su personaje. Cuando la acción sea física, será fácil, pero cuando sea mental hará

falta un poco más de inventiva. Un niño que se extenuara una piedra roja en una acción mental para buscar un juguete en un desván podría haberse lastimado al rebuscar en una caja cuyo contenido se le ha caído parcialmente encima, por ejemplo.

Un personaje NO puede recibir tabas rojas para sustituir tabas blancas y el uso de tabas rojas no proporciona ninguna bonificación a acciones que sea puramente imaginativas.

Ejemplo: Mientras se levanta del suelo y se toca la frente ensangrentada, Cristina ve como uno de los gusanos sale por la puerta de su habitación reptando por las escaleras. La jugadora de Cristina describe como esta se levanta y trata de saltar por la barandilla el último tramo de escaleras que le separan de la planta baja. El Maestro decide que hay que tener 11 años para conseguir eso, y Cristina sólo tiene una edad física de 8, tres años menos, con lo cual necesitaría gastar tres tabas verdes para conseguirlo, pero la jugadora decide lastimarse, gastando una taba roja, que equivale a las tres que necesitaba. El jugador describe como llorando por el dolor y el miedo, Cristina se encarama trabajosamente en lo alto de la barandilla y cae al otro lado, torciéndose el tobillo en la caída.

HERIDAS

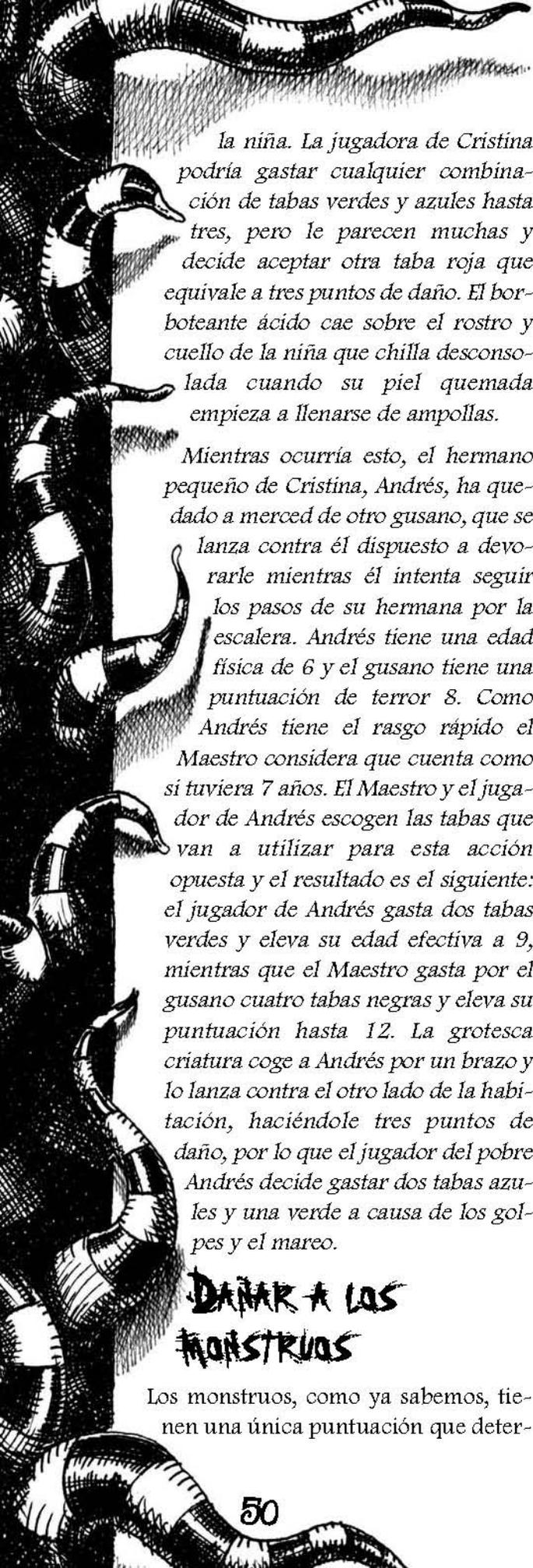
Los personajes se harán daño de muchas maneras: cayéndose, siendo golpeados por monstruos, etc. Cuando esto suceda perderán tabas verdes o azules y recibirán tabas rojas a causa de las heridas. La pregunta es ¿cuántas

tabas? La respuesta es sencilla. Todos los ataques tendrán una fuerza equivalente a la edad física del atacante más un modificador por el objeto que utilice para atacar. Fuentes de daño como el fuego, las pistolas o las caídas tienen su propia fuerza determinada por el Maestro sin depender de la edad de nadie. La fuerza de los monstruos es igual a su puntuación de terror en el momento de realizar el ataque. El daño que sufre la víctima del ataque es igual a esta fuerza menos su propia edad física. Este daño es el número de tabas verdes o azules que el personaje gasta por efecto del daño. Si no dispone de suficientes tabas de estos colores o prefiere conservar las que tienes, puede elegir recibir una taba roja por tres puntos de daño o fracción. Las tabas rojas, como ya hemos dicho, representan heridas de verdad, sangre, mucho dolor, torceduras, roturas, brechas...

DÉCIMO TERCERA REGLA: EL DAÑO QUE RECIBE UN PERSONAJE ES IGUAL A LA DIFERENCIA ENTRE LA PUNTUACIÓN DEL ATRIBUTO DEL ATACANTE Y LA DEL SUYO AL DEFENDERSE.

Ejemplo: Uno de los gusanos muerde a Cristina con sus desmesuradas y babeantes fauces, secretoras de un ácido caliente y desagradable. El terror del gusano es 9 y el maestro secretamente gasta tres tabas negras para elevarlo a 12. La jugadora de Cristina gasta una taba verde para subir su edad física de 8 a 9, insuficiente para evitar el ataque. El monstruoso ser se cierne sobre la aterrorizada niña rezumando un líquido viscoso y esparciendo un desagradable olor a fruta podrida. Como supera en tres puntos la defensa de Cristina, hace tres puntos de daño a





la niña. La jugadora de Cristina podría gastar cualquier combinación de tabas verdes y azules hasta tres, pero le parecen muchas y decide aceptar otra taba roja que equivale a tres puntos de daño. El borboteante ácido cae sobre el rostro y cuello de la niña que chillaba desconsolada cuando su piel quemada empieza a llenarse de ampollas.

Mientras ocurría esto, el hermano pequeño de Cristina, Andrés, ha quedado a merced de otro gusano, que se lanza contra él dispuesto a devorarlo mientras él intenta seguir los pasos de su hermana por la escalera. Andrés tiene una edad física de 6 y el gusano tiene una puntuación de terror 8. Como Andrés tiene el rasgo rápido el Maestro considera que cuenta como si tuviera 7 años. El Maestro y el jugador de Andrés escogen las tabas que van a utilizar para esta acción opuesta y el resultado es el siguiente: el jugador de Andrés gasta dos tabas verdes y eleva su edad efectiva a 9, mientras que el Maestro gasta por el gusano cuatro tabas negras y eleva su puntuación hasta 12. La grotesca criatura coge a Andrés por un brazo y lo lanza contra el otro lado de la habitación, haciéndole tres puntos de daño, por lo que el jugador del pobre Andrés decide gastar dos tabas azules y una verde a causa de los golpes y el mareo.

DAÑAR A LOS MONSTRUOS

Los monstruos, como ya sabemos, tienen una única puntuación que deter-

mina su poder: el terror. Esta misma puntuación es la que se utiliza para determinar cuanto daño pueden aguantar. Cada vez que el monstruo sufre daño, pierde una taba negra por cada punto de daño que reciba. Cuando el monstruo se ha quedado sin tabas negras, sea porque las ha empleado, sea porque ha sufrido daño, muere y desaparece, convirtiéndose en una inocente sombra, un montón de ropa sucia o lo que sea.

Ejemplo: Volvamos al momento presente, con Cristina tendida en el suelo y el gusano a punto de lanzarse sobre ella... Cuando el gusano abre sus fauces para devorarla, Lucía, la prima de Cristina, aparece frente a él con una lámpara en las manos dispuesta a estrellársela en la cabeza al monstruo. La edad física de Lucía es 9 y el terror del gusano 7 (tenía Terror 9, pero gastó 3 puntos para atacar a Cristina, ¿recordáis? Como logró herirla recibió una taba negra adicional). El jugador y el Maestro escogen secretamente las tabas que van a utilizar: el jugador de Lucía gasta 2, elevando su edad efectiva a 10 y el Maestro decide que el gusano, sorprendido por la decisión de la niña, no gastará ninguna, con lo que su puntuación efectiva es 7. Lucía gana la oposición y logra estamparle al gusano la lámpara en su fea cara. El Maestro decide que el modificador de daño de la lámpara es +1, que sumado a la diferencia de tres puntos que ha obtenido Lucía sobre el monstruo da un total de cuatro puntos de daño. El gusano chillaba mientras sacude su cuerpo violentamente mientras se deshinchía y el Maestro retira cuatro tabas negras de su reserva.

INCONSCIENCIA Y FUERTE

Ya sabemos que cuando un personaje que sufre heridas de verdad acumula tabas rojas. Pero, ¿cuánto daño puede acumular? ¿Cuánto aguantará antes de que pasar al otro lado? Un personaje muere cuando sus tabas rojas son iguales o más que su edad física y transcurre un suspiro de tiempo. Con esto nos referimos a que, incluso cuando el personaje acumula el número de tabas rojas necesarias, aún hay unos segundos para salvarle, si se actúa con rapidez. Si ese suspiro pasa, y el Maestro decidirá cuando ha pasado, el personaje ha muerto y sólo se puede llorar por él y rezar por su alma.

DÉCIMO CUARTA REGLA: SI UN PERSONAJE ACUMULA TANTAS TABAS ROJAS COMO SU EDAD FÍSICA, MUERE.

PONERSE BIEN

Un personaje sin tabas está solo levemente magullado, con heridas menores y contusiones de las que puede recuperarse rápidamente. Quizás tenga algo roto, pero no será nada grave y pronto estará de nuevo como una rosa.

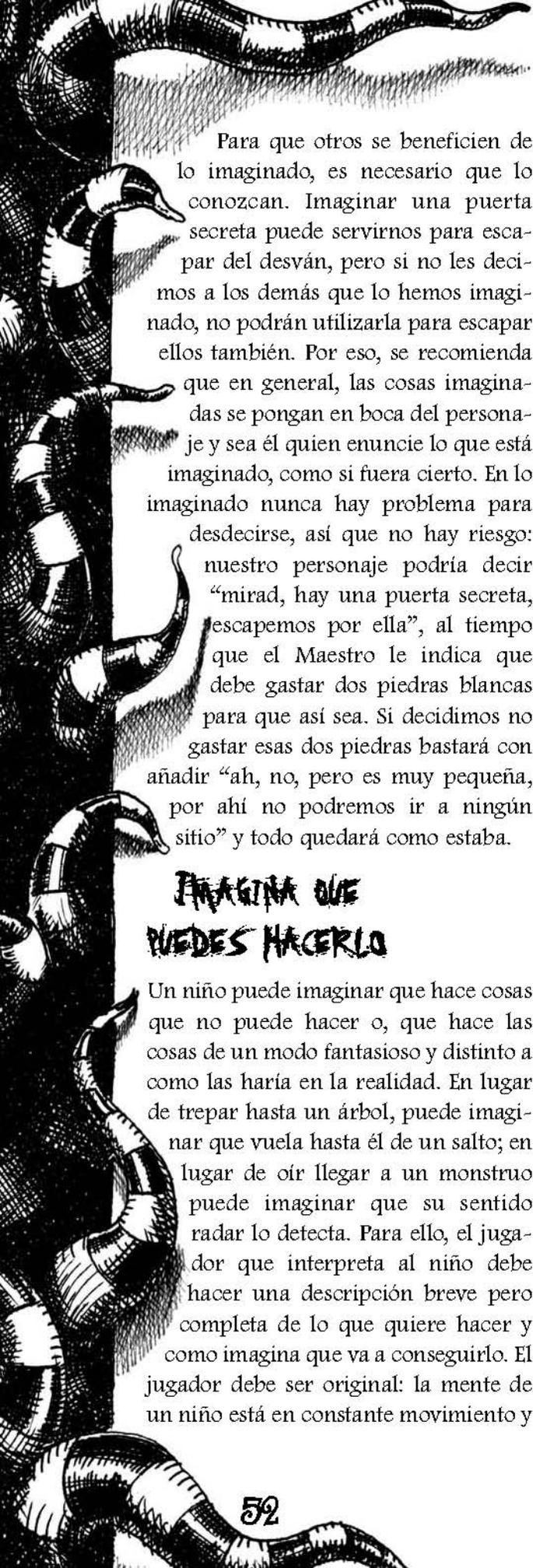
Por otro lado, si el personaje tiene tabas rojas, entonces es que ha sufrido verdadero daño. Se encontrará mal, mareado o fatigado y dolorido. Estaría mejor en cama tomando leche caliente y galletas y descansando, aunque ya sabemos que bajo la cama y en el armario puede esconderse muchas sorpresas... desagradables. Como sea, en este estado un personaje se libra de una taba roja cada semana.

¿Y que hay de hospitales, primeros auxilios y otras cosas curativas como los clásicos rituales “cura sana”? En un hospital bajo la atenta mirada de médicos y enfermeras, un personaje se recupera el doble de rápido. Sobre los primeros auxilios, requieren una acción mental, con una edad requerida entre 11 y 15 según la gravedad de la herida a discreción del Maestro. Si la acción tiene éxito el herido se libra de una taba roja. Si el éxito es espectacular se libra de tres. Ante un fracaso catastrófico el paciente recibe una o dos tabas rojas adicionales a discreción del Maestro. Sobre rituales curativos hablaremos más adelante en el apartado Imaginar.

IMAGINAR

Cuando un niño imagina, vive lo que está imaginando y cuando un niño comparte con otros lo que imagina, todos ellos lo viven juntos. Imaginar es creer que ocurren cosas que no ocurren, pero en Inocentes es algo más: es hacer que ocurran, al menos en ese mundo que comparten los Inocentes con sus mayores enemigos: los terrores, los monstruos imaginarios.

Imaginando un niño puede hacer cosas que normalmente no podría hacer, cosas por encima de sus posibilidades que no podría llevar a buen término si las afrontara como acciones normales. Además, imaginando se puede dotar de capacidades a objetos que no las tienen y hacer que ocurran cosas que no deberían o tendrían porque ocurrir.



Para que otros se beneficien de lo imaginado, es necesario que lo conozcan. Imaginar una puerta secreta puede servirnos para escapar del desván, pero si no les decimos a los demás que lo hemos imaginado, no podrán utilizarla para escapar ellos también. Por eso, se recomienda que en general, las cosas imaginadas se pongan en boca del personaje y sea él quien enuncie lo que está imaginado, como si fuera cierto. En lo imaginado nunca hay problema para desdecirse, así que no hay riesgo: nuestro personaje podría decir “mirad, hay una puerta secreta, escapemos por ella”, al tiempo que el Maestro le indica que debe gastar dos piedras blancas para que así sea. Si decidimos no gastar esas dos piedras bastará con añadir “ah, no, pero es muy pequeña, por ahí no podremos ir a ningún sitio” y todo quedará como estaba.

IMAGINA QUE PUEDES HACERLO

Un niño puede imaginar que hace cosas que no puede hacer o, que hace las cosas de un modo fantasioso y distinto a como las haría en la realidad. En lugar de trepar hasta un árbol, puede imaginar que vuela hasta él de un salto; en lugar de oír llegar a un monstruo puede imaginar que su sentido radar lo detecta. Para ello, el jugador que interpreta al niño debe hacer una descripción breve pero completa de lo que quiere hacer y como imagina que va a conseguirlo. El jugador debe ser original: la mente de un niño está en constante movimiento y

repetir el mismo truco otra vez no funcionará, ni tampoco copiar el de otro personaje. Si el Maestro considera que el jugador no está siendo original en su descripción de lo que su personaje imagina, o le parece inapropiado por cualquier otra razón, entonces la acción se resuelve como si fuera una acción normal. En otro caso, la regla es la siguiente: el Maestro determina la edad necesaria para acometer la acción como de costumbre, pero ahora el jugador puede gastar una taba de Inocencia (blanca) por cada tres años efectivos que quiera incrementar su edad, como máximo hasta la edad determinada por el Maestro. Si la descripción es especialmente

CURA SANA

“Cura sana, si no se cura hoy se curará mañana” dice la cantinela infantil, y con besos y caricias nuestra madre o abuela obraba el milagro de la curación rápida. Luego nosotros repetíamos ese mismo ritual para curar a nuestro hermanito pequeño cuando, tras salir arrojado de un columpio quedaba tendido sobre un charco de sangre al caer sobre vidrios rotos arrojados por jóvenes desaprensivos.

Deja que un niño trate de curar a otro de este modo empleando su imaginación. El sanador deberá gastar dos piedras blancas por cada piedra roja que quiera eliminar del herido y describir de forma profusa y original en que consiste la sanación. Y por supuesto no vale repetirse.

buena u original, el Maestro puede decidir que sea necesario gastar una taba de Inocencia menos.

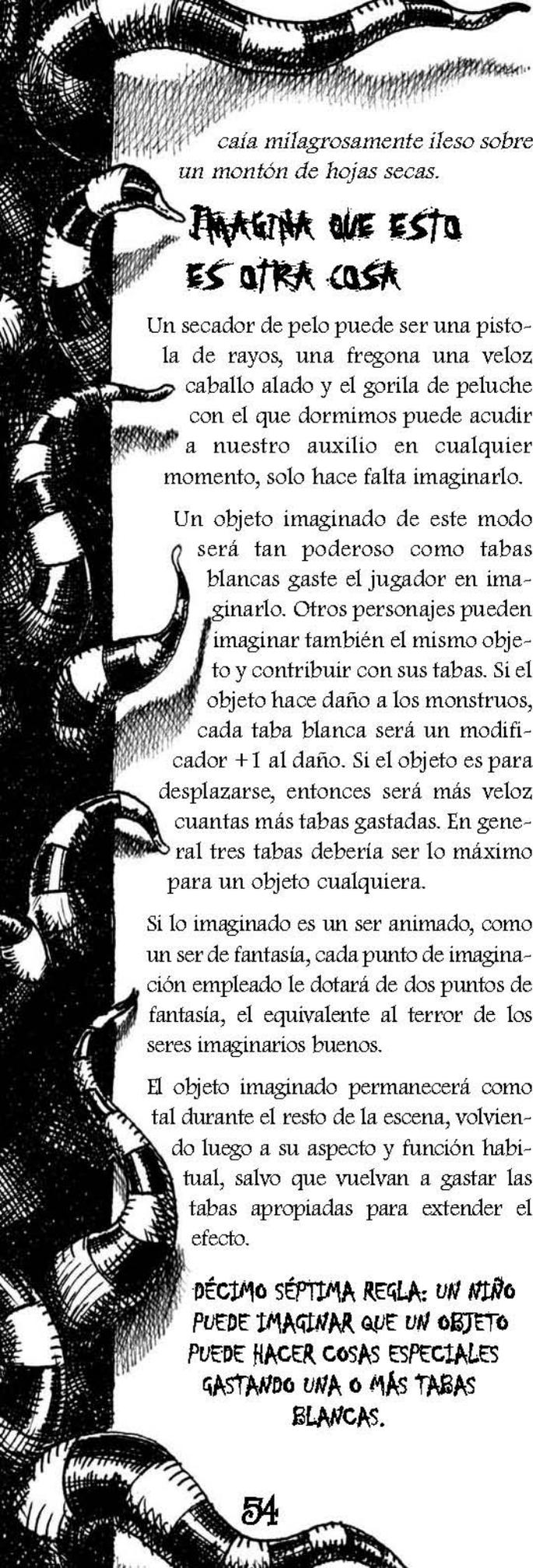
DÉCIMO QUINTA REGLA: UN NIÑO PUEDE IMAGINAR QUE PUEDE HACER ALGO Y RECIBE UN +3 POR CADA TABA BLANCA GASTADA.

Un jugador puede combinar tabas de diverso tipo en la misma acción, pudiendo utilizar las tabas normales apropiadas a la acción física y mental, imaginando además que puede hacer e incluso extenuándose. A no ser que la acción sea puramente imaginaria, en cuyo caso el personaje puede utilizar únicamente tabas blancas.

DÉCIMO SEXTA REGLA: TABAS DE DISTINTO TIPO PUEDEN COMBINARSE EN LA MISMA ACCIÓN, EXCEPTO EN LAS ACCIONES IMAGINADAS EN LAS QUE SOLO PUEDEN USARSE TABAS BLANCAS.

Ejemplo: Acorralado contra la pared por el gusano que le observa a través de una miríada de ojos relucientes, Andrés observa desesperado la ventana abierta de la habitación. Antes de la siguiente acometida del gusano, decide arrojarle por la ventana, donde espera que su nube mágica le recoja y le deposite en el suelo sano y salvo. EL Maestro decide que la edad necesaria para un salto semejante son 13 años. Andrés tiene 6, pero gasta 2 tabas blancas para elevarla hasta 12. De este modo el jugador de Andrés sólo necesita gastar una taba verde para conseguirlo: Andrés salta por la ventana, donde una nube mágica le espera para dejarlo en el suelo. Si un adulto hubiera visto la escena hubiera contemplado como un niño pequeño saltaba desde una ventana y





caía milagrosamente ileso sobre un montón de hojas secas.

IMAGINA QUE ESTO ES OTRA COSA

Un secador de pelo puede ser una pistola de rayos, una fregona una veloz caballo alado y el gorila de peluche con el que dormimos puede acudir a nuestro auxilio en cualquier momento, solo hace falta imaginarlo.

Un objeto imaginado de este modo será tan poderoso como tabas blancas gaste el jugador en imaginarlo. Otros personajes pueden imaginar también el mismo objeto y contribuir con sus tabas. Si el objeto hace daño a los monstruos, cada taba blanca será un modificador +1 al daño. Si el objeto es para desplazarse, entonces será más veloz cuantas más tabas gastadas. En general tres tabas debería ser lo máximo para un objeto cualquiera.

Si lo imaginado es un ser animado, como un ser de fantasía, cada punto de imaginación empleado le dotará de dos puntos de fantasía, el equivalente al terror de los seres imaginarios buenos.

El objeto imaginado permanecerá como tal durante el resto de la escena, volviendo luego a su aspecto y función habitual, salvo que vuelvan a gastar las tabas apropiadas para extender el efecto.

DÉCIMO SÉPTIMA REGLA: UN NIÑO PUEDE IMAGINAR QUE UN OBJETO PUEDE HACER COSAS ESPECIALES GASTANDO UNA O MÁS TABAS BLANCAS.

IMAGINA QUE OCURRE ALGO

Enlazando con lo anterior, un niño puede imaginar que ocurre algo que no está ocurriendo y, por efecto de su imaginación, hacer que esto funcione como si hubiera ocurrido realmente. Por ejemplo puede imaginar que su mamá viene a socorrerle o que las paredes de la casa se caen y esta sale volando o cualquier otra cosa. En principio, el Maestro debería considerar que el efecto imaginado durará una escena y proporcionará al niño +1 a las acciones apropiadas beneficiadas por el suceso imaginado durante la escena por cada taba blanca gastada. Si el efecto es de duración más limitada puede proporcionar un +2 o un +3 si solo es efectivo durante una acción. Si otros niños quieren beneficiarse del suceso que ha imaginado su amigo deberán gastar también alguna taba, recibiendo las bonificaciones correspondientes a su gasto.

DÉCIMO OCTAVA REGLA: UN NIÑO PUEDE IMAGINAR QUE OCURRE ALGO QUE NO HA PASADO GASTANDO UNA O MÁS TABAS BLANCAS.

RECOBRARSE

Acción tras acción un personaje va gastando sus tabas en tratar de hacer cosas. El lector se preguntará desde hace rato ¿cuándo se recuperan? La respuesta, como a casi todas las preguntas que pueden realizarse sobre las reglas de un juego de rol es muy sencilla: cuando el Maestro quiera. Hay sin embargo unos criterios que pueden utilizarse:

Cambio de escena. Cuando transcurre un espacio de tiempo fuera de juego o hay un cambio claro de escenario es un buen momento para permitir que todos los personajes recuperen una taba verde, una azul y dos blancas.

Paso del tiempo. Cuando haya pasado verdaderamente mucho tiempo entre una escena y otro (varios días) el Maestro puede permitir que los personajes recuperen todas sus tabas.

El último esfuerzo. Si un personaje gasta su última taba y se encuentra inmerso en un conflicto, el Maestro podría dejar que recuperara una taba azul y otra verde, y dos blancas.

DÉCIMO NOVENA REGLA: EL MAESTRO DECIDE CUANDO LOS NIÑOS RECUPERAN TABAS, NORMALMENTE CUANDO HAY UN CAMBIO DE ESCENA, PASA EL TIEMPO O EL NIÑO GASTA SU ÚLTIMA TABA EN MITAD DE UN CONFLICTO.

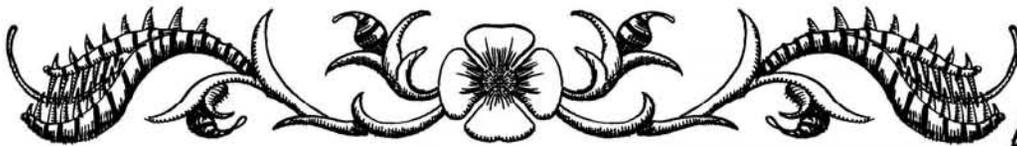
BUENA INTERPRETACIÓN

Este es un juego de rol y aunque la interpretación más o menos lograda del personaje es un requisito del

juego, conviene recompensar a los jugadores cuando tienen actuaciones especialmente inspiradas. Por eso, cuando un jugador tenga un momento brillante, sea con una descripción de su acción especialmente detallada o entretenida, con una frase acertada o contribuyendo de algún modo al ambiente de terror, otórgale una taba. Deja que sea el jugador el que elija el tipo de taba que quiere, incluso si tiene el número completo de tabas de ese tipo.

Las tabas otorgadas por buena interpretación que superen el límite normal del personaje puede emplearse solamente durante la escena en la que fueron otorgadas: al principio de la siguiente escena el personaje perderá cualquier exceso de tabas que tuviera. Así que anima a los jugadores a emplear esas tabas extra en la misma acción en la que las obtuvieron.

VIGÉSIMA REGLA: LAS BUENAS INTERPRETACIONES SE PREMIAN CON TABAS.



El rey de la casa

Llovía, incluso tronaba, pero los soldados estaban a punto de tomar la maceta del balcón.

Pablo había dado las pertinentes órdenes a su segunda, la generala Wendy, que dirigía un batallón de infantería a los pies de la aspidótera de mamá. Desde allí abajo se podía ver al Pirata que, debido a su cualificación como marino y a su baja moralidad, hacía a menudo las veces de vigía para el enemigo. También podía oírsele, pues gritaba subido en la copa de la colosal planta, balanceándose peligrosamente de un lado al otro. El viento soplaba tan fuerte que las ramas más altas se arqueaban a veces hasta el suelo, dejando a la ida el culo del bucanero a tiro de bayoneta de los soldados que asaltaban el fortín y a la vuelta pendiendo del balcón sobre un abismo insondable. ¡Cómo hubiera querido desertar aquel pobre diablo! Pero era ya tarde, la batalla estaba perdida.

Sin embargo el Hombrecillo Amarillo reía como loco convencido aún de que podría ganar. Encaramado a la baranda del fortín, como si nada pudiese dañarle, gritaba órdenes a diestro y sobre todo a siniestro. En una de aquellas, se abrieron las esclusas y los bordes de la maceta reposaron de agua, arrastrando todo lo que encontraron a su paso: tierra, hojas secas y a los soldados encaramados a las paredes de adobe. Varios de ellos cayeron por el borde del balcón a la calle sin que nadie, ni el mismísimo Pablo, pudiese ayudarles. Y la risa de Amarillo, tan nasal, seguía resonando con burla. Pero como decía, todo estaba ya perdido. Un terrorífico rugido apagó hasta los truenos, y de entre unas rocas de ropa sucia apareció un titán verde casi tan alto como la maceta misma. Se acercaba a la torre tambaleándose por su gran envergadura, dando torpes zancadas entre la soldadesca, pisotones que aplastaban a algún aliado de cuando en cuando, como calculeando un golpe con carrerilla. Fue entonces que hasta Amarillo tuvo que aceptarlo: aquel monstruo acabaría con su torre de un solo golpe. Tenía que huir.

No, no es que huir le fuese a resultar un problema. Si es que estaba ya muy acostumbrado. De hecho esta vez le sería en realidad especialmente fácil, pues la Paloma de Porcelana estaba esperando posada en la estantería, oculta entre dos platos recuerdo de Cuenca. Rauda acudió a la llamada del maligno señor y antes de que nadie pudiese reaccionar, siquiera los soldados que alcanzaban en ese mismo momento la balaustrada de la maceta, los dos estuvieron muy lejos fuera del alcance de los fusiles y las catapultas.

¡Qué día grandioso! Aunque desde luego hubiese sido muy distinto si tan solo Amarillo hubiese leído la mente del gigante. Y es que Hulk no debía de tener muy claro el por qué de la misión... o quizás su misma pertenencia a las fuerzas armadas del Emperador Pablo III. Por que a decir ver-



dad, lo que Amarillo considerase una maniobra por tomar impulso para un envite, fueron más bien titubeos y dudas, y es que continuamente se volvía hacia la generala y arqueaba los hombros interrogantemente. No, no, intolerable. Hubiera sido la ruina del Imperio. Un consejo de guerra o algo peor habría de suceder a la batalla. Y eso que en cualquier caso, muy a pesar de la cobardía de algunos, estaba claro que como decía yo, ese sería finalmente un día único. Tras las ofensivas al norte y al sur del salón, el territorio completo caería en esa misma jornada en manos del Emperador. Futuras campañas tendrían que llevarle a la conquista del recibidor o del trastero, grandes empresas nunca acometidas. Y algún día Amarillo y él mismo, se verían las caras en singular duelo. Algún día.

“¿Carriño? Ya estamos en casa” dijo la mamá desde la puerta. Pablo echó un rápido vistazo al campo de batalla y se llevó las manos a la cabeza: “¡Qué desastre!”. Aparte de que todos los juguetes estaban desperdigados por el salón, el agua que había echado sobre la maceta había arrastrado mucha tierra sobre el suelo del balcón. Sin hablar de que, por efecto del balanceo al que los elementos habían sometido a la planta, ahora estaba considerablemente torcida. ¿Y dónde estaba la paloma de porcelana de mamá? Había desaparecido llevándose a su jinete. “Carriño, quiero presentarte a alguien”.

Cuando Pablo se volvió, lo que vio le dejó totalmente paralizado. Era él, el Hombrecillo Amarillo, de pie al lado de su madre como si fuese lo más natural del mundo. Imposible! ¿Cómo había conseguido hacerse tan alto? Ahora era mucho más grande que Pablo, le sacaba al menos dos cuerpos. Su tez seguía siendo tan amarilla, y su voz pinchuda, y su risa tan nasal como siempre... pero ahora era gigantesco.

La mamá parecía muy feliz. Decía que se habían conocido por casualidad. Y las casualidades no existen. Solo los planes infinitamente complejos de aquellos que dominan la realidad. El Hombrecillo... el Hombre Amarillo era un genio del mal. Sin duda había conseguido engañarla para que creyese que era de lo más normal que se encontrasen todos los días desayunando. Día tras día había vertido sus venenosas palabras en el oído de la mamá hasta que ella finalmente había sucumbido. Por que la mamá había estado muy sola, por que antes había existido también un papá, pero este se marchó un día sin más. Y Amarillo tenía que saberlo, él se metía en la cabeza de la gente, tenía que saberlo por que ese fue el principio de la Gran Guerra.

“¿No le dices nada, carriño? Tienes que ser educado con las visitas” Amarillo sonreía con todos los dientes sin que la mamá pudiese verle. “Tenéis que llevaros bien” Amarillo extendió una mano por encima del hombro de la mamá que más parecía una serpiente. “Vamos a ser una familia feliz”



el grito de Pablo debió de oírse no solo en el edificio entero, si no también en toda la manzana, en todo el país.

Pero la batalla estaba perdida de antemano y, por más gritos y patalaitas, el destino estaba sellado. La mamá procuraba que Pablo no les viese juntos, pero Amarillo quería restregarle su victoria y hacía todo lo posible forzar lo contrario. Aparecía a veces de improviso con un ramo de flores un sábado por la tarde, o algunas noches con la excusa de acompañarla a casa por miedo a que pudiese pasarle algo. Luego comenzaron los planes para hacer creer a mamá que intentaba hacerse amigo de Pablo. El parque de atracciones por ejemplo, donde Pablo se las arregló para sentarse siempre en medio de los dos y para clavarle de cuando en cuando el codo a él, con la excusa de algún susto o en las atracciones en la que tuviesen que ir muy pegados. Sin embargo esto no bastaba, y a menudo Amarillo se cogía de la mano de mamá o la abrazaba por la cintura, incluso la besaba en los labios si conseguía que ella creyese que Pablo no podía verlas. En los labios. Aunque lo peor era cuando, a modo de burla, Amarillo cogía a Pablo de la mano, o trataba de alzarle del suelo y darle vueltas, o de darle un asqueroso beso en la mejilla para despedirse, con su fétido aliento amarillento.

Entonces un día... “Carño, hemos pensado que, como últimamente pasamos tanto tiempo juntos, quizás debería ser siempre así” ¡siempre! “que deberíamos vivir todos juntos”. Y claro, esta vez no hubo ni llantos, ni gritos, ni patalaitas. Solo un miedo oscuro y frío.

Amarillo se mudó a casa un día de tormenta, claramente elegido para pisar la gloriosa memoria de la contienda en la Atalaya del Este. No tenía muchas cajas. ¡Sabe Dios de donde habría sacado aquellas! Sus secuaces, soldados enfundados en monos blancos, las fueron apilando en el recibidor formando una pequeña barricada frente a la puerta de Pablo para que este no pudiese salir para que no molestase. Pero les salió el tiro por la culata, por que si bien Pablo no podía salir tampoco nadie entraría, y así tendría oportunidad de revisar algunas de las falsas cajas de Amarillo.

“¡Fotos!”. Ni siquiera se había molestado en escoger una falsa familia que diese el pego: aquella gente no era amarilla ni remotamente. El supuesto papá era un tipo muy gordo con cara de buena persona, claro indicativo de que no podía ser el padre de Amarillo, y la supuesta madre era muy delgada y de piel más rosa que blanca, llena por completo de arrugas. ¿Quiénes serían? Había algunas fotos sin colores en las que aparecía un niño al que seguramente Amarillo intentaría suplantar frente a la mamá, pero que no se pareciera lo suficiente. ¡Estaba perdido ese mentiroso! En cuanto tuviese oportunidad le enseñaría las fotos a mamá y le desenmascararía. Solo necesitaba quedarse algún día a solas con ella.



Pero resultaba tan difícil. Desde el día en que Amarillo se mudase había perseguido a la mamá, sabedor quizás del hurto de las fotos. A primera hora de la mañana insistía en acompañarles cuando la mamá llevaba a Pablo al cole y también los dos le recogían por la tarde. Merendaban, cenaban juntos. ¡Si hasta dormía en la misma habitación que ella! El único momento en que los dos estaban separados era un lapso diminuto, muy pronto por la mañana. Pablo lo descubrió por casualidad, un día en que las ganas de hacer pis le despertaron a una hora a la que no recordaba haber estado despierto antes. Oyó un ruido y se asomó por una rendija de su puerta al pasillo, justo para ver como Amarillo salía de la habitación de mamá, medio dormido, y se metía en el baño. Luego pudo oír como se abrían los grifos de la fría y la caliente, y más tarde un escalofriante ruido que había oído ya algún otro día salir del baño cuando Amarillo estaba dentro, como un zumbido metálico. La mamá seguía en el dormitorio: era su oportunidad.

Puso un pie en el pasillo y luego otro. La puerta apenas crujió al abrirse. Cada paso iba acompañado de un allocado tamborileo de su corazón, que además crecía según se acercaba a la puerta del baño. Estaba ya muy cerca. Al llegar a la mitad del pasillo, a penas a un metro de la puerta del dormitorio de mamá, se quedó petrificado: una rendija de luz amarilla se vertía por la puerta del baño e interrumpía el paso. Era una fina línea de luz, quizás podría saltarla. Pero no, en realidad trepaba por las paredes del pasillo, era más bien como un muro transparente. ¡Una trampa! Su pie derecho avanzó hasta de los dedos quedaron al mismo borde de la franja amarilla. La respiración corrió sin pedir cuentas a nadie y el corazón empezaba a desvariar. Se sintió desfallecer por un momento. Y entonces el ruido metálico cesó. Y como alma que está a punto de llevarse el Diablo, Pablo corrió y corrió por el pasillo, cerró la puerta de su habitación de un golpe, y se metió a toda prisa bajo la cama, dejando tras de sí tan solo un silencio interminable. Aunque el aliento de Pablo hipaba incontenible. Las lágrimas se asomaron a sus ojos, pero sin llegar a derramarse. El frío suelo de losas le pinchaba el pecho en los lugares en que la chaqueta del pijama se había desabrochado. En fin, un ruidoso silencio en realidad. Y luego un abrupto final, cuando los nudillos de Amarillo resonaron en toda la casa llamando a la puerta de la mamá. “¿Carriño, qué ha pasado, es que no te ha dado tiempo?” el Emperador se palpó los pantalones del pijama y se hecho a llorar.

Los siguientes días fueron silenciosos. Pablo había descubierto en cierto modo sus cartas y pensó que lo mejor sería portarse “bien” un tiempo para que el enemigo se confiase. Procuraba quedarse en su habitación haciendo que jugaba, pero la verdad es que había perdido por completo el interés en Wendy y en aquellos diminutos soldados que nada podían ya. Eso sí, procuraba despertarse lo antes posible y observar así los hábitos de su rival. Y fue de esta forma que terminaría por



deducir el lapso en que podría entrar en contacto con mamá, que era como poco de unos diez minutos y como mucho de unos quince.

Una noche que le creían dormido, mientras la mamá y Amarillo veían la televisión en el salón, Pablo se deslizó por el pasillo sin que nadie pudiese verle u oírle hasta llegar al dormitorio principal. A oscuras, con más miedo de que le descubrieran que de internarse en aquel lugar tenebroso, se introdujo en el armario empotrado y cerró la puerta corredera. Luego se arrebujó entre los abrigos de invierno y se dispuso a esperar. El plan era así de sencillo: esperaría hasta que se hiciese de día y, cuando Amarillo abandonase la habitación y se metiese en el baño, saldría y le enseñaría las fotos a mamá, desenmascarando por fin a su enemigo.

Unos susurros le despertaron. "Estáte quieto" decía muy bajito la mamá. La luz del dormitorio se encendió y dibujó mil rendijas del lado del armario que estaba Pablo. Era difícil saber la hora que era, pero aún debía de ser de noche. Un chasquido en la puerta de la habitación. Amarillo había cerrado por dentro. ¿Es que se había dado cuenta de que Pablo estaba en el armario? Se quedó muy quieto y prestó la máxima atención. Al otro lado de la puerta corredera se oían ruidos confusos. ¿Un cajón? ¿Una risa? Sí, la risa nasal de Amarillo. ¿Otro chasquido? La luz de la habitación se escurrió de repente por las rendijas y desapareció. Luego un rábto de susurros muy silbantes. ¿Y qué es eso? ¿Un sollozo? Algo como un gemido ahogado crecía por momentos al otro lado de la puerta. ¡Parecía mamá! ¿Qué le estaba haciendo ese rufián? Los resuellos se convirtieron en jadeos y los jadeos casi en gritos. Y Pablo no podía más que imaginarse a Amarillo encima de la mamá, cargando todo el peso, oprimiendo su cuello hasta doblarlo casi hacia atrás. Entre los estertores ella intentaba pedir ayuda, pero las palabras salían deformes e ininteligibles. Y Pablo no podía moverse, no podía. Silencio.

La puerta del armario se abrió de golpe. Pero Amarillo tan solo cogió su camisa y su pantalón sin reparar en la presencia de Pablo. Y como había hecho todas las demás mañanas a diario, salió del dormitorio y se metió en el baño. Muy, muy despacito, la puerta corredera volvió a abrirse y un pequeño pasajero se apeó del armario. El cuerpo de la mamá estaba tirado en la cama, inmóvil, tan solo cubierto por una sábana. Pablo estiró su tembloroso brazo hacia la mano de ella, que colgaba grotescamente del lateral de la cama, y tiró con fuerza. "¡Eh! ¿Pero qué pasa? ¿Carño, qué haces aquí, te ocurre algo?" ¡Aún vivía! Pablo se lanzó sobre la cama como loco. Agarrado del cuello de mamá comenzó a besarle por toda a cara mientras reía y lloraba. "¿Qué pasa carño?" desesperadamente sacó las arrugadas fotos del bolsillo y se las puso en la mano a mamá "¿Qué es esto?". Pero los gritos debieron alertar a Amarillo, que entró a zancadas en la habitación intentando impedir que le delatasen. Y al verle, Pablo reaccionó por fin con debiera haber hecho la noche antes: se lanzó contra el enemigo de pies y puños entre gritos desenfajados de furia.

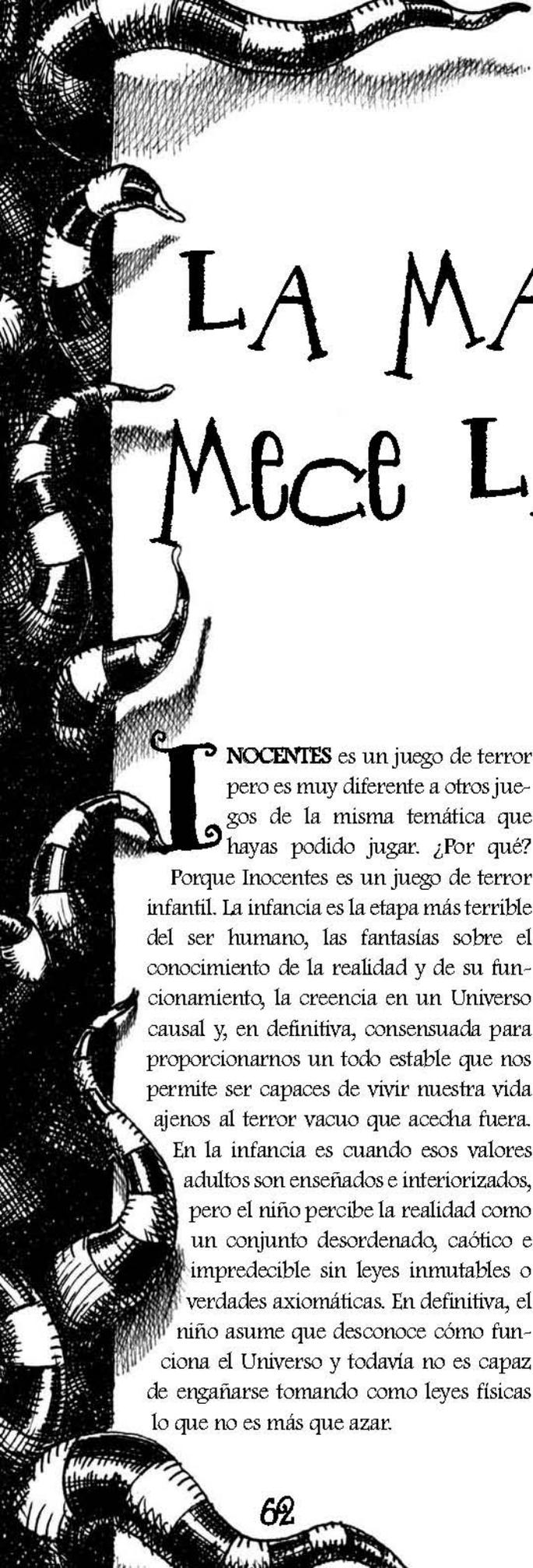


La mamá estaba muy triste. Por fin se había dado cuenta de a qué clase de monstruo había invitado a vivir con ellos. Sin embargo debía de tener mucho miedo por que no se atrevió a echarle. Después de aquel día apenas hablaba, y le miraba a menudo con tristeza, y seguramente también con cierta culpabilidad por haber provocado aquello.

La Gran Guerra acabó un día sin más, como había empezado. Era una de esas raras veces en que la mamá dejaba solos en casa a Amarillo y a Pablo. Al principio su adversario procuró aparentar desinterés, repasando unos supuestos “papeles del trabajo” en la mesa del salón, mientras que Pablo jugaba de nuevo en la maceta. Se notaba que a Amarillo le molestaba verle allí, ahora que indiscutiblemente toda la casa era su territorio. Le echaba miradas de soslayo pero no hacía nada. Entonces, en una de esas, Pablo cogió un muñeco y comenzó a enterrarlo en la tierra de la maceta, poniéndolo todo lo más perdido posible. Eso ya fue demasiado para él. Se levantó y se quedó mirando a Pablo. Se notaba la ira chispear en su pelo. Pablo sonrió por toda respuesta, se puso de pie, embadurnado por completo de barro, y levantó triunfal al Pirata en su mano, el segundo de abordaje de Amarillo. El enemigo le miraba de hito en hito. Así que, con las mismas, se dio la vuelta y con todas sus fuerzas lanzó al Pirata a la calle. Era una apuesta incierta... y funcionó. ¿Quién iba a decir que Amarillo se sentiría responsable por la muerte de uno de sus hombres cuando tantas veces les había puesto en peligro? El caso es que así fue. Amarillo se abalanzó sobre el balcón y Pablo solo tuvo que ponerse en medio para que su adversario saliera volando de sus vidrios abajo. “¿Dónde está tu Paloma de Porcelana ahora?” gritó el Emperador con todas sus fuerzas.

Curiosamente tan solo unos segundos después de esto sonó la puerta de la calle y se oyó “¿Por qué gritas cariño, qué te pasa?”. Pablo se echó a los brazos de mamá cantando y riendo: “la guerra ha terminado”.





LA MANO QUE MECE LA CUNA

INOCENTES es un juego de terror pero es muy diferente a otros juegos de la misma temática que hayas podido jugar. ¿Por qué?

Porque Inocentes es un juego de terror infantil. La infancia es la etapa más terrible del ser humano, las fantasías sobre el conocimiento de la realidad y de su funcionamiento, la creencia en un Universo causal y, en definitiva, consensuada para proporcionarnos un todo estable que nos permite ser capaces de vivir nuestra vida ajenos al terror vacío que acecha fuera.

En la infancia es cuando esos valores adultos son enseñados e interiorizados, pero el niño percibe la realidad como un conjunto desordenado, caótico e impredecible sin leyes inmutables o verdades axiomáticas. En definitiva, el niño asume que desconoce cómo funciona el Universo y todavía no es capaz de engañarse tomando como leyes físicas lo que no es más que azar.

El Maestro debe intentar que los jugadores comprendan esa idea mágica sobre la vida, que la puerta de la calle lleve efectivamente a la calle es una probabilidad, no una seguridad. Soltar una manzana y que caiga al suelo es lo que suele pasar pero a veces caerá hacia el cielo. Esto puede no ser cierto según las reglas físicas, incluso puede que no sea cierto según las reglas del juego pero es algo que los niños NO saben.

En este capítulo trataremos de las distintas herramientas y técnicas a las que puede recurrir el Maestro para crear y dirigir historias de terror infantil pero os adelantaré la primera y única regla: DALES MIEDO, cualquier regla, consejo o sugerencia que aparezca en este manual que la contradiga no es válida. Y recuerda lo que les pasa a los niños que no obedecen las reglas...

CUENTARLE UN CUENTO

El Maestro tiene muchas responsabilidades como adulto: estar a cargo de los niños, preparar la merienda e inventar actividades e historias para que los niños no se aburran. Algunas de esas responsabilidades, como la merienda, pueden dejarse en manos de los niños, pero crear la historia que se va a jugar es algo que tiene que hacer el Maestro.

Como toda historia, las historias de Inocentes se dividen en planteamiento, nudo, desenlace y epílogo. Las historias de Inocentes están sujetas a muchas modificaciones una vez se empiecen a narrar, debido a que muchas veces los niños interpretarán y adaptarán la historia según sus experiencias, filias y fobias, y el Maestro debe estar preparado para contarlas usando éstas para una mayor comprensión del cuento. Aunque puedes tener pensada la trama de la historia, es mejor que intentes integrar las fantasías de los personajes de los jugadores antes que preocuparte ante todo de imponer la visión que tenías sobre lo que iba a suceder en la historia. Por supuesto, puedes intentar orientar a los personajes hacia lo que desees por medio de “ganchos” como historias de terror contadas por un personaje secundario o por otros medios pero recuerda que los niños son impredecibles y siempre añadirán algo a la historia.

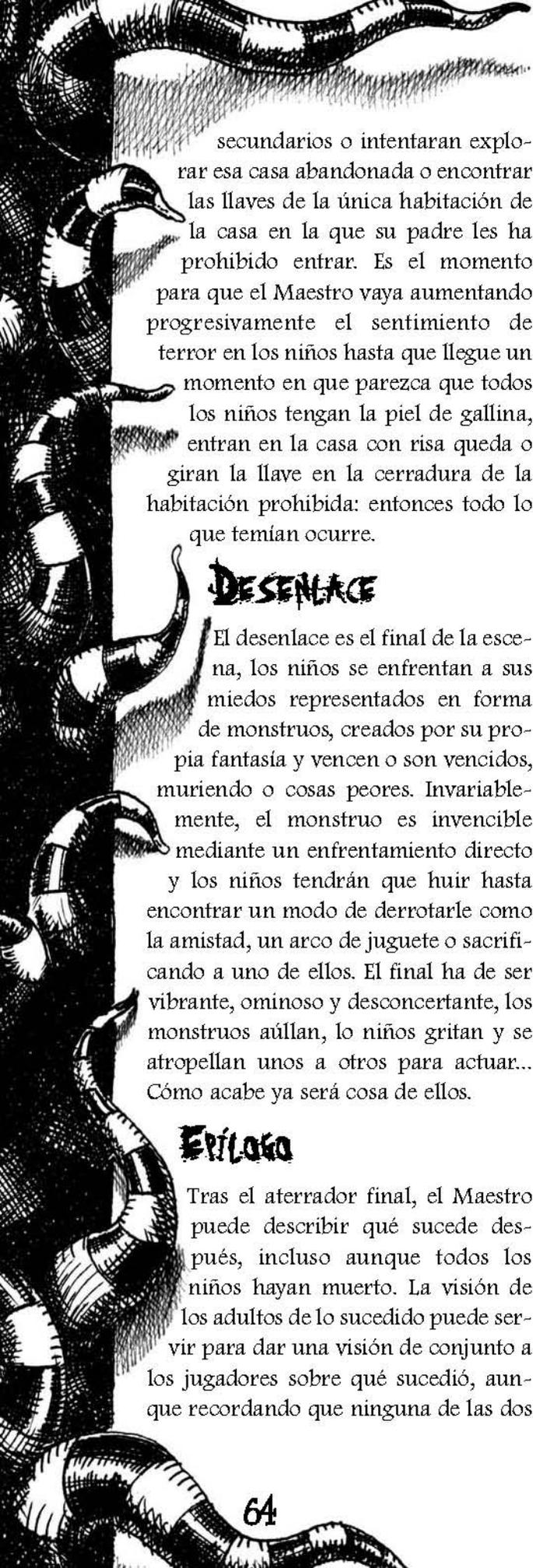
PLANTEAMIENTO

El planteamiento es donde se presenta a los personajes y se establece el escenario inicial. Una vez los niños puedan interactuar entre ellos y con su entorno, el Maestro presentará un gancho argumental que comience a introducir tensión, bien por el lugar donde se encuentran los niños (como un sótano o una casa abandonada), bien por las circunstancias (están solos o su canguro les ha dejado ver una película de terror) o por los personajes secundarios (como el conserje de mala catadura o los vecinos que nunca salen de su casa).

Por ejemplo: Nicolai, Iván y Tatiana son huérfanos rusos que residen en un hospicio medio derruido. La mayoría de los niños han sido trasladados a otros hospicios pero más nuevos y sólo quedan unos pocos en su ala a la espera de encontrarles sitio. Una vez hecha la presentación del lugar y descrito (el hospicio), dejado que los niños se presenten y hablen entre ellos y con el personaje secundario (un conserje de mirada aviesa), el Maestro introduce el gancho: los niños han quedado por la noche para contar historias de miedo.

NUDO

El nudo es la parte central de la historia y es donde se desarrollan la trama y las relaciones personales presentadas en el planteamiento. Los niños intentarán meterse en problemas, hablarán entre ellos o con personajes



secundarios o intentaran explorar esa casa abandonada o encontrar las llaves de la única habitación de la casa en la que su padre les ha prohibido entrar. Es el momento para que el Maestro vaya aumentando progresivamente el sentimiento de terror en los niños hasta que llegue un momento en que parezca que todos los niños tengan la piel de gallina, entran en la casa con risa queda o giran la llave en la cerradura de la habitación prohibida: entonces todo lo que temían ocurre.

DESENLACE

El desenlace es el final de la escena, los niños se enfrentan a sus miedos representados en forma de monstruos, creados por su propia fantasía y vencen o son vencidos, muriendo o cosas peores. Invariablemente, el monstruo es invencible mediante un enfrentamiento directo y los niños tendrán que huir hasta encontrar un modo de derrotarle como la amistad, un arco de juguete o sacrificando a uno de ellos. El final ha de ser vibrante, ominoso y desconcertante, los monstruos aúllan, los niños gritan y se atropellan unos a otros para actuar... Cómo acabe ya será cosa de ellos.

Epílogo

Tras el aterrador final, el Maestro puede describir qué sucede después, incluso aunque todos los niños hayan muerto. La visión de los adultos de lo sucedido puede servir para dar una visión de conjunto a los jugadores sobre qué sucedió, aunque recordando que ninguna de las dos

visiones (la de los niños y la de los mayores) es más real que la otra.

Por ejemplo: "el fantasma persigue a Vicki y la ahoga con gélidos dedos mientras ríe entre dientes, con el sonido que os recuerda al de un tren de vapor... Cuando la canguro consigue abrir la puerta del garaje, encuentra vuestros cadáveres y el motor del coche encendido: muerte por asfixia dirá la policía, pero si alguno hubierais sobrevivido podríais decir lo que realmente sucedió..."

Puede ser divertido describir por parte de los jugadores cómo afrontan sus personajes la aterradora experiencia que han vivido aunque también el Maestro puede imponer su visión de lo sucedido.

Por ejemplo: tras enfrentarse al Señor de las Arañas, un monstruo que vestía una sucia gabardina y cuyo cuerpo estaba únicamente formado por tela de arañas y estos mismos arácnidos, tres niños sobreviven. El Maestro indica que la policía les encuentra en un viejo sótano lleno de telarañas rotas. Tapado por una vieja gabardina se encuentra el cadáver de Sonia y el Maestro pregunta a dos de los jugadores que sucede con sus personajes y deciden que sus padres les mandan a un colegio interno, para el tercero (que tenía aracnofobia) el siniestro Maestro tiene sus planes: la última escena es la del niño encerrado en un cuarto acolchado, con el Señor de las Arañas susurrándole que él será su sustituto.

LOS NIÑOS NECESITAN NORMAS

Para que todo salga bien es conveniente que el Maestro lea estas sencillas normas a los niños o que las escriba y las deje puestas en un lugar visible de la habitación.

1 **No se discute con el Maestro:** a veces los niños pueden pensar que lo que dice el Maestro es inadecuado o que favorece a otros niños, pero eso no es verdad. Si crees que ha cometido algún error, levanta la mano y explícale con educación lo que piensas.

2 **Interpreta a tu personaje:** la parte más divertida del rol es interpretar a tu personaje. Cuando tu personaje hable, hazlo directamente sin decir *“mi personaje dice...”* y cuando haga algo habla en primera persona. Recuerda que los demás niños y el Maestro no saben qué es lo que pasa por tu cabeza, así que no estará de más que describas también cuándo te asustas, cuándo pones cara de extrañeza o cuándo parece estar recordando algo.

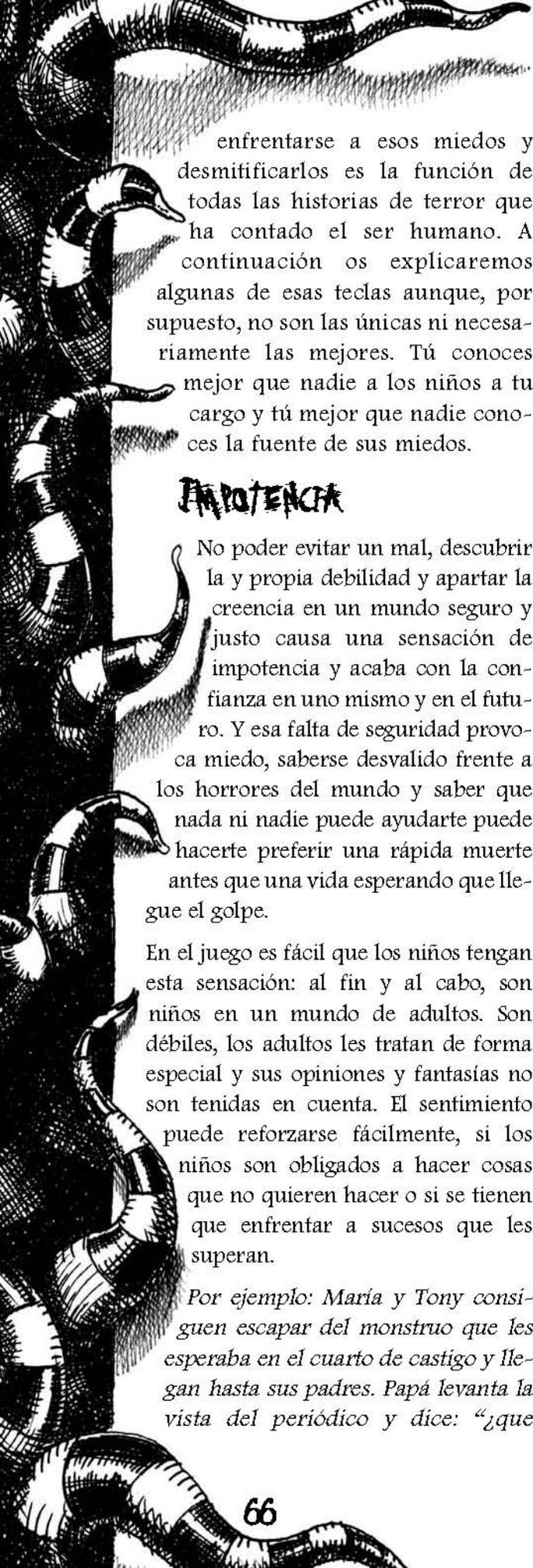
3 **Tú también cuentas la historia:** a través de cómo interpretas, de cómo describes lo que te sucede y de cómo interactúas con los demás Niños y con el resto de personas. No digas

simplemente *“abro la puerta”* o *“gasto una taba verde”*, según cuentes tu historia enriqueceras la común. Di *“intento vencer el miedo y poner cara de divertido, como si me lo estuviera pasando bien, pero véis que tardo un poco en reunir fuerzas para girar el pomo, y abro la puerta leeeeeentamente”* o *“¡Aaaaaaaaag! casi esquivo el cuchillo pero consigue clávarmelo en el estómago”*.

4 **Suspensión de la incredulidad:** olvida por un momento quién eres realmente y VIVE la historia. Recuerda cuando jugabas con tus amigos a fingir que eras un vaquero o un policía y recupera por un momento esa inocencia. Porque de eso se trata, de recuperar la inocencia hasta que, de nuevo, algo te arrolle salvajemente y te la robe.

MIEDO Y NARRACIÓN

El miedo es un instinto arraigado en nuestra psique y necesario para la supervivencia, aunque a veces nos bloquee o nos ponga en peligro. Todas las personas han sentido miedo alguna vez y todos tienen miedo a algo. Lograr tocar las teclas adecuadas para que vivan ese miedo sin ningún peligro y puedan



enfrentarse a esos miedos y desmitificarlos es la función de todas las historias de terror que ha contado el ser humano. A continuación os explicaremos algunas de esas teclas aunque, por supuesto, no son las únicas ni necesariamente las mejores. Tú conoces mejor que nadie a los niños a tu cargo y tú mejor que nadie conoces la fuente de sus miedos.

IMPOTENCIA

No poder evitar un mal, descubrir la y propia debilidad y apartar la creencia en un mundo seguro y justo causa una sensación de impotencia y acaba con la confianza en uno mismo y en el futuro. Y esa falta de seguridad provoca miedo, saberse desvalido frente a los horrores del mundo y saber que nada ni nadie puede ayudarte puede hacerte preferir una rápida muerte antes que una vida esperando que llegue el golpe.

En el juego es fácil que los niños tengan esta sensación: al fin y al cabo, son niños en un mundo de adultos. Son débiles, los adultos les tratan de forma especial y sus opiniones y fantasías no son tenidas en cuenta. El sentimiento puede reforzarse fácilmente, si los niños son obligados a hacer cosas que no quieren hacer o si se tienen que enfrentar a sucesos que les superan.

Por ejemplo: María y Tony consiguen escapar del monstruo que les esperaba en el cuarto de castigo y llegan hasta sus padres. Papá levanta la vista del periódico y dice: "¿que

hacéis aquí? Al cuarto de castigo otra vez." y les arrastra hasta la morada de la bestia a pesar de sus gritos...

OSCURIDAD

Otro miedo atávico: la oscuridad, la noche o las profundidades siempre han estado asociados al MAL. Cuando la luz se apaga, los monstruos vienen a por los niños. Las cosas malas siempre pasan de noche, por eso en la calle hay farolas, pero ni por esas los monstruos dejan de salir. De noche, se pueden ver las sombras de los seres malos, esperando que te duermas o te despistes para caer sobre ti. En los sitios oscuros es donde se oculta la gente mala y en los rincones te esperan para cogerte y llevarte a su reino, donde te quitan los órganos para dárselos a gente muy rica y muy mala.

Por la noche, es mejor dejar encendida la luz y estar despierto y atento por si algo intenta llegar hasta ti y comerte.

La oscuridad produce terror e indefensión, nadie puede protegerte y eso es fácil trasladarlo a tus historias, simplemente describiendo que es de noche o que la luz se apaga misteriosamente. Por otra parte, una luz débil que no deja ver el todo pero permite ver algún retazo de la horrenda realidad puede causar más miedo que la oscuridad absoluta.

Por ejemplo: María y Tony son encerrados en cuarto de castigo, pero han conseguido que mamá les deje una linterna. El monstruo no aparece, asustado por la luz. Sin embargo, el foco comienza a parpadear, como si las pilas estuvieran acabándose. Según la luz parpadea, los niños pueden ver, como bajo luz estroboscópica, al monstruo acercarse, quitándose

la correa muy lentamente y sonriendo con deleite, dejando ver sus afilados dientes "habéis sssssido malos pero lo vaísssss a pagar", les susurra al oído.

La Desconocida

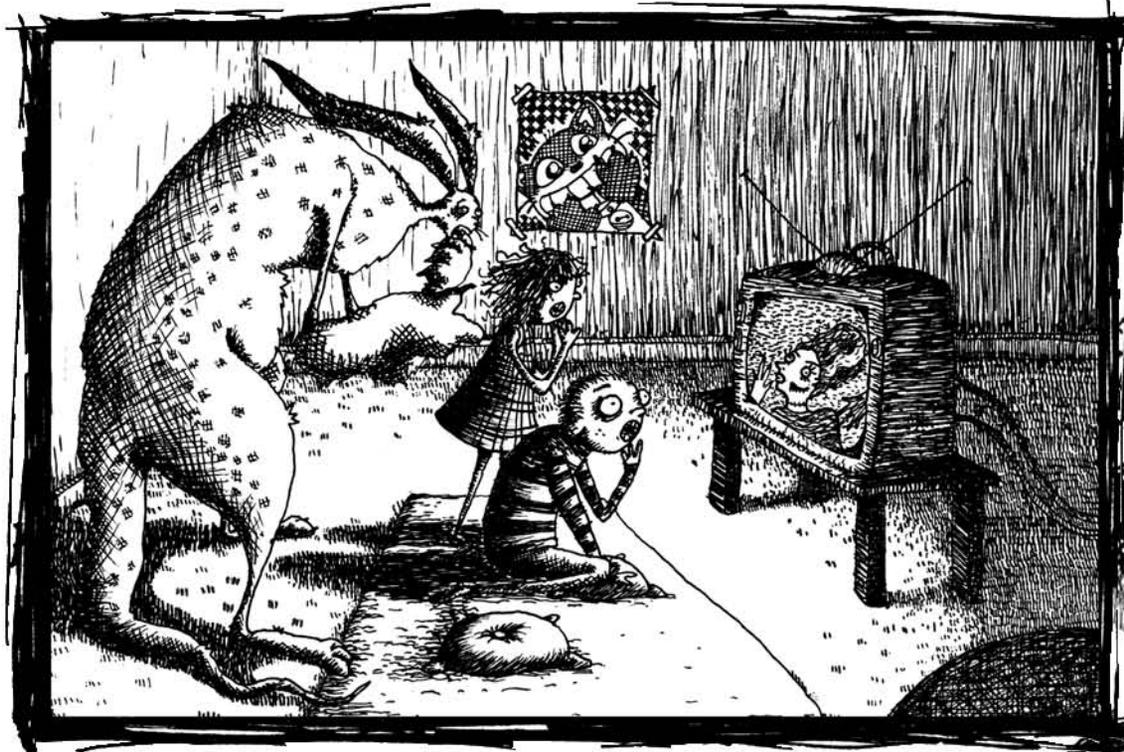
Cuando no comprendes algo, no puedes prever qué va a pasar y esa inseguridad provoca miedo. En *Inocentes*, los personajes son niños que todavía no comprenden muy bien el mundo propio de los adultos, lo cuál ya es terrorífico pero además se enfrentan a sucesos que muchas veces son inexplicables desde un punto de vista racional y, desde luego, incomprensibles. Un loco con un hacha dará miedo a cualquiera pero el horror debajo de la escalera, balbuceando inconexas acusaciones y que desaparece al mirarle de frente causa terror. La mayoría de las historias de *Inocentes* incluirán un cierto elemento sobrenatural o un acertijo a resolver

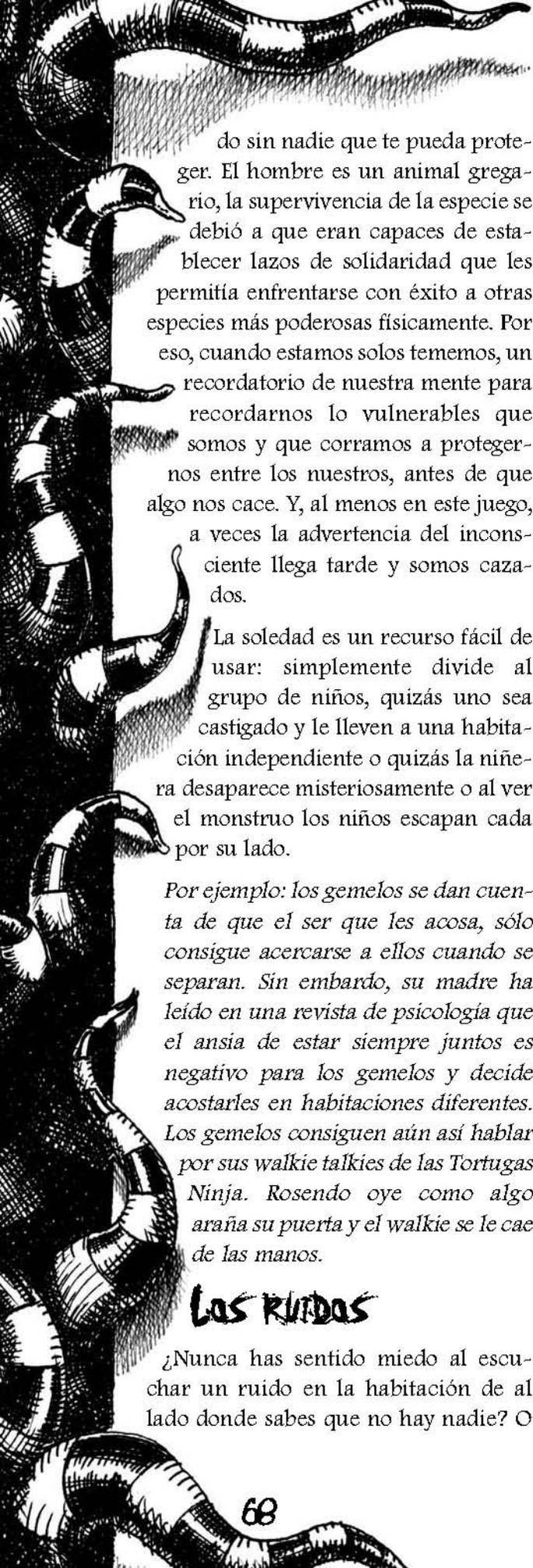
para descubrir qué está sucediendo realmente.

Por ejemplo: algo acecha a los gemelos Rosendo y Lorenzo, sus juguetes desaparecen cuando se dan la vuelta, oyen ruidos en su habitación cuando ven la tele en la sala de estar y a veces sienten cómo alguien se acuesta a su lado. Un día encuentran un dibujo con uno de ellos asesinado por el otro. ¿Qué tiene que ver con los ruidos? ¿Por qué uno de ellos iba a asesinar al otro? ¿Por qué el dibujo parecía dibujado por ellos?

Soledad

Cuando estás solo, todo parece distinto, te sientes más pequeño y vulnerable y todas las cosas parecen grandes y afiladas con sonrisas malignas y largas sombras amenazantes. Estar con otros niños no es mucho mejor, al fin y al cabo se sigue estan-





do sin nadie que te pueda proteger. El hombre es un animal gregario, la supervivencia de la especie se debió a que eran capaces de establecer lazos de solidaridad que les permitía enfrentarse con éxito a otras especies más poderosas físicamente. Por eso, cuando estamos solos tememos, un recordatorio de nuestra mente para recordarnos lo vulnerables que somos y que corramos a protegernos entre los nuestros, antes de que algo nos cace. Y, al menos en este juego, a veces la advertencia del inconsciente llega tarde y somos cazados.

La soledad es un recurso fácil de usar: simplemente divide al grupo de niños, quizás uno sea castigado y le lleven a una habitación independiente o quizás la niñera desaparece misteriosamente o al ver el monstruo los niños escapan cada por su lado.

Por ejemplo: los gemelos se dan cuenta de que el ser que les acosa, sólo consigue acercarse a ellos cuando se separan. Sin embargo, su madre ha leído en una revista de psicología que el ansia de estar siempre juntos es negativo para los gemelos y decide acostarlos en habitaciones diferentes. Los gemelos consiguen aún así hablar por sus walkie talkies de las Tortugas Ninja. Rosendo oye como algo araña su puerta y el walkie se le cae de las manos.

LOS RUIDOS

¿Nunca has sentido miedo al escuchar un ruido en la habitación de al lado donde sabes que no hay nadie? O

al menos estas seguro de que no debería haber nadie. Los ruidos que se escuchan de noche son los peores pero en cualquier momento puedes escucharlos si te callas e intentas oírlos atentamente. Traqueteos, crujidos, golpes y pisadas en el piso de arriba, llantos que nadie sabe de dónde vienen, golpes en la puerta, llamadas en la ventana a la hora de las brujas. Quizás incluso has escuchado a alguien respirar y has hecho todo lo posible para no darte la vuelta, porque sabes que entonces lo que sea que está ahí te cogerá... o notas que alguien se sienta en tu cama y los muelles resuenan, pero te haces el dormido.

Los ruidos extraños dan miedo, sobre todo cuando no podemos ofrecernos a nosotros mismos una explicación plausible o simplemente porque el sonido en sí es contra natura o es desasosegante por cualquier razón.

Por ejemplo: Eddie se acuesta intentando no prestar atención a la historia que le ha contado su hermano mayor sobre un monstruo que acecha a los niños en sus pesadillas. Sin embargo, al dormirse comienza a escuchar una canción cantada por unas niñas, cuya voz resuena extrañamente, con una cierta cualidad onírica: 1, 2, 3, ¿dónde esta Fred? 4, 5, 6..."

LOCURA

Los locos no son previsibles, actúan según pautas que nos son extrañas o incluso incomprensibles pero que parecen en ellos tan coherentes que nos hacen replantearnos si hay más de una realidad posible ¿y si ellos tuvieran razón? La locura es sagrada para algu-

nas culturas porque representa una mayor comprensión de lo desconocido, quizás lo que nos aterriza de la locura es ver en los ojos del demente el umbral del otro lado. Pero no sólo tenemos miedo a la locura de los demás, también tenemos miedo a la propia, a perder o haber perdido la visión estandarizada del mundo que nos permite relacionarnos con los demás y ser un miembro "normal" de la sociedad. Tenemos miedo de ver el miedo y la suspicacia en los ojos de los demás que intuimos en nuestra propia mirada cuando nos la mantiene un perturbado, antes de que la retiremos rápidamente. ¿Por qué no podemos mantenerle la mirada? ¿Por lo que vemos dentro o por lo que refleja?

El miedo a la locura será un elemento recurrente en las historias de Inocentes. Por una parte los antagonistas pueden estar locos o ser monstruos cuyos actos y motivaciones nos son tan ajenos que podríamos calificarles como dementes, si fueran humanos. Además los Niños se enfrentan a situaciones en que la frontera entre realidad y fantasía se refuerce como un gusano bajo un rayo de sol amplificado por una lupa y en los que deben luchar por su propia cordura además de por su vida, y quizás tengan que elegir entre ambas.

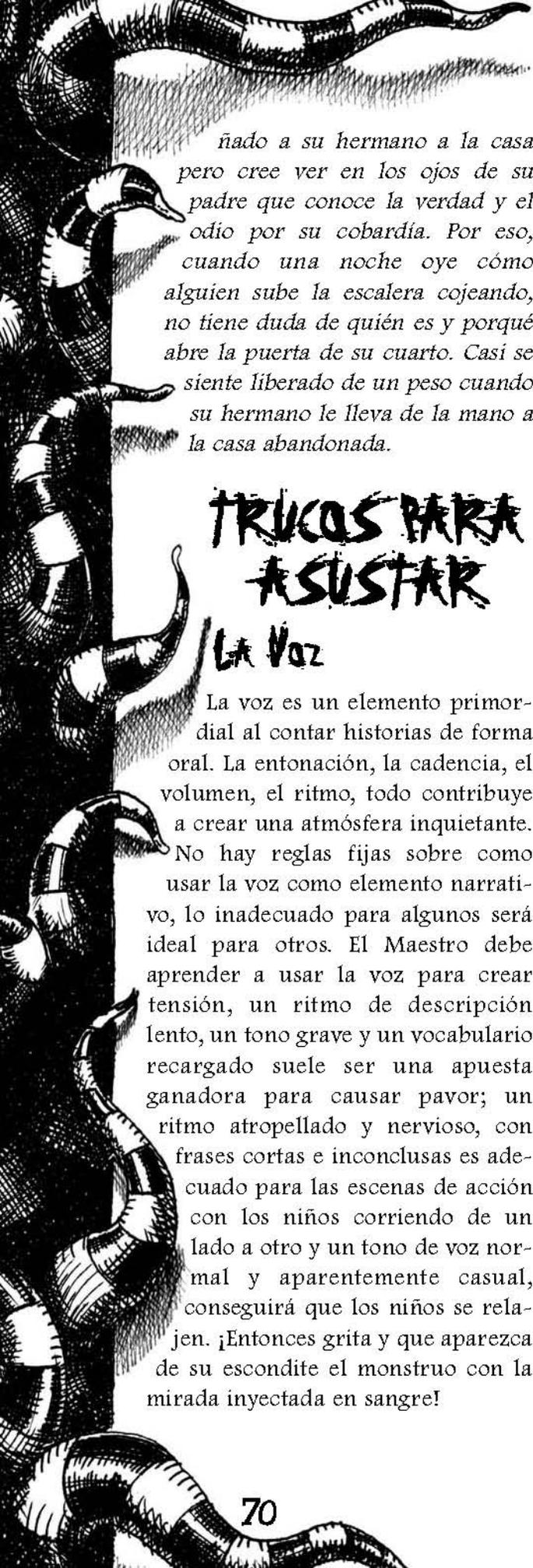
Por ejemplo: los padres de Tommie apagan la luz de su cuarto y éste vuelve a ver los dientes y ojos de los monstruos que le acechan, cada vez más cerca, cada vez más cerca. Tommie recuerda lo que le ha dicho el psicólogo: "cuando vengan los monstruos piensa en otra cosa, no son reales", e intenta creerlo, se lo repite, no existen, no existen, no existen... Cada vez

más cerca... El monstruo le mira, encaramado a la mesilla... ¡No le mires a los ojos! Su mirada, su mirada... Thomas recuerda esas visiones en su cama durante el resto de su vida, intentando sin éxito liberarse de la camisa de fuerza para suicidarse. Y noche a noche, el monstruo vuelve...

EL CASTIGO

Todos tememos ser malos, nos han enseñado que cuando hacemos las cosas mal, algo malo sucede, a nosotros o a nuestros seres queridos. Nuestro primer impulso al romper el jarrón preferido de mamá es ocultarlo para que nadie se dé cuenta o mejor echar la culpa a otro, no sólo porque tememos al castigo, también porque tememos ser identificados como malos, porque sabemos que en nuestro interior somos malos, horriblos, aunque nadie lo sospeche, y si alguien se da cuenta de ello todos nos odiarán. Y la única forma de que no se den cuenta es mentir y mentir, hasta que nosotros mismos nos lo creamos, pero siempre hay una pequeña parte de nosotros que nos lo recuerda en susurros pero lo ignoramos hasta que sucede algo terrible, y comprendemos que es el castigo que nos merecíamos, aunque no tenga nada que ver racionalmente.

Por ejemplo: Paco abandonó a su hermano en una casa abandonada porque un sonido le asustó. Su hermano apareció muerto allí al día siguiente, con un pie atrapado en un escalón roto y desangrado. Paco siempre negó haber acompa-

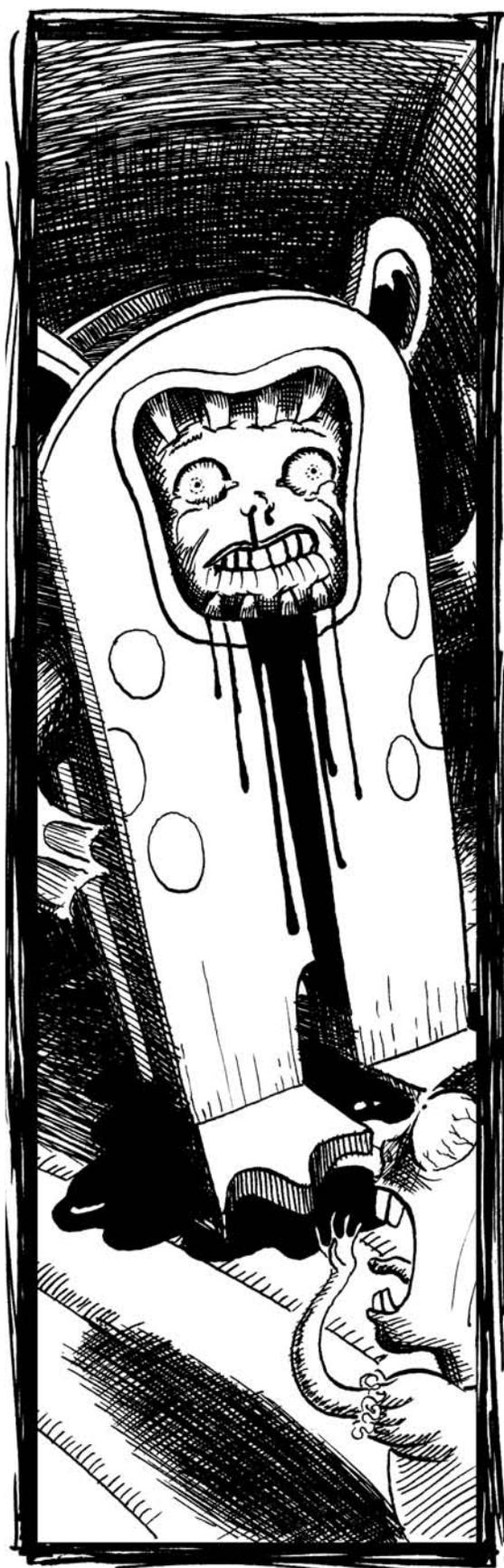


ñado a su hermano a la casa pero cree ver en los ojos de su padre que conoce la verdad y el odio por su cobardía. Por eso, cuando una noche oye cómo alguien sube la escalera cojeando, no tiene duda de quién es y por qué abre la puerta de su cuarto. Casi se siente liberado de un peso cuando su hermano le lleva de la mano a la casa abandonada.

TRUCOS PARA ASUSTAR

La Voz

La voz es un elemento primordial al contar historias de forma oral. La entonación, la cadencia, el volumen, el ritmo, todo contribuye a crear una atmósfera inquietante. No hay reglas fijas sobre como usar la voz como elemento narrativo, lo inadecuado para algunos será ideal para otros. El Maestro debe aprender a usar la voz para crear tensión, un ritmo de descripción lento, un tono grave y un vocabulario recargado suele ser una apuesta ganadora para causar pavor; un ritmo atropellado y nervioso, con frases cortas e inconclusas es adecuado para las escenas de acción con los niños corriendo de un lado a otro y un tono de voz normal y aparentemente casual, conseguirá que los niños se relajen. ¡Entonces grita y que aparezca de su escondite el monstruo con la mirada inyectada en sangre!



GESTOS Y EXPRESIONES

La gesticulación acompañando (o contradiciendo) a la voz del narrador es un elemento clarificador. Decir que algo es enorme funciona, pero si te levantas y abres los brazos como intentando abarcar el tamaño real de la Cosa, mientras sonrías locamente, funcionará mejor. Imitar la cara de terror de la hermana del niño mientras los monstruos la introducen a la fuerza debajo de la cama o simular la imposibilidad de respirar mientras se es introducido en las fungosas aguas del pantano ayuda también a empatizar con las víctimas.

Las miradas también suponen un elemento intranquilizador, mira fijamente a un jugador mientras el Hombre del saco hace lo propio en la historia, gesticula alzando sobre su cabeza una imaginaria bolsa de lona, salta hacia él o agárrale de repente mientras chillas y ríes como un maniaco. Golpea la mesa de repente en medio de una bucólica descripción y que salgan zombis de entre los verdes arbustos.

MÚSICA

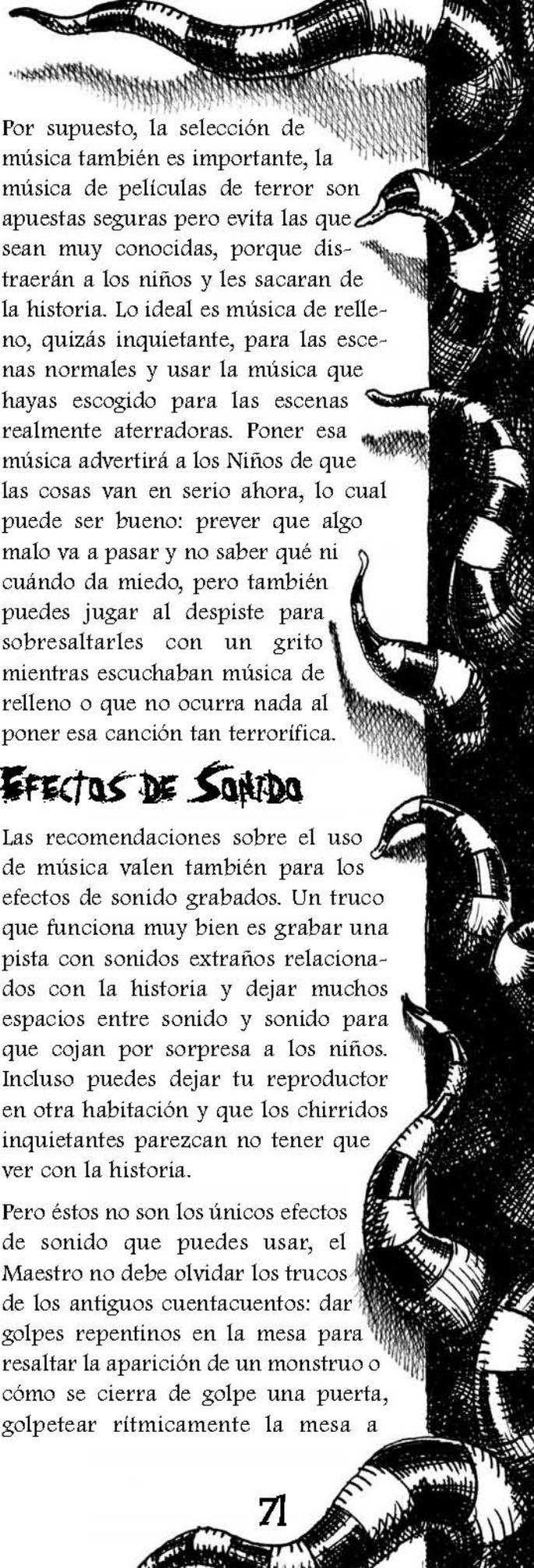
La música es una de los métodos más eficaces para introducir en el ambiente deseado a tus niños. Sin embargo, hay que saber usarla adecuadamente para que no se convierta más en un estorbo que en una ayuda. Lo ideal es poseer algún reproductor de MP3 o similares que se pueda activar con mando a distancia. También será conveniente tener la música bien ordenada en carpetas o CDs para evitar en lo posible distracciones del Maestro buscando una canción en concreto.

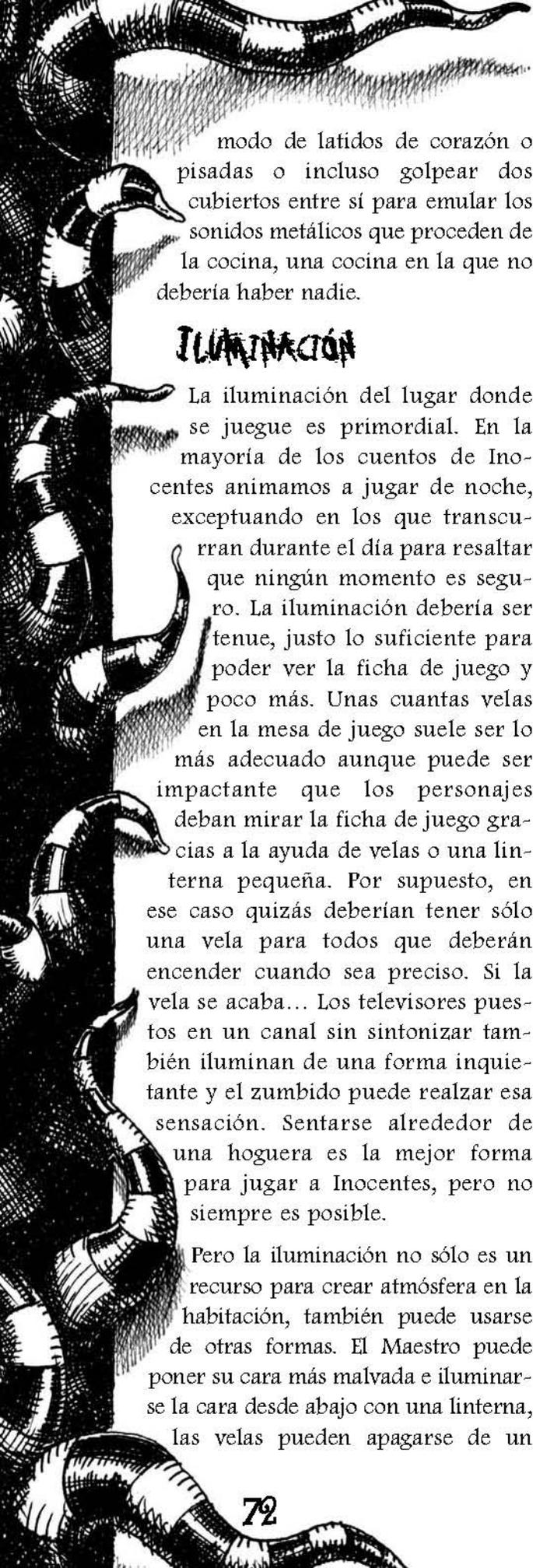
Por supuesto, la selección de música también es importante, la música de películas de terror son apuestas seguras pero evita las que sean muy conocidas, porque distraerán a los niños y les sacaran de la historia. Lo ideal es música de relleno, quizás inquietante, para las escenas normales y usar la música que hayas escogido para las escenas realmente aterradoras. Poner esa música advertirá a los Niños de que las cosas van en serio ahora, lo cual puede ser bueno: prever que algo malo va a pasar y no saber qué ni cuándo da miedo, pero también puedes jugar al despiste para sobresaltarles con un grito mientras escuchaban música de relleno o que no ocurra nada al poner esa canción tan terrorífica.

EFFECTOS DE SONIDO

Las recomendaciones sobre el uso de música valen también para los efectos de sonido grabados. Un truco que funciona muy bien es grabar una pista con sonidos extraños relacionados con la historia y dejar muchos espacios entre sonido y sonido para que cojan por sorpresa a los niños. Incluso puedes dejar tu reproductor en otra habitación y que los chirridos inquietantes parezcan no tener que ver con la historia.

Pero éstos no son los únicos efectos de sonido que puedes usar, el Maestro no debe olvidar los trucos de los antiguos cuentacuentos: dar golpes repentinos en la mesa para resaltar la aparición de un monstruo o cómo se cierra de golpe una puerta, golpetear rítmicamente la mesa a





modo de latidos de corazón o pisadas o incluso golpear dos cubiertos entre sí para emular los sonidos metálicos que proceden de la cocina, una cocina en la que no debería haber nadie.

ILUMINACIÓN

La iluminación del lugar donde se juegue es primordial. En la mayoría de los cuentos de Inocentes animamos a jugar de noche, exceptuando en los que transcurren durante el día para resaltar que ningún momento es seguro. La iluminación debería ser tenue, justo lo suficiente para poder ver la ficha de juego y poco más. Unas cuantas velas en la mesa de juego suele ser lo más adecuado aunque puede ser impactante que los personajes deban mirar la ficha de juego gracias a la ayuda de velas o una linterna pequeña. Por supuesto, en ese caso quizás deberían tener sólo una vela para todos que deberán encender cuando sea preciso. Si la vela se acaba... Los televisores puestos en un canal sin sintonizar también iluminan de una forma inquietante y el zumbido puede realzar esa sensación. Sentarse alrededor de una hoguera es la mejor forma para jugar a Inocentes, pero no siempre es posible.

Pero la iluminación no sólo es un recurso para crear atmósfera en la habitación, también puede usarse de otras formas. El Maestro puede poner su cara más malvada e iluminarse la cara desde abajo con una linterna, las velas pueden apagarse de un

soplido, cuando un repentino y preternatural viento lo hace con las velas de los niños dentro de la historia o, si tienes alguna forma de programar un retardo o activar alguna luz con mando a distancia, puedes darles un susto de muerte a los Niños, ya sea apagando o encendiendo las luces.

TACTO Y OLOR

Todos los sentidos ayudan a introducirse en la historia y estos tres son los que más a menudo el Maestro olvida usar como recurso. ¿Una mano fría agarra en la oscuridad al Niño? Disimuladamente deja un vaso con hielo en tu mano unos segundos y luego agarra al jugador. ¿Toca algo de una consistencia repugnante? Mete algo que lo simule (puré, por ejemplo) en una bolsa opaca y hazle meter la mano con toda la ceremonia que puedas. Acaricia la cara del jugador mientras describes como el Niño pasa a través de telarañas. ¿Le caen unas gotas de sangre en la mano? Pídele que la abra y deja caer unas gotas de agua levemente calentada (o de sangre de pega) sobre ella.

Incluso cosas tan sencillas como dar la mano al jugador cuando ocurre lo mismo en la historia (quizás una mano sudorosa y caliente) o agarrarle súbitamente por la espalda cuando creían que ibas a coger algo a la cocina funcionan muy bien para provocar ese debilitamiento de la frontera entre lo real y lo que no lo es.

El olor es algo bastante más difícil de usar, aunque al ser un sentido tan denostado y que prácticamente no tenemos en cuenta puede ser especialmente útil para provocar sutiles emociones.

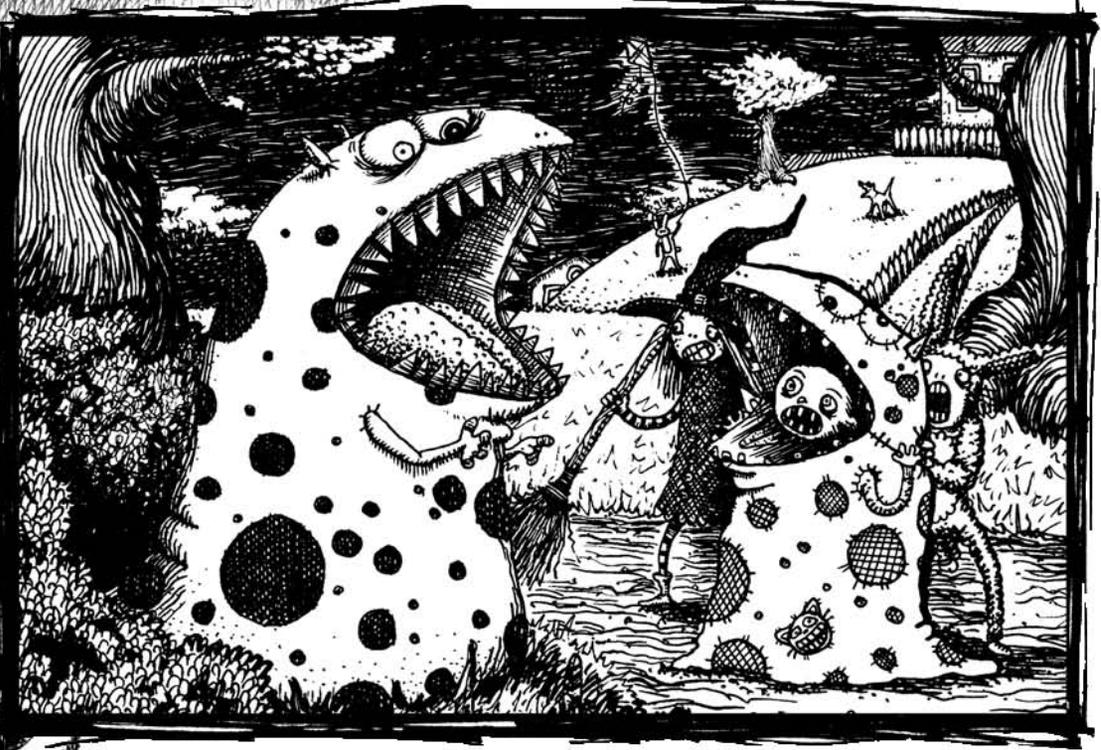


Quemar carne y cabellos recogidos en una peluquería para simular el olor de un niño siendo incinerado puede llegar a ser repugnante, sobre todo adornado con una adecuada narración. Recoger agua de mar y dejarla en un cubo cerca de la escena puede ser también evocador, o llenar el cubo de agua con lejía para simular un aséptico hospital. Los distintos ambientadores comerciales pueden venir bien para simular un bosque de pinos, el mar o cualquier otro efecto y suelen ser más recomendables y rápidos que los efectos hechos en casa, así que los recomendamos efusivamente. Una última advertencia, los olores repugnantes no son recomendables a no ser que estén limitados al interior de una bolsa o caja y se pueda airear rápidamente la habitación. Un olor molesto continuado sacará a los niños de la historia en vez del efecto deseado.

LUGAR DE JUEGO

Normalmente, los cuentos de Inocentes se narrarán en tu casa, en alguna habitación más o menos transformada para resultar inquietante. Apagar la luces, colocar distintos elementos de los que te aconsejamos, cerrar las persianas si es de día, son elementos habituales.

Pero ¿y si damos un paso más allá? Aprovecha una acampada para jugar a Inocentes alrededor de una hoguera. Busca localizaciones inquietantes como casas abandonadas, viejos cementerios (abandonados, por favor) o la casa de tu difunta abuela a la que nunca va nadie. Aprovecha esas localizaciones inquietantes de



por sí para confundir realidad y ficción, provocando el miedo de los niños pero también el de los jugadores que los interpretan: quizás tu abuela no esté muerta y ni siquiera sea su casa pero no está demás decirlo si vais a jugar en un piso que tus padres tienen desocupado.

VESTUARIO

El vestuario puede ser una ayuda visual importante para meter a los niños en el ambiente del juego pero también pueden sacarles de la historia si el vestuario es inadecuado o ridículo o si simplemente son especialmente revoltosos. Si la historia transcurre en alguna época o lugar concreto puede ser una buena ayuda disfrazarte de forma adecuada, como ir vestidos de montañeros para una historia que transcurre en un campamento de *boy scouts* o disfrazarse de monstruo en una historia ambientada en *Halloween*.

AYUDAS DE JUEGO

Con esto nos referimos a cualquier objeto real o simulado usado como reflejo de otro en la historia. Las ayudas de juego aumentan la sensación de inmersión en la historia: una simple Biblia vieja permite que los niños puedan tocar, mirar y ayuda a determinar quién la tiene efectivamente en el juego si eso es importante.

Algunos ejemplos de ayudas de juego serían: extractos de periódicos (reales o hechos con un procesador de textos), mapas del tesoro dibujados en papel amarillento y parcialmente quemado gracias a un mechero, telarañas de pega, máscaras, hachas con sangre simulada en el filo, cuchillos de plástico, cráneos de escayola y cualquier otra cosa que tu imaginación y tu maña te permitan. Recuerda que en cualquier tienda de objetos de broma o disfraces puedes encontrar a

precios razonables muchos accesorios que pueden servir como ayudas de juego.

DESCONFIANZA

Generar desconfianza entre los jugadores es una buena forma de que la paranoia y el miedo cundan en el grupo. Pasa notas manuscritas a un solo jugador, o escribe notas avisando de extraños comportamientos del resto de los Niños, lleva a un jugador a otra habitación para “consultarle una cosa”. Insiste en la descripción de cómo un niño parece reconocer al monstruo. Haz que un monstruo controle a uno de los niños y obligale a que interprete al monstruo. Todos los recursos usados para que desconfíen del resto de personajes de la historia pueden ser replicados en la realidad.

CÓMPICES

El uso de cómplices es extremadamente efectista aunque no debe ser algo habitual. Se trata de personas externas a la partida o que simulan ser jugadores normales pero que están compinchados contigo.

Los cómplices sirven para usar los diferentes trucos para asustar que te hemos enseñado con la adición de la sorpresa. Un cómplice que nadie sabe que está en la casa puede dedicarse a provocar ruidos extraños, encender o apagar luces o aparecer dando alaridos de repente en la habitación de juego con una máscara de hockey y un hacha o acercarse sigilosamente por la espalda a los jugadores y susurrarles algo al oído.

Otros trucos menos efectistas del cómplice es que cuenten alguna historia de terror que tengas preparada ya sea dentro del juego o no. Por ejemplo, si vas a jugar en una casa abandonada, puede contar una historia, supuestamente real, de lo que sucedió allí, o contar una anécdota de lo que le sucedió a “un amigo de un amigo” al usar una tabla de *ouija* cuando el Maestro saque una como ayuda de juego (y también puede ser el que mueva el vaso por la tabla fingiendo ser uno más de los sorprendidos jugadores).



La Bordadora de Monstruos (y III)

Roberto miraba por la ventana de la clase al enorme grupo que se había congregado en el patio alrededor de la nueva alumna. La chica tenía el pelo del color de un televisor apagado, con los mismos reflejos, dos pedacitos de vidrio verde en lugar de ojos, una piel que deslumbraba de puro blanca y una voz dulce como un chicle. Estaba apoyada en la alambrada que separaba el colegio de una ruidosa y polvorenta obra, la pierna flexionada con la puntera encajada en uno de los rombos de la valla y la espalda algo arqueada hacia delante.

“Tú conoces a esa chica nueva... ¿no?” dijo Rober dándole un empujón cariñoso a su compañero. Tomás, que trataba de conciliar el sueño con la cabeza reposada sobre los brazos cruzados, apoyado en el pupitre, abrió sólo un ojo. “La nueva... ¿cómo se llama?” siguió Roberto. “¿Por qué?” la voz surgió demasiado agria. “No te enfades, tío” se burló Rober en una careajada “ya veo que a ti también te gusta”. Tomás se levantó de repente y se dirigió a su compañero con paso tan firme que el otro reculó un par de metros. “No te acerques a ella” dijo cogiendo a Roberto por los hombros. Luego con las mismas se giró y en un par de zancadas cruzó la puerta de la clase. Al poco se pudo ver a Tomás atravesar el patio a toda prisa en dirección a la puerta del colegio. ¡Se iba en mitad de la mañana! Aunque lo más raro fue que, al verle, la niña nueva dejó su postura en la valla para correr detrás de él, abandonando allí a sus muchos admiradores.

“Para, Tomi” gritó la niña. Venía corriendo con un desgarrido nada glamuroso. Él volvió un momento la cara y entonces aceleró. “Por favor” añadió medio ahogada. Tomás se paró de golpe. “¿Por qué me dejabas allí sola, Tomi?” boqueó sin aliento al llegar al lado del chico. Él apretó los puños con fuerza y las uñas se clavaron un poco en las palmas de las manos. “No estabas sola” susurró casi para sí Tomás “además ya no me necesitas para nada”. Ella se puso delante de él, se apoyó en su pecho como una tabla que se deja contra una pared y metió las manos en los bolsillos del pantalón de Tomás. “Es verdad, ya no me sirves: esta noche es la última” musitó la niña. Quedaron un rato en silencio. Tomás no pudo evitar el perfume de ella, le temblaron las piernas, se apartó de golpe. “Sólo una noche más, te lo juro” suplicó ella “que me muera si miento”. Él había fruncido el ceño todo lo posible, había empujado los dientes unos contra otros con furia y todo a pesar de lo que le corría por dentro. “Que te mueras” sentenció.

La noche estaba completamente cerrada. Las pocas luces, que venían de las casas vecinas, llegaban al descampado muy atenuadas. Sin embargo la niña parecía tener luz propia y resaltaba en aquel páramo hasta el punto de que a Francisco no le costó verla, ya de lejos. “Ésa es la ropa que te pones para una aventura?” dijo él a modo de saludo, enfocándola con la linterna. Ella se



tapó con una mano los ojos y contestó "Estreño vestido ¿no te gusta?". Francisco venía de camuflaje de arriba abajo, con una gigantesca mochila a las espaldas y con una escopeta de aire comprimido colgada del hombro. "No creo que sea muy cómoda esa falda para saltar una verja y andar a oscuras entre matorrales" dijo el chico enfocándose la cara justo desde debajo de la barbilla. "Yo no voy a hacer nada de eso" respondió la niña "tú dijiste que entrarías... ¿te has arrepentido? Entendería que tuvieras miedo". Fran comenzó a reírse como loco. "Aquí la única caqueta eres tú" añadió ahogadamente, sin dejar de reír. La niña se quedó muy quieta, completamente seria. Quizás Francisco tendría que haber pensado en cuánto llevaría esperando allí la niña. Porque él había llegado al menos media hora tarde. Media hora esperando en un descampado, a altas horas de la noche, en casi completa oscuridad. La niña se giró y comenzó a caminar hacia la casa de la colina.

"Esa debe de ser yo nunca la había visto, pero dicen que siempre se ve su silueta en la ventana. La Bordadora" explicó el niño reverencial. "Mi lazo está ahí" la niña señaló a unos arbustos al otro lado de la verja. Fran enfocó su linterna "No veo nada" y de paso que miraba los arbustos pasó la luz por los alrededores. "Todo esto por un lazo" refunfuñó el chico "no entiendo por qué hemos venido de noche". Algo se movió en unas matas cercanas a la casa "¿Qué ha sido eso?". La niña le cogió la cara con las manos y se acercó mucho a él. "Por favor" susurró. Y el corazón de Francisco se olvidó de todo lo demás.

Dejando a la niña a cargo de su mochila, Fran decidió probar por la puerta de la verja antes de lanzarse a escalar. ¡Bingo! La puerta se abrió sin el más mínimo ruido, a pesar incluso de lo vieja y oxidada que parecía. Frente a él, se dirigía a la puerta de la casa, un pequeño paseo flanqueado por grandes macetas con salvajes arbustos informes. Estaba muy oscuro y no podía utilizar la linterna o le verían desde alguna ventana. Avanzaba tan despacio que le parecía no moverse en absoluto. Cuando consiguió llegar más o menos a la zona que le había señalado la niña, casi no podía pensar ya en la misión, sólo en salir de allí cuanto antes. Miró sin demasiado celo apartando un par de matojos y se volvió hacia la verja por si la niña pudiese hacerle alguna señal que le ayudase: allí fuera no había nadie.

"¿Qué haces aquí?" sonó detrás de Fran, dándole un susto de muerte. Pero no era la dueña de la casa, como pensó en un primer momento, era un compañero del colegio, Tomás, el que casi nunca hablaba. "¡Toder! Muchto! Casi me da un infarto", gritó en un susurro. "Debería darte de hostias, es culpa tuya que estés aquí. Si no te pasases el día chinchando a tu hermanita...". A Tomás se le cambió la cara, en un momento se puso rojo de ira y con las mismas se lanzó sobre Fran gritando. Pero Francisco era un luchador experto y no le costó mucho desembarazarse de su oponente, que se quedó tirado en el suelo lloriqueando. "No es para tanto, Muchto. Casi ni te he tocado". Fran miró a su alrededor temeroso de que se hubiese escuchado la pelea desde la casa. Desde donde



estaban era difícil ver si la vieja seguía cosiendo en la ventana. “Venga, levanta y vamos, que nos van a pillar” dijo alargándole la mano a Tomás. “Tú no sabes quién es ella... ni lo que hace aquí” contestó aún sin levantarse “¿Has oído hablar del Perro de Trozos?”. De la parte más oscura del jardín se oyó un rugido.

Francisco reaccionó con reflejos felinos. Cogió con fuerza a Tomás del brazo y tiró de él arrastrándolo hacia la puerta. ¡Parecía que no quisiera escapar! Con el peso muerto que tenía que cargar la entrada de la verja estaba lejisimos. Enjgado con Tomás, Fran se dio la vuelta y le cogió del cuello. “No vas a hacer que me pillen” le gritó. El Muchito sólo sonrió, amargamente, y miró por encima del hombro de su compañero: una enorme sombra, parecida a un perro, aunque mucho más grande que ningún perro que Fran hubiese visto nunca, se había colocado entre ellos y la puerta de la verja. Por un momento quedaron todos congelados, hasta el monstruo, y luego este último recorrió la distancia que le separaba de los chicos en tres saltos y se abalanzó sobre ellos con las fauces abiertas. Tomás pensó, caído de rodillas, en lo que la niña había dicho, “ya no me sirves, es la última noche”, y simplemente cerró los ojos... pero entonces un trueno sonó aún más fuerte que el rugido del Perro de Trozos. Tomás abrió los ojos y vio a Fran apuntando su rifle hacia el monstruo. Y no es que le hubiese abatido, pero al menos le estaba haciendo retroceder. Claro que era cuestión de tiempo que los otros monstruos cosidos por la Bordadora aparecieran y les rodeasen, así que Tomás le puso una mano en el hombro a su compañero y dijo “por la puerta del sótano, sígueme”.

Fran tuvo que descargar varios disparos sobre el monstruo antes de conseguir colarse por la trampilla que daba al sótano. Con el último le pareció que algo se desprendía de la especie de can, como un pedazo de carne, quizás debido a la poca luz, Fran hubiera dicho que era un pequeño brazo, un brazo de niño. No hubo tiempo de comprobarlo. Según entraron cerraron las puertas y las atrancaron por dentro con una vieja escoba.

Pasado algo parecido a una hora, o quizás dos, la linterna de campaña de Fran estaba ya perdiendo intensidad. “Vamos a quedarnos a oscuras de un momento a otro” anunció con voz temblorosa. “Aquí estamos seguros” dijo Tomás “sólo tenemos que esperar a que se haga de día. Este lugar es completamente distinto con la luz del sol”. Fran echó un último vistazo a su alrededor; al desastre de trastero en el que parecía que pudiese encontrarse cualquier cachivache inútil que se te pasase por la cabeza, y luego apagó la luz, para que no fuesen las pilas las que decidiesen en qué momento se quedarían a oscuras sino él mismo.

“¿Contamos historias?” dijo Fran tras un rato de que ambos guardasen silencio. Tomás se arropó con la lona polvorienta sobre la que se habían colocado, en la esquina más alejada de la trampilla que daba al exterior. Fran necesitaba oír una voz, aunque fuese la suya, así que se puso a hablar sin



rumbo. “¿Sabes lo que ocurrió hace un par de años en los campamentos?” con tan mala suerte que sólo podía pensar en la anécdota más terrible de su corta vida “lo de aquellos niños, los que murieron envenenados”. Tomás no iba nunca a los campamentos, no tenía ni idea. “Fue en el viaje de vuelta. Íbamos en el autobús con chicos de otros cursos, algunos eran muy mayores. Fue un viaje muy largo, yo me aburría, así que me puse a arrastrarme por debajo de los asientos del autobús buscando un poco de aventura. Varios de clase, cuando me vieron por allí abajo, se pusieron a seguirme. Al final nos juntamos unos cuantos debajo de los asientos, era como una fiesta ¿sabes?” Fran se quedó un momento callado. Los recuerdos le venían cada vez más rápidos. Pelirrojo, Mocos, Niñita... “¿Has matado a alguien, Muchito?” siguió finalmente. Tomás se requejó en su sitio, interesado de repente. “Los profesores dijeron que había sido un accidente, que había un escape, que habían respirado humo o algo así... pero sé que fueron las chucherías que les di, unas que yo les había quitado a unos chicos grandes. Les encontraron tirados bajo los asientos sujetándose la tripa y de la boca les salía como espuma. Como si algo les hubiese sentado mal ¿entendés? No pudo ser ningún escape, porque yo fui el que más tiempo estuve por debajo de los asientos y aquí estoy” en la oscuridad, Fran se permitió derramar algunas lágrimas, seguro de que Tomás no se daría cuenta.

El silencio se hizo de nuevo muy incómodo. “¿Estará bien tu hermana? La hemos dejado ahí fuera, sola” recordó Fran. “No es mi hermana... y además sabe cuidarse bien” contestó Tomás con una furia sorda. “Pero creo que dejé la puerta de la verja abierta, y si el Perro de Trozos saliese...” Fran se puso de pie dispuesto a correr en defensa de la niña. “El Perro nunca atacaría a su creadora” sentenció Tomás con ojo.

Tras otro silencio, este aún más largo que los anteriores, fue Tomás el que se arrancó a hablar. “¿Querías saber si maté a alguien? Sí, he matado. Pero no por accidente, yo he matado sabiendo lo que hacía” a Fran le pasó un escalofrío. “¿Te ha prometido ya un beso?” preguntó Tomás como si de repente se hubiese acordado de algo crucial. Francisco primero afirmó con la cabeza y luego, al darse cuenta de que no serviría, repitió en voz alta “Sí”. De nuevo silencio. “Cuando la vi por primera vez se me puso el corazón a mil. No entendía por qué era tan amable, por qué me cogía de la mano o me abrazaba como si me quisiese: desde el principio tenía un plan. No le costó nada enganar a mis papás, creo que sólo tuvo que pedirlo por favor. Ellos siempre habían querido una niña. Mi padre me llevó a tomar un helado y me contó todas aquellas mentiras sobre que ahora él se tenía que encarjar... que era su tutor como en el cole. Me dijo que tenía que tratarla muy bien, que no tenía a nadie, y que íbamos a vivir juntos. Fue muy raro. Sobre todo porque yo sabía bien de dónde había salido ella. La primera vez que la vi fue aquí mismo, en la casa que está sobre nosotros. Aquella noche conseguimos escapar del gigante por los pelos. Yo nunca había visto a una chica en bolas”.



Fran, aún en la oscuridad tenía los ojos abiertos como platos. No entendía nada de nada. “Al principio yo estaba muy contento” siguió Tomás “en realidad, hasta que me contó por qué había querido escapar de aquí” parecía que ya no le hablase a su compañero, parecía hablarse a sí mismo. “Me dijo que llevaba años tejiendo sentada junto a la ventana del segundo piso. Tejiendo cualquier cosa, con lo que tenía a mano. Me dijo que una tejedora se aburre de usar siempre los mismos materiales... y que un día nos vio jugando delante de la casa” la voz se le torció. “¿Te acuerdas de Marcos? ¿Y de Juanpa? Ella tenía una idea muy clara de lo que quería... ojos azules, pelo turguero, dientes grandes y blancos, uñas rosadas... había una lista” Tomás comenzó a no poder contener el llanto. “No me entere de nada ¿qué estás diciendo?” dijo Fran poniéndose de pie. Pero no es que no se enterase, es que no quería enterarse, y a pesar de todo no podía dejar de pensar en el trozo de carne que se había desprendido del monstruo con el último disparo, que tenía la forma de un brazo, quizás de un niño de su edad. “Yo elegí a los niños” musitó Tomás “y luego ella los engañó para que viniesen, como tú has hecho”. La luz del sótano se encendió cegándoles.

“¿Estás ahí, Tomás?” sonó una vieja voz a través de las escaleras que subían a la casa. Fran descolgó el rifle del hombro y lo apuntó primero contra Tomás y luego hacia el hueco de la escalera. “No me hagas bajar ahí abajo, Tomás, que sabes que estoy muy viejita” siguió la voz de la escalera. Fran volvió la mirada hacia su compañero, que estaba tirado en el suelo medio arrebujado en una lona, que quizás en tiempos fue una tienda de campaña o un toldo, con los ojos rojos de lágrimas. “vete por la trampilla” gimió Tomás “me quedo, aún faltaba uno... con dedos largos de pianista, como tú o como yo”. De la escalera comenzó a llegar un eco de torpes pisadas. Fran se volvió con las mismas, subió los escalones hasta la trampilla y, quitando la escoba que la bloqueaba, salió a toda prisa al jardín, rifle en mano. Fuera no quedaba ni rastro del Perro de Trozos, ni siquiera un pedazo, así que sin más se dirigió a la salida a la carrera. En un suspiro cruzó la verja y cerró la puerta detrás de sí. Pero no dejó de correr. Siguió corriendo sin parar campo a través, aterrado de sólo pensar que la bestia hubiese podido escapar del jardín por haber dejado la puerta abierta, espantado por cada sombra que pareciese acecharle, corriendo hasta llegar a casa.

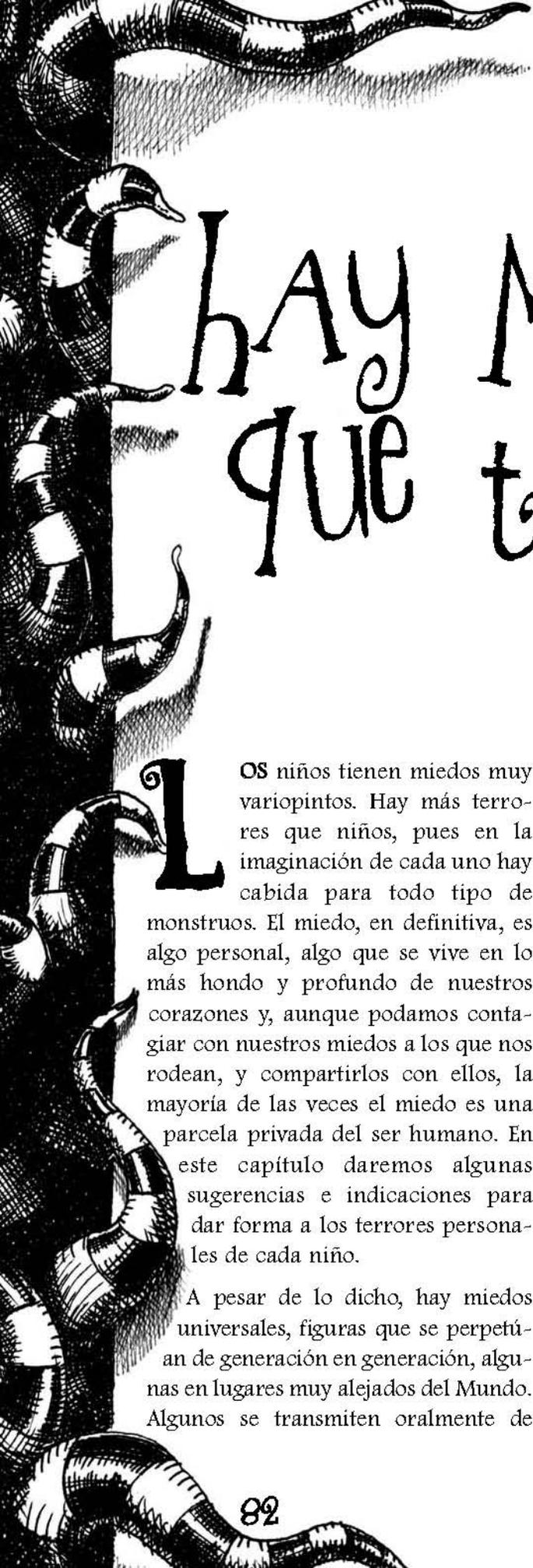
Cada noche después de aquella, durante todo el verano, vivió Fran con un miedo horrible a encontrarse al Perro de Trozos. Cualquier historia que oía sobre la desaparición de un niño o sobre que se había encontrado alguna mascota muerta, desgarrada, le hacía recordar la fatídica noche y su responsabilidad en aquel horror. Muchas veces pidió a sus padres y a otros adultos que buscasen a Tomás en la casa de la colina, pero ellos insistían en que el chico simplemente estaba de vacaciones, que no estaba desaparecido. Y las historias de gatos destripados y perros degollados seguían y seguían, siguieron hasta que acabó el verano.



El primer día de clase Fran asistió al colegio con el rostro demacrado por la falta de sueño, desesperanzado por completo. Se había pasado las últimas noches vigilando desde un árbol, como si fuese un cazador esperando a un león en alguna pradera de África, con su rifle de aire comprimido. Atravesó el patio como un espectro y subió las escaleras como si arrastrase pesadas cadenas invisibles. Y claro, su sorpresa fue mayúscula cuando al entrar en el aula se encontró con Tomás y su hermana, sentados juntos. “Hola Fran ¿cómo has pasado el verano? Nosotros hemos estado en la playa” le dijo Tomás con una gran sonrisa “y estuvimos buceando en una cala y cogiendo estrellas de mar”. La niña escribía algo en un cuaderno y aparentemente no les prestaba atención. “Pensé que...” masculló Fran muy confuso. Pero antes de que pudiese seguir su frase, el profesor entró en el aula y les pidió que se sentasen. Fran se sentó detrás de ellos. No podía dejar de mirar a su compañero, con la certeza de que había algo que no cuadraba. “Ha sido genial” siguió Tomás girándose de medio lado. “Tenías que ver a esta saltando desde una roca, que estaba altísima, al mar. ¡De cabeza! Está muy loca” la mano de él se deslizó por encima del pupitre y se posó suavemente sobre la de ella. “Te dije que me ibas a querer Tomi” dijo la niña volviéndose con una extraña sonrisa, que parecía más dirigida a Fran que a su hermano. Luego los dos se volvieron para atender al profesor.

Fran, sentado justo detrás, no sabía si hacer como que no pasaba nada o si salir corriendo. Los oídos le palpaban y la cabeza le arda. Y en eso que se fijó en la nuca de Tomás, en algo que antes le había parecido una sombra, una línea negra que le recorría la parte de atrás de la cabeza... ¡Una costura! El pulso se le paró, la respiración también se rindió, y todo él se quedó completamente paralizado. Y justo en ese momento, la niña se dio la vuelta y mirando a los ojos de Fran le dijo “¿Querrás luego venir a casa con nosotros? Por favor”.





HAY MUCHO QUE TEMER

LOS niños tienen miedos muy variopintos. Hay más terrores que niños, pues en la imaginación de cada uno hay cabida para todo tipo de monstruos. El miedo, en definitiva, es algo personal, algo que se vive en lo más hondo y profundo de nuestros corazones y, aunque podamos contagiar con nuestros miedos a los que nos rodean, y compartirlos con ellos, la mayoría de las veces el miedo es una parcela privada del ser humano. En este capítulo daremos algunas sugerencias e indicaciones para dar forma a los terrores personales de cada niño.

A pesar de lo dicho, hay miedos universales, figuras que se perpetúan de generación en generación, algunas en lugares muy alejados del Mundo. Algunos se transmiten oralmente de

padres a hijos, otros surgen del inconsciente colectivo, pero todos son miedos atávicos, cuyos orígenes son difíciles de precisar. Estos monstruos constituyen una especie de bestiario, un listado de terrores que los niños han heredado de sus padres y a los que tienen que enfrentarse.

LOS MONSTRUOS EL MONSTRUO DEL ARMARIO

El gato salió del armario y me despertó. Era un gato gordo y grande, y su boca tenía por lo menos cien dientes. Me arrojé hasta los ojos, a ver si no me veía, pero me vio. Como era gordo

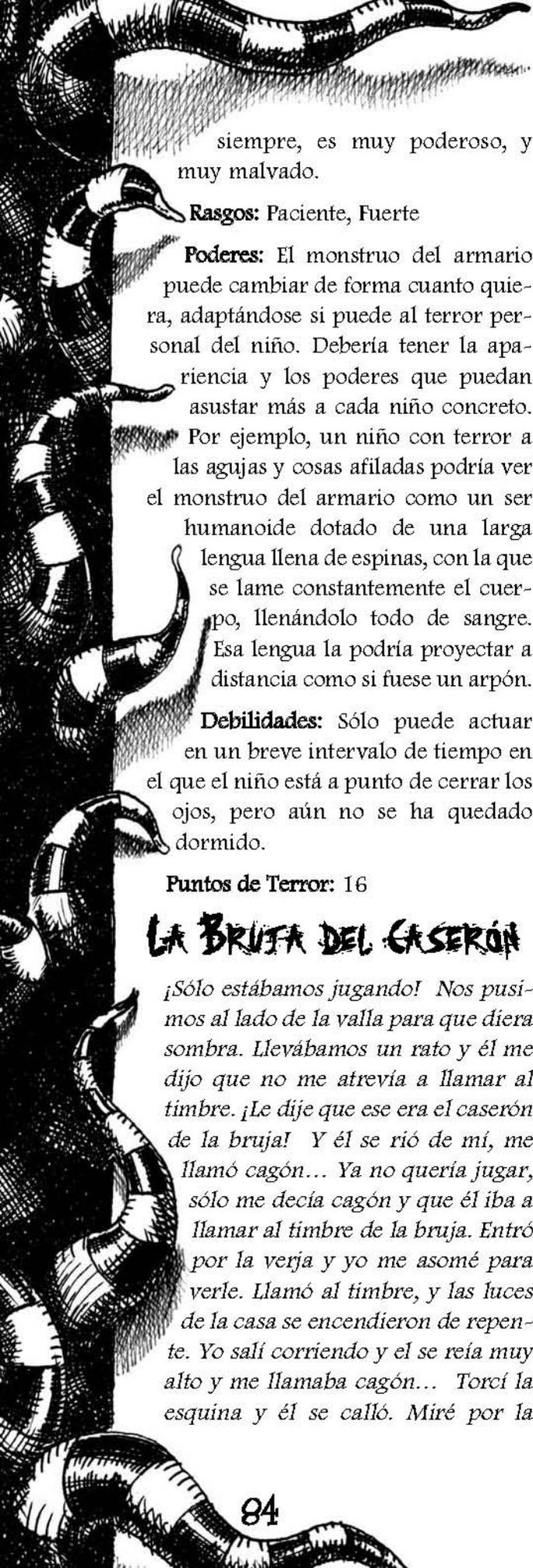
hacía ruido y le oí acercarse. Yo estaba asustado, pero pude coger mi martillo matagatos con el que duermo siempre y le pegué. Se enfadó el gato gordo y saltó encima de mí y tuve que correr de la cama. Me arañó y me rompió el pijama, pero le pude pegar otra vez. Menos mal que entró mi madre y el gato asqueroso se fue al armario y me dejó tranquilo. Me fui a dormir con mamá, pero me ha dicho que sólo esta noche...

El monstruo del armario es uno y es muchos. Es uno, porque en todo el mundo los niños lo conocen por ese nombre, y todos saben dónde se esconde, y cuando aparece. Justo cuando te has tapado con las sábanas hasta la nariz para dormirte y sólo te asoman los ojos, oyes como la puerta de tu armario, donde guardas tu ropa y tus juguetes, da un pequeño crujido y se mueve, sólo un poquito, dejando entrever una extraña luz... y sabes que ya

no puedes dormirte, porque si lo haces, el monstruo del armario saldrá de él y, sin darte ninguna oportunidad, te hará cosas horribles. Y hasta aquí, todos los niños están de acuerdo.

Pero el monstruo del armario no tiene forma y cada niño lo imagina de una manera, seguramente relacionada con su temor personal. Así, cada vez que aparezca el Monstruo del Armario, puedes inventar una forma nueva. Si, por ejemplo, el temor personal es la oscuridad, el monstruo puede presentarse como un contorno de luz, que rodea una oscuridad aún más profunda que la de la noche. Si el temor personal son los bichos, sin duda podría ser una forma de araña muy peluda y asquerosa... A fin de cuentas, es la imaginación del niño y su temor personal los que dan forma a este monstruo y siempre,





siempre, es muy poderoso, y muy malvado.

Rasgos: Paciente, Fuerte

Poderes: El monstruo del armario puede cambiar de forma cuanto quiera, adaptándose si puede al terror personal del niño. Debería tener la apariencia y los poderes que puedan asustar más a cada niño concreto.

Por ejemplo, un niño con terror a las agujas y cosas afiladas podría ver el monstruo del armario como un ser humanoide dotado de una larga lengua llena de espinas, con la que se lame constantemente el cuerpo, llenándolo todo de sangre. Esa lengua la podría proyectar a distancia como si fuese un arpón.

Debilidades: Sólo puede actuar en un breve intervalo de tiempo en el que el niño está a punto de cerrar los ojos, pero aún no se ha quedado dormido.

Puntos de Terror: 16

LA BRUJA DEL CASERÓN

¡Sólo estábamos jugando! Nos pusimos al lado de la valla para que diera sombra. Llevábamos un rato y él me dijo que no me atrevía a llamar al timbre. ¡Le dije que ese era el caserón de la bruja! Y él se rió de mí, me llamó cagón... Ya no quería jugar, sólo me decía cagón y que él iba a llamar al timbre de la bruja. Entró por la verja y yo me asomé para verle. Llamó al timbre, y las luces de la casa se encendieron de repente. Yo salí corriendo y él se reía muy alto y me llamaba cagón... Torcí la esquina y él se calló. Miré por la

verja y ví cómo se cerraba la puerta, sníf... Seguro que se lo ha comido la bruja.

Hay personas que parecen personas, pero no lo son. ¿Puede una persona vivir en una casa vieja, sucia, medio derruida y llena de gatos? No, no son personas. Son brujas, que esperan a que un niño demasiado valiente se acerque mucho a su casa, para cogerle y hacer cosas con él.

Cuando pasa mucho tiempo sin que ningún niño demasiado valiente se acerque, entonces la bruja utiliza sus poderes para atraerles. Envía a los gatos para que se acerquen a los niños, y estos, siguen a los bichitos hasta la puerta de la casa. O hace que la cometa se caiga en su jardín y los niños tienen que entrar a cogerla. Luego atranca la puerta del jardín con su magia y los niños de fuera se asustan al ver las sombras dentro de la casa. Y el niño que entró a por la cometa no vuelve a jugar con ellos.

La bruja del caserón puede ser una fantasía absoluta de los niños, a los que les gusta meterse en lugares sucios y abandonados. Cualquier sombra en estos lugares puede acabar siendo en la mente de un niño la bruja. Pero también puede ser una persona real. Un anciano desquiciado, un mendigo enfermo, un enfermo mental, un psicópata que vive en la casa vieja y que, como sabemos, puede llegar a cometer actos terribles. Los niños no lo verán cómo ese anciano o mendigo, sino como el brujo, o la bruja de poderes malvados.

Rasgos: Mentalmente inestable, Físicamente débil

Poderes: La Bruja del Caserón puede usar la telequinesia, es decir, es capaz de mover objetos sin tocarlos, incluso lanzarlos contra algún objetivo, aunque no sea demasiado precisa en ese sentido. Para atacar, tiene uñas largas y sucias que hacen daño +1. Otro poder especial es que puede hablar con los animales y especialmente con los gatos.

Debilidades: La bruja es muy vieja y sus huesos no responden bien. Tiene muy poca fuerza.

Puntos de Terror: 12

EL MONSTRUO DE LA ALCANTARILLA

Seguro que lo has visto. A mí me gustaba mucho el efecto cuando lo veía en las películas. Me preguntaba de donde venía ese humo o vapor, o lo que fuese. Porque sólo lo veía en las películas, las alcantarillas de mi ciudad no echan ningún humo ni nada por el estilo. Así que cuando fuimos con el cole de viaje de Navidad a Londres y nos dejaron una noche para salir, me hizo mucha gracia ver el humo saliendo por uno de esos sumideros que van a las alcantarillas. Me acerqué, a ver a qué olía, y fue como un tortazo fuerte en la cara. Un olor asqueroso. Pero claro, ¿quién se resiste, después de ese olor, a mirar? Me agaché, e intenté meter la cabeza, pero era demasiado estrecho. No pude ver nada claro, pero me daba la sensación de que había algo. Y entonces metí el brazo. No puedo contar más, el dolor me dejó inconsciente, y ahora estoy manco. Sólo te puedo decir que ya no me gusta nada el humo de las alcantarillas.

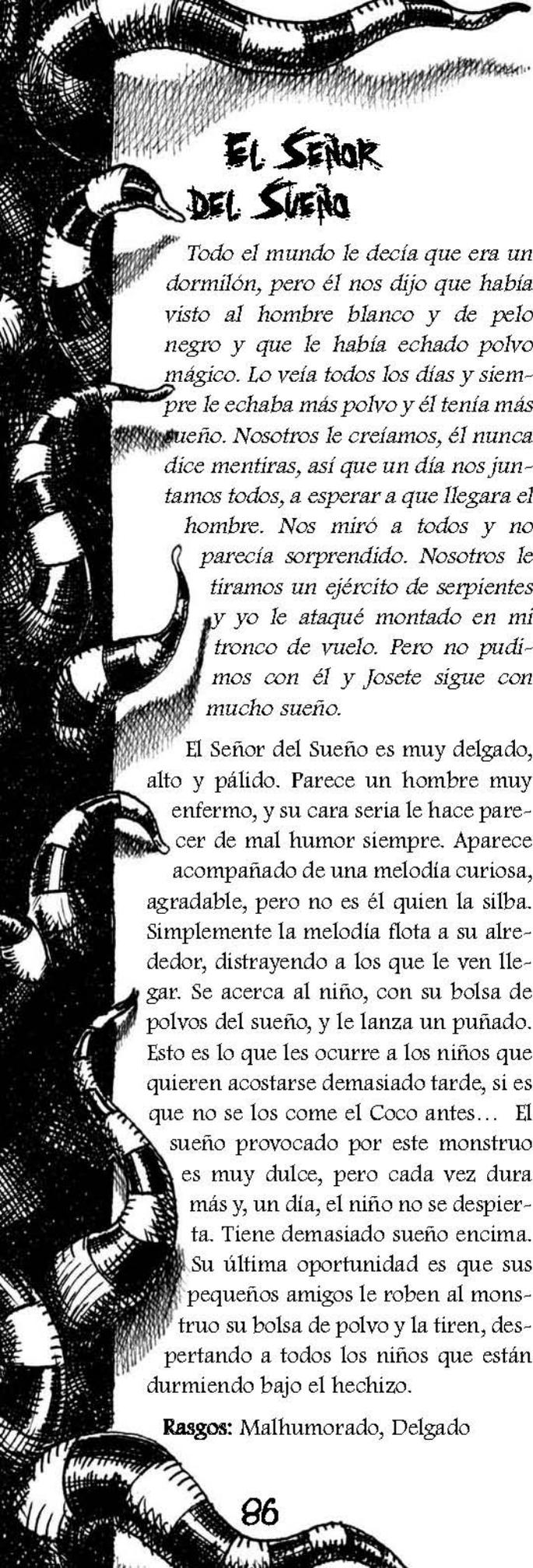
Todo el mundo fantasea con los habitantes de las alcantarillas, de los túneles de metro cerrados al público o de misteriosas catacumbas de iglesias antiguas. Fantasean pensando que hay grupos de personas que viven allí, alejados de todas las obligaciones, viviendo una vida alternativa. Mentira. Todos los que intentan vivir en esos túneles subterráneos duran muy poco tiempo vivos. Porque allí vive el Monstruo de las Alcantarillas. Es fácil imaginárselo como una evolución de un dragón o una serpiente de fuego. Es grande, muy grande, y tiene unas patitas muy pequeñas, ridículas para su tamaño. Pero no las necesita, porque puede deslizarse por el techo sin caerse, agarrándose a cualquier pared, por resbaladiza que esta sea. Y mientras se desliza, deja su apestoso olor, mientras suelta bufidos calientes, que la gente confunde con vapor de las alcantarillas. Esperando a que otro imprudente quiera escapar del mundo en las alcantarillas o simplemente que algún niño traviesa quiera jugar en ellas...

Rasgos: Astuto, Escurridizo

Poderes: Se pega literalmente a las paredes, incluso húmedas. Sus dientes son muy afilados, y tiene montones de ellos. La boca se abre como la de una serpiente, y engulle presas del tamaño de un adulto sin esfuerzo.

Debilidades: No puede salir de las alcantarillas y su olor pueden delatarlo fácilmente. Ningún adulto se acercaría a una alcantarilla con ese olor. Claro que un niño...

Puntos de Terror: 10



EL SEÑOR DEL SUEÑO

Todo el mundo le decía que era un dormilón, pero él nos dijo que había visto al hombre blanco y de pelo negro y que le había echado polvo mágico. Lo veía todos los días y siempre le echaba más polvo y él tenía más sueño. Nosotros le creíamos, él nunca dice mentiras, así que un día nos juntamos todos, a esperar a que llegara el hombre. Nos miró a todos y no parecía sorprendido. Nosotros le tiramos un ejército de serpientes y yo le atacué montado en mi tronco de vuelo. Pero no pudimos con él y Josete sigue con mucho sueño.

El Señor del Sueño es muy delgado, alto y pálido. Parece un hombre muy enfermo, y su cara seria le hace parecer de mal humor siempre. Aparece acompañado de una melodía curiosa, agradable, pero no es él quien la silba. Simplemente la melodía flota a su alrededor, distrayendo a los que le ven llegar. Se acerca al niño, con su bolsa de polvos del sueño, y le lanza un puñado. Esto es lo que les ocurre a los niños que quieren acostarse demasiado tarde, si es que no se los come el Coco antes... El sueño provocado por este monstruo es muy dulce, pero cada vez dura más y, un día, el niño no se despierta. Tiene demasiado sueño encima. Su última oportunidad es que sus pequeños amigos le roben al monstruo su bolsa de polvo y la firen, despertando a todos los niños que están durmiendo bajo el hechizo.

Rasgos: Malhumorado, Delgado

Poderes: La musiquilla que flota alrededor del Señor del Sueño tiene poder hipnótico y evita que los niños reaccionen. Para no quedar embobado hay que ganar una acción simple frente a una edad mental de 13.

Debilidades: No tiene ningún poder sobre aquellos niños que duermen bien. Intentará proteger de cualquier forma su bolsa con polvo del sueño, pues en ella reside su poder.

Puntos de Terror: 14

EL HOMBRE DEL SACO

Mamá me dijo que tenía que recoger los juguetes. Me dijo que si no recogía los juguetes iba a venir el hombre del Saco y me iba a llevar. Yo le dije que no, que no iba a venir. Y no le hice caso, pero yo tenía miedo, que mi mamá nunca miente. Me quedé sólo, cada vez más asustado, y empecé a recoger. No quería que viniera el Hombre del Saco. Le vi llegar cuando recogía un rompecabezas y quería entrar, pero le tiré las balas de cañón con la mano y se fue corriendo. Luego mamá me riño por romper la ventana con las balas de cañón.

No debes portarte mal o el hombre del saco vendrá una noche y se te llevará, nadie sabe a dónde. Lo único que sabemos es que ningún niño ha vuelto de allí. Algunos dicen que aprovecha sus órganos para venderlos y curar a otros niños, otros que los entierra vivos e incluso cosas peores. Así que ahora sé bueno, apaga la consola y vete a la cama o el hombre del saco vendrá a por ti...



Cuando un niño se porta mal, el hombre del saco viene por la noche y se lo lleva. No parece tener una pauta clara: algunos niños desaparecen por robar un caramelo mientras otros niños que hacen cosas mucho peores nunca reciben su visita. Lo que está claro es que sólo va a por los niños que se portan mal desde el punto de vista de los mayores. El hombre del saco nunca va a por los que te pegan en el cole ni nada parecido, pero sí a los que sacan malas notas o mienten.

El hombre del saco viste un abrigo y las sombras siempre le tapan la cara, aunque a veces puede verse su sonrisa malévolá o sus penetrantes ojos inyectados en sangre. Su voz es suave e intranquilizadora, riñendo al niño por portarse mal y murmurando que tendrá lo que merece. Por supuesto, siempre lleva un viejo saco de esparto, que huele por dentro a sudor y sangre y del que nadie ha logrado salir por sus propios medios.

Rasgos: Malvado, Fuerte

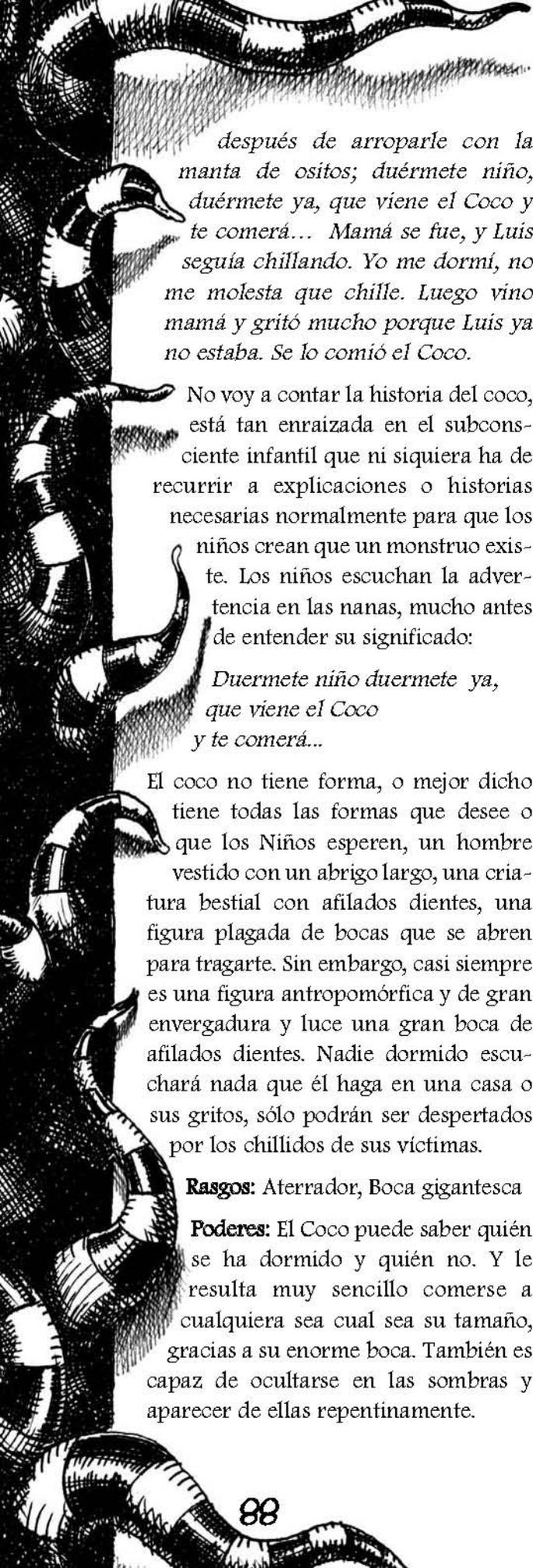
Foderes: Saber quién se ha portado mal y que es lo que ha hecho, meter en su saco a cualquier niño independientemente de su tamaño, susurrar de forma malévolá a tu oído hasta que te quedas inmovilizado por el miedo, desaparecer sin dejar rastro después de salir de una casa, abrir cualquier cerradura y pasar por las chimeneas y huecos estrechos por donde casi no pasaría un niño.

Debilidades: Sólo puede llevarse a los niños que se portan mal pero su criterio es bastante abierto.

Puntos de Terror: 18

El Coco

Mi hermano se llama Luis y no duerme nunca, chillá y llora, hasta que se va a la cama de papá y mamá. Pero ayer mamá le dijo que no y le cantó otra vez esa canción de susto,



después de arroparle con la manta de ositos; duérmete niño, duérmete ya, que viene el Coco y te comerá... Mamá se fue, y Luis seguía chillando. Yo me dormí, no me molesta que chillé. Luego vino mamá y gritó mucho porque Luis ya no estaba. Se lo comió el Coco.

No voy a contar la historia del coco, está tan enraizada en el subconsciente infantil que ni siquiera ha de recurrir a explicaciones o historias necesarias normalmente para que los niños creen que un monstruo existe. Los niños escuchan la advertencia en las nanas, mucho antes de entender su significado:

*Duermete niño duermete ya,
que viene el Coco
y te comerá...*

El coco no tiene forma, o mejor dicho tiene todas las formas que desee o que los Niños esperen, un hombre vestido con un abrigo largo, una criatura bestial con afilados dientes, una figura plagada de bocas que se abren para tragarte. Sin embargo, casi siempre es una figura antropomórfica y de gran envergadura y luce una gran boca de afilados dientes. Nadie dormido escuchará nada que él haga en una casa o sus gritos, sólo podrán ser despertados por los chillidos de sus víctimas.

Rasgos: Aterrador, Boca gigantesca

Poderes: El Coco puede saber quién se ha dormido y quién no. Y le resulta muy sencillo comerse a cualquiera sea cual sea su tamaño, gracias a su enorme boca. También es capaz de ocultarse en las sombras y aparecer de ellas repentinamente.

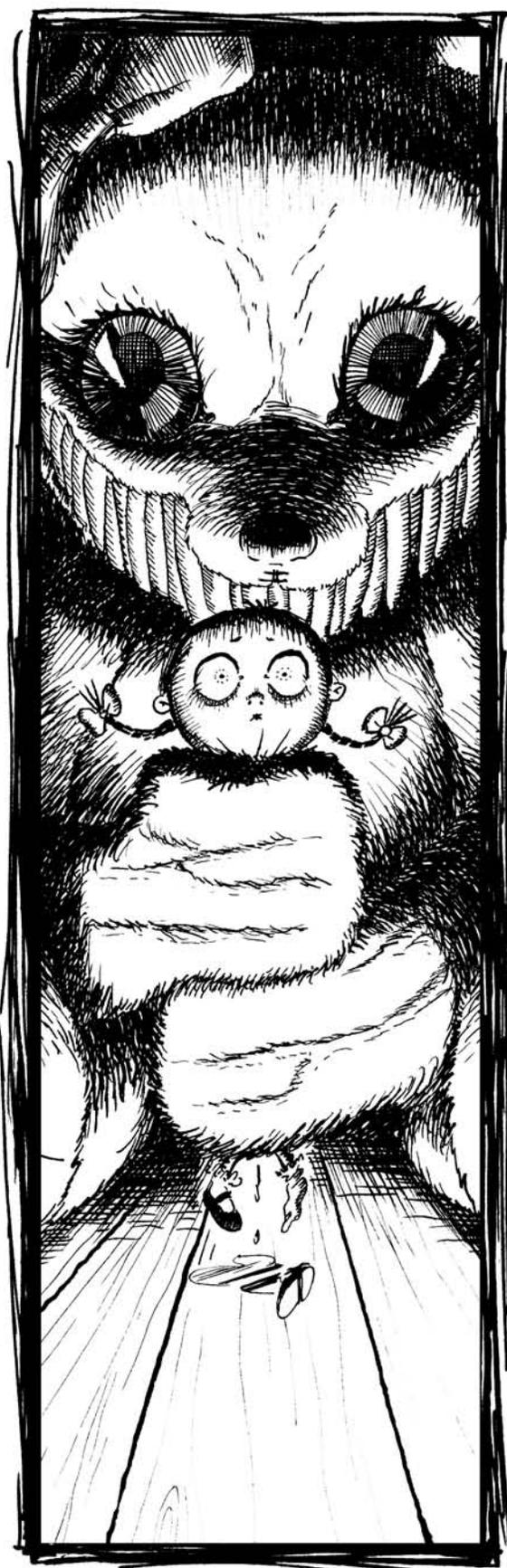
Debilidades: No puede hacer daño ni interactuar directamente con los que duermen.

Puntos de Terror: 20

EL OSITO DE PELUCHE

Yo siempre fui su amigo, snif... ¿por qué me hizo eso? Siempre nos dormimos juntos, él está muy calentito para dormir y así no me duelen las sábanas frías. Me estaba poniendo el pijama, contándole lo que había hecho en el cole y vi como saltaba de la almohada y gritaba. Se tiró encima de mí y me hizo daño, porque ya no estaba suave. Raspa, y sus uñas cortan mucho. Aunque el médico me diga que ha sido mi hermano chico me da igual. Ha sido mi osito Bobo, que se volvió loco.

Son buenos compañeros de los niños. Duermen con ellos y, normalmente, puede que se cuenten cosas entre ellos. Muchas veces, los osos protegen a lo niños de la oscuridad, pues tener alguien a quien abrazar ayuda mucho. Pero en ocasiones, sin ninguna razón aparente, los amigos, los tiernos ositos, se transforman en seres infernales y atacan a sus compañeros de sueños y juegos, les persiguen sin descanso si huyen, con sus garras y dientes preparados para morder, los ojos encendidos... No quieren nada, simplemente se han cansado de servir de acomodo para el cuerpecito del niño y, para variar, quieren ir algo más allá de abrazarlo. Quieren sentir la ternura del niño en el sentido más literal, clavar sus dientes y sus garras en su cuerpo, y hacerle llorar. Prefieren hacerlo siempre cuando están solos



ellos dos, porque saben que para el niño va a ser una sorpresa. Quizá, si hubiera otros niños, estos tuvieran mucha menos compasión por un osito que no es el suyo propio.

Rasgos: Poco inteligente, Lento

Poderes: Al transformarse, la suavidad del osito de peluche se torna en unas garras y dientes muy afilados, con los que puede hacer mucho daño. El pelo se vuelve recio y duro. Además, los ojos del osito se inyectan en sangre.

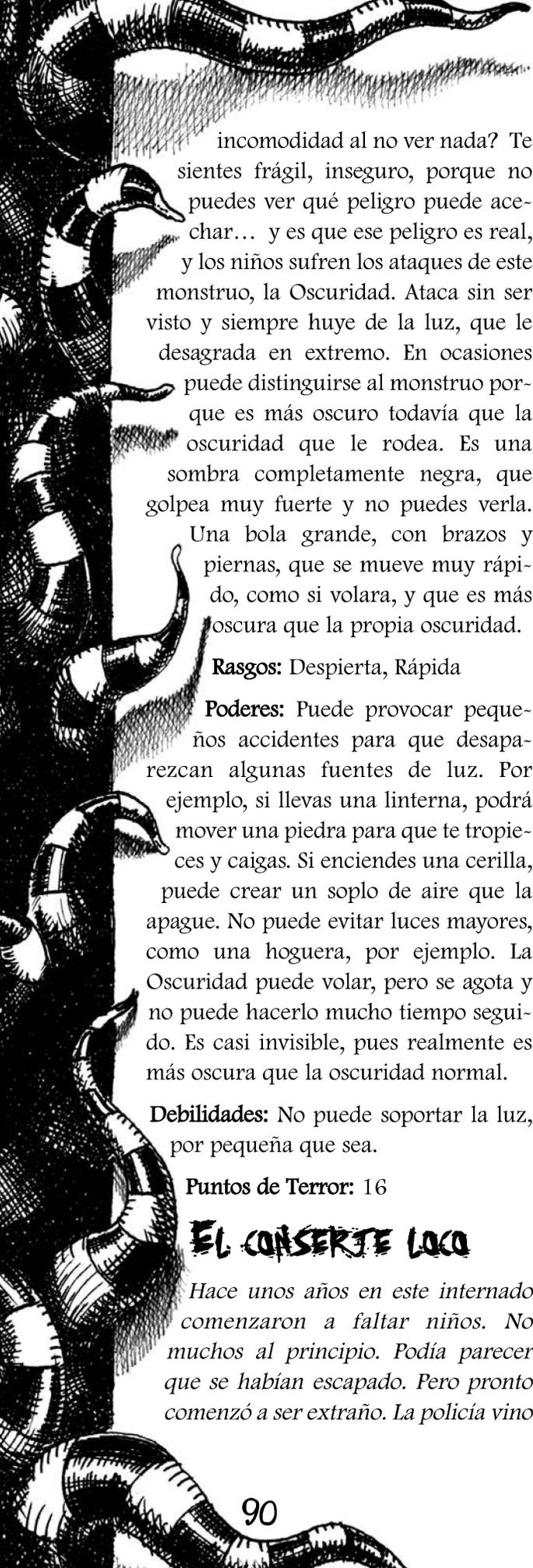
Debilidades: Ninguna en especial.

Puntos de Terror: 8

LA OSCURIDAD

Mi amigo y yo nos habíamos ido a la vieja fábrica, a romper cosas. Llevábamos una linterna, porque allí no se ve nada, de lo apartada que está. Pero se puso a hacer el gracioso, y la apagó. Se cerró la puerta y, como en esa habitación no había ventanas, no entraba ni siquiera la luz de las estrellas. Tampoco se veía al monstruo, pero se notaba que se acercaba y del miedo que teníamos no pudimos encender la linterna. Corrimos, pero no se veía, y nos caímos. A él se le cayó la linterna, y yo la encontré de casualidad. La encendí y cuando le enfoqué vi como caía al suelo y una sombra muy grande y muy oscura se iba. No se veía nada más.

La oscuridad es uno de los miedos más generalizados del mundo. ¿Qué niño no ha tenido miedo a la oscuridad? ¿Y qué adulto no siente, cuando menos,



incomodidad al no ver nada? Te sientes frágil, inseguro, porque no puedes ver qué peligro puede acechar... y es que ese peligro es real, y los niños sufren los ataques de este monstruo, la Oscuridad. Ataca sin ser visto y siempre huye de la luz, que le desagrada en extremo. En ocasiones puede distinguirse al monstruo porque es más oscuro todavía que la oscuridad que le rodea. Es una sombra completamente negra, que golpea muy fuerte y no puedes verla. Una bola grande, con brazos y piernas, que se mueve muy rápido, como si volara, y que es más oscura que la propia oscuridad.

Rasgos: Despierta, Rápida

Poderes: Puede provocar pequeños accidentes para que desaparezcan algunas fuentes de luz. Por ejemplo, si llevas una linterna, podrá mover una piedra para que te tropieces y caigas. Si enciendes una cerilla, puede crear un soplo de aire que la apague. No puede evitar luces mayores, como una hoguera, por ejemplo. La Oscuridad puede volar, pero se agota y no puede hacerlo mucho tiempo seguido. Es casi invisible, pues realmente es más oscura que la oscuridad normal.

Debilidades: No puede soportar la luz, por pequeña que sea.

Puntos de Terror: 16

EL CONSERJE LOCO

Hace unos años en este internado comenzaron a faltar niños. No muchos al principio. Podía parecer que se habían escapado. Pero pronto comenzó a ser extraño. La policía vino



e interrogó a todo el mundo pero no encontraron nada. Sin embargo, los niños sospechaban del nuevo conserje, era muy simpático con los adultos y siempre tenía una palabra amable para todos los niños si había alguien delante. Pero, cuando estaba sólo contigo, te miraba de forma extraña, como si examinara a un objeto y no a una persona. Por la noche, se podía escuchar ruidos extraños, como si alguien trabajara en el trastero, aunque allí no debiera haber nadie. Algunos niños dijeron que habían visto al conserje salir de allí en la madrugada. Siempre cuando había desaparecido otro niño.

Una de esas noches, los niños decidieron subir al trastero cuando él se fuera. Subieron las escaleras lentamente, iluminados por una vieja linterna, los peldaños chillaban como corderos en el matadero, la puerta les esperaba al final. La abrieron con una llave maestra que habían robado y, tras hacer mucha fuerza, la puerta se abrió. El interruptor de la luz no fun-

cionaba, aunque pulsaron varias veces. Aún así, entraron y el débil foco se deslizó por el trastero.

Los niños respiraron tranquilos, sólo se veían herramientas de trabajo, de carpintería y de tapicero. Cerca había un sillón tapado con una sábana. Eso lo explicaba todo, el conserje trabajaba en el sillón por las noches. Pero cuando quitaron la sábana, ¡vieron que estaba tapizado con la piel de las caras de los niños desaparecidos! Los niños salieron corriendo y algunos incluso dijeron que vieron moverse las caras del sillón como intentando hablar y pedir auxilio.

Nadie les creyó, claro, hasta que uno a uno desaparecieron. El conserje murió hace algunos años y desde entonces no ha desaparecido nadie. Pero ningún niño se ha atrevido a volver a subir al trastero.

No te puedes fiar de nada, y mucho menos de nadie. Esas personas amables, con una sonrisa en la boca, que con un suave manotazo te revuelven el pelo y con la otra te dan un caramelo, mientras tu mamá sonríe diciéndole lo trasto que eres... bajo esa sonrisa están pensando que si tu madre piensa que eres un trasto es porque debes serlo. Eres malo, y no te vendría mal un castigo. Y saben como hacerlo...

El conserje se gana la confianza de todos los mayores. Porque parece amable. A ellos les trata con reverencia, haciéndoles sentirse superiores. Y a los niños les reprende de modo firme, pero a la vez suave, sin utilizar nunca palabras malsonantes, haciéndoles ver que están obrando mal. Eso les gusta a los padres, que ven como el conserje cuida

de sus hijos. A los niños no les gusta tanto. Ellos notan que la mirada del conserje no es normal, casi duele, como si te arrancaran la piel a tiras muy finas...

Habitualmente el conserje aprovecha que algún niño se ha retrasado y se ha quedado sólo. Entonces, el conserje coge la fregona y le dice al niño que tiene que esperarse a que termine de fregar, para que no pise lo fregado. Poco a poco, va acorralando al niño y le obliga a acercarse a su cuarto de trabajo, donde le dice que puede esperar tranquilamente. Incluso le ofrece asiento...

Rasgos: Amable, Fuerte

Poderes: Despellejar a niños y tapizar con su piel, los niños permanecen vivos a pesar de ser sólo pellejo. Conocer todos los recovecos del internado y tener todas las llaves.

Debilidades: Ninguna en especial.

Puntos de Terror: 10

LA SOMBRA

Me estaba comiendo mi helado de fresa, porque hacía mucho calor. Me estaba chorreando por la mano, y una gota me cayó en la zapatilla. Me tuve que agachar para limpiarme un poco, porque mamá se enfada mucho cuando llego sucio. Y cuando me levanté me di cuenta de que mi sombra no era normal. No se parecía nada a mí. Y no era como esas veces que es muy larga y canija. Esta vez era gorda y se veían muchos brazos. Y de repente se levantó del suelo y empezó a pegarme y escocía mucho.

Salí corriendo y chillando, pero me perseguía y no paraba de pegarme. Me quemaba la cara. De repente llegué a la caseta y paró. No sé por qué.

Los niños temen a la oscuridad. Se sienten mucho más seguros en sitios luminosos, con mucha luz, lugares en los que pueden ver todo, darse cuenta de todo. Pobres inocentes. Creen escapar así del horror y no es cierto. Porque está La Sombra. Un monstruo tan rápido como tú. Tan alto como tú. Pegado siempre a ti. Y por mucho que corras, no podrás dejarlo atrás.

En cualquier sitio donde haya una luz intensa, puede cobrar vida. No le resulta suficiente una luz tenue, necesita un fuerte contraste para poder autogenerarse. Y cuanto mayor sea el contraste de luces y sombras, más poder tiene. Por tanto, en una habitación débilmente iluminada, no podrá atacarnos la Sombra. Pero un día de sol fuerte, cuando estemos solos en el jardín, quizá veamos como nuestra sombra empieza a retorcerse, a no obedecer nuestros movimientos, a levantarse... y entonces muchos tentáculos de la Sombra nos lacerarán la piel, y nos dejarán un rastro de veneno que nos provocará una fortísima quemazón, dejándonos una señal parecida a la de una quemadura solar. Y lo peor es que no puedes luchar contra ella, sólo vale correr y esconderte de la luz bajo un techo o apagar la lámpara...

Rasgos: Sádica, Intangible

Poderes: La Sombra es intangible, no es más que una modificación de la som-



bra del niño, que toma cuerpo, pero que sigue siendo inmaterial.

Los tentáculos tienen pequeños ganchos que raspan la piel y segregan un ligero ácido que provoca quemaduras leves. Más que daño físico real, provocan mucho dolor y feas marcas en la piel del niño.

Debilidades: Necesita que haya luz, cuanto más intensa mejor.

Puntos de Terror: 11

LA CASA ENCANTADA

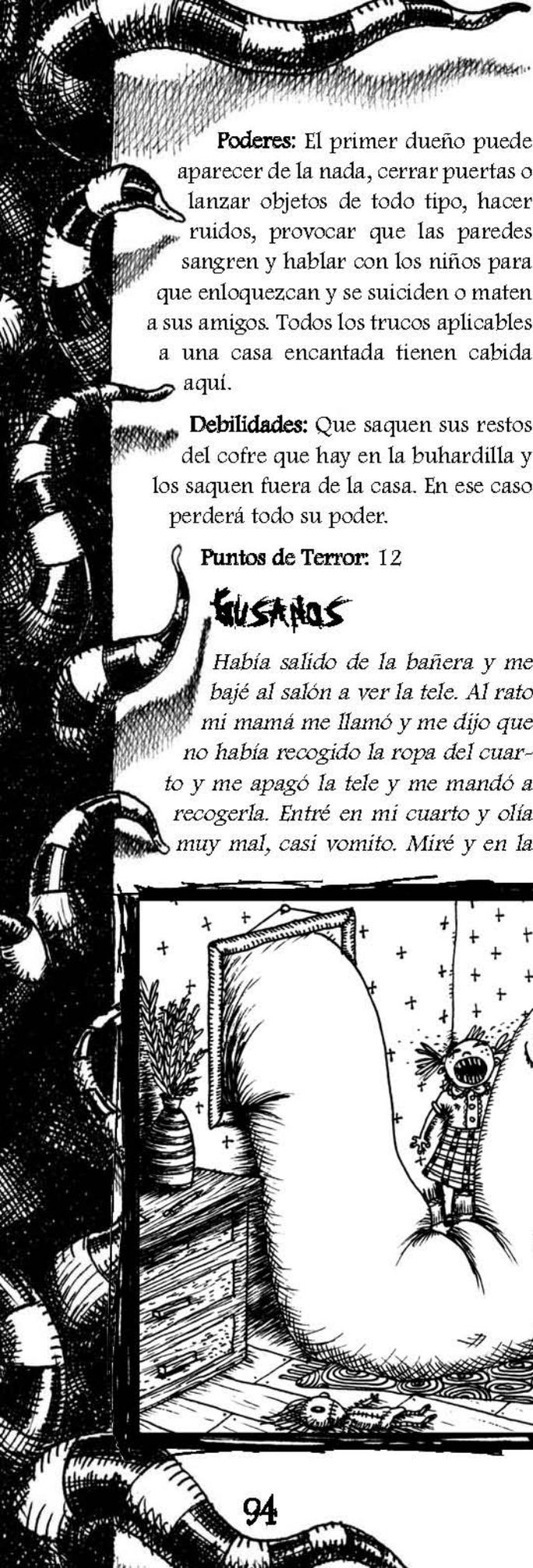
¿Conoces la casa abandonada al final de la calle principal? Sí, la que está pintada de azul pálido. ¿No sabes lo que sucedió allí? Yo escuché a mis padres una vez contarlo y sé porqué nadie quiera volver a comprarla. Hace unos años la casa estaba también deshabitada y una familia se decidió a comprarla. Una familia normal, un matrimonio con dos hijos, el más pequeño de tu edad.

Al principio eran gente simpática, hacían barbacoas, invitaban a los vecinos, ese tipo de cosas. Pero, poco a poco, se empezaron a volver más huraños, a no salir de casa, los vecinos de quejaban de los ruidos y olores que salían de allí. Un día, cansados, llamaron a la policía. Cuando los agentes entraron, descubrieron que la familia había acumulado basura y animales muertos por toda la casa. Pero eso no fue el peor descubrimiento. En la buhardilla descubrieron los cuerpos sin vida de la familia. La mujer y los niños habían sido torturados y asesinados y el padre se había ahorcado.

Eso explicaba los olores, sin embargo, no explicaba quién había causado los ruidos de los que se quejaban los vecinos. La familia llevaba varias semanas muerta... Algunos dicen que eso le pasó también a la anterior familia que ocupó la casa, y a la anterior, y a la anterior...

La casa abandonada lo está por alguna razón. No es normal que esa casa tan bonita no la quiera nadie. Pero el caso es que nadie ha querido comprarla en mucho tiempo. La realidad es que la casa en sí no es malvada. Pero dentro de ella viven muchos espíritus de sus antiguos habitantes. Algunos de ellos son malvados e intentan atraer a los que se acercan por la casa y, otros, simplemente intentan avisar a los niños de que huyan del mal: el horrible mal que habita la buhardilla. ¿Quieres saber qué es ese mal del que los espíritus nos avisan? ¿Quieres saber cómo derrotarlo? Nadie lo sabe, porque nadie entra en la casa desde hace mucho tiempo. Pero quizá unos niños curiosos sean capaces de sobreponerse a su miedo y encontrar esas fotografías antiguas y el diario del primer dueño que habitó la casa. Quizá eso ayude en algo. Porque ese diario y esas fotos nos muestran como el primer dueño tuvo que soportar un dolor inhumano, un dolor terrible que no le dejó descansar en vida, y que no le permite encontrar su camino hacia una muerte tranquila, para que pueda dejar de habitar una casa que realmente quiere abandonar.

Rasgos: Caótica, Inmaterial



Poderes: El primer dueño puede aparecer de la nada, cerrar puertas o lanzar objetos de todo tipo, hacer ruidos, provocar que las paredes sangren y hablar con los niños para que enloquezcan y se suiciden o maten a sus amigos. Todos los trucos aplicables a una casa encantada tienen cabida aquí.

Debilidades: Que saquen sus restos del cofre que hay en la buhardilla y los saquen fuera de la casa. En ese caso perderá todo su poder.

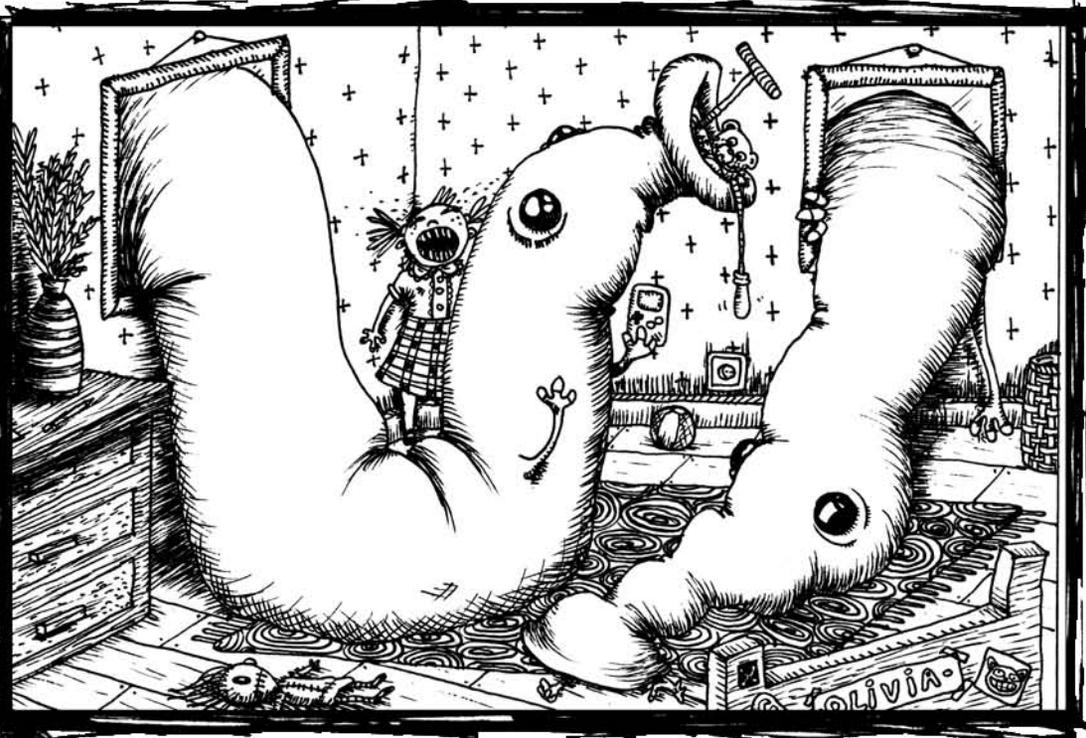
Puntos de Terror: 12

GUSANOS

Había salido de la bañera y me bajé al salón a ver la tele. Al rato mi mamá me llamó y me dijo que no había recogido la ropa del cuarto y me apagó la tele y me mandó a recogerla. Entré en mi cuarto y olía muy mal, casi vomito. Miré y en la

cama había un gusano enorme, que me lanzó un escupitajo asqueroso. El gusano empezó a bajar de la cama, y yo le tiré mis zapatillas, pero se acercaba, así que salí corriendo. Pero el escupitajo se me había enredado en las piernas y me tropecé. Vi como el gusano salía por la puerta y yo empezaba bajar las escaleras y me caí rodando.

Los gusanos, normalmente gigantes, pueden formarse a partir de cualquier cosa. Son un producto de la fértil imaginación del niño y pueden estar en el montón de ropa, en las ramas del árbol, o simplemente lo que parece un arbusto. Son gordos, viscosos y muchas veces tienen pelos. Tienen unos ojos grandes de colores extraños, y se mueven más lentos cuanto más grande sean, dejando un rastro de babas que huele muy mal. La boca es descomunal y puede tragarse a un bebe sin masticarlo, aunque si



necesitan morder, no hay problema, porque esa boca tiene una fila de dientes muy feos. Como es lento, para poder cazar a sus víctimas, utiliza normalmente su arma secreta, que son unos chorros de líquido pegajoso que lanza por los ojos. Si te caen encima, el gusano ya no tendrá tanta prisa...

Rasgos: Tonto, Lento.

Poderes: El líquido que lanza por los ojos puede llegar bastante lejos y es una especie de pegamento. Al caer encima del niño, empieza a secarse y el niño cada vez puede moverse menos, llegando incluso a inmovilizarlo si le ha bañado varias veces con el líquido.

Debilidades: Son muy blandos y los objetos punzantes les dañan mucho, provocando que expulsen abundante líquido viscoso de su interior.

Puntos de Terror: 8

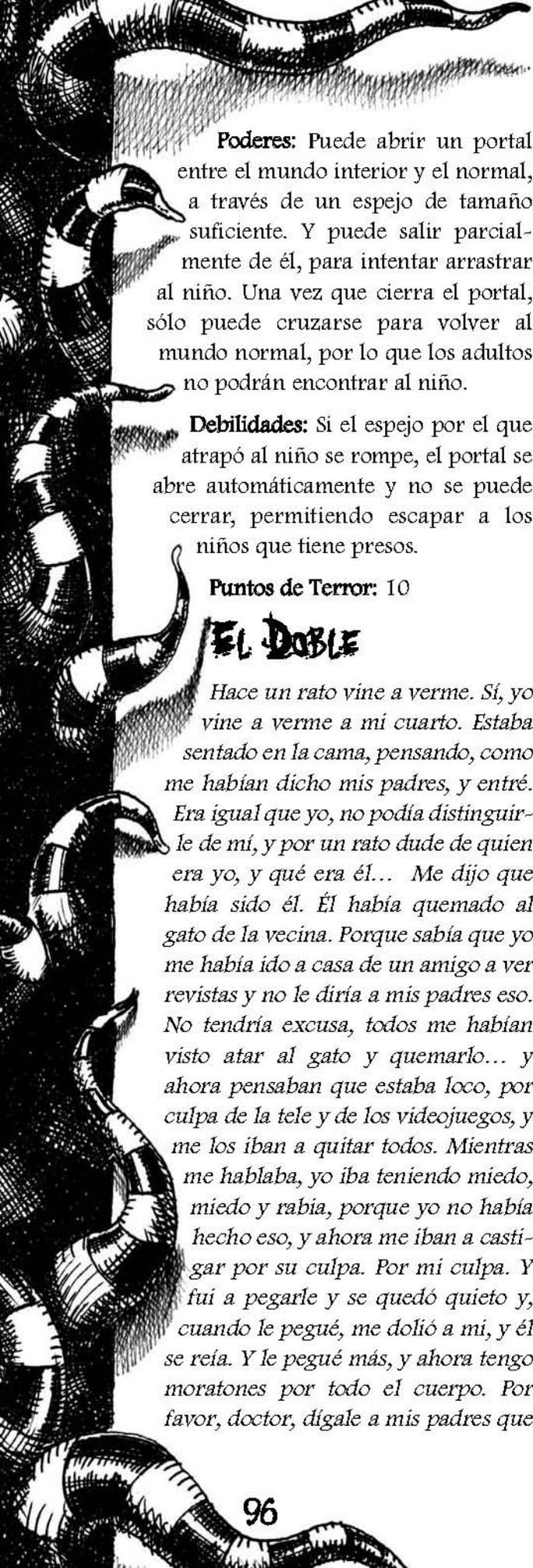
EL NIÑO DEL ESPEJO

Un día estaba peinándome. Me cuesta mucho hacerme bien la raya y papá dice que tengo que aprender a hacérmela bien, como los niños mayores. Estuve un buen rato, y entonces me di cuenta de que en el espejo no estaba viendo mi cuarto de baño. Era parecido, pero no era lo mismo y yo tampoco era igual en el espejo. No tenía raya, sino que el pelo parecía estropajo y me colgaban los mocos de la nariz. Pero hacía lo mismo que yo, y el pelo estropajoso hacía un ruido muy raro con el peine que tenía, que era de lata. Me quedé quieto y también se paró. Le miré un rato y entonces sacó muy rápido una mano del espejo, con muchas verrugas y uñas negras, y me revolvió el

pelo y me agarró el cuello. Me metió la cabeza en el espejo y vi una habitación muy sucia, pero que se parecía a mi cuarto de baño, pero con bichos raros. Me estaba doliendo la cabeza por no poder respirar, así que convertí mi peine en un cuchillo de magia y le corte un dedo al otro niño, que no chilló. Pero yo pude sacar la cabeza y vi el dedo en el lavabo, pero lo tiré por la ventana.

Al otro lado del espejo pasan cosas, eso lo sabemos todos. Pero casi nadie se atreve a ir allí, a ver que es lo que realmente pasa. Y es sin duda mejor que no lo hagamos, porque allí no pasa nada bueno... El otro lado del espejo es una realidad alternativa, donde todo es parecido, pero distinto de una forma horrible a lo que conocemos. Las casas son muy parecidas, y las personas son muy parecidas, pero todo tiene una vuelta de tuerca que lo hace desagradable. Y por supuesto esto ocurre contigo, con tu niño del otro lado. Es como tú, pero no gusta mirarle, porque es repugnante. Y además, es malo. No, no es travieso, es malo, realmente malo. Aprovechará un momento de despiste para meterte en el espejo, y luego intentará ocultar la salida, para que te quedes allí, mientras te tortura y te lo hace pasar realmente mal.

Rasgos: Los del niño, pero muy retorcidos. Por ejemplo, si el niño es Astuto y Gordo, el Niño del Espejo será maquiavélico, con pensamientos malvados y su gordura será deforme, con bultos de grasa extraños por todo su cuerpo.



Poderes: Puede abrir un portal entre el mundo interior y el normal, a través de un espejo de tamaño suficiente. Y puede salir parcialmente de él, para intentar arrastrar al niño. Una vez que cierra el portal, sólo puede cruzarse para volver al mundo normal, por lo que los adultos no podrán encontrar al niño.

Debilidades: Si el espejo por el que atrapó al niño se rompe, el portal se abre automáticamente y no se puede cerrar, permitiendo escapar a los niños que tiene presos.

Puntos de Terror: 10

EL DOBLE

Hace un rato vine a verme. Sí, yo vine a verme a mi cuarto. Estaba sentado en la cama, pensando, como me habían dicho mis padres, y entré. Era igual que yo, no podía distinguirme de mí, y por un rato dude de quien era yo, y qué era él... Me dijo que había sido él. Él había quemado al gato de la vecina. Porque sabía que yo me había ido a casa de un amigo a ver revistas y no le diría a mis padres eso. No tendría excusa, todos me habían visto atar al gato y quemarlo... y ahora pensaban que estaba loco, por culpa de la tele y de los videojuegos, y me los iban a quitar todos. Mientras me hablaba, yo iba teniendo miedo, miedo y rabia, porque yo no había hecho eso, y ahora me iban a castigar por su culpa. Por mi culpa. Y fui a pegarle y se quedó quieto, y cuando le pegué, me dolió a mí, y él se reía. Y le pegué más, y ahora tengo moratones por todo el cuerpo. Por favor, doctor, dígame a mis padres que

yo no le he hecho nada al gato. No quiero tener que pelearme otra vez conmigo.

El Doble es una copia idéntica al niño, que habla igual, se mueve igual, y actúa casi igual que el niño. Porque el Doble nunca hará nada bueno para el niño, ni para nadie. El Doble es malvado y hará todo lo posible porque todo el mundo le vea hacer sus horribles actos, para que luego sea el niño quien cargue con la culpa. Eso es lo que divierte a este monstruo. Para luego visitar a su niño correspondiente y burlarse de él, provocándole para que se pegue a sí mismo. El Doble no tiene poderes muy especiales, simplemente aprovecha las mentiras del niño para hacer cosas y que el niño no pueda desmentir y luego va a verle, haciéndole rabiar para que él sólo se haga daño.

Rasgos: Los del niño, aplicados al mal.

Poderes: Es capaz de detectar cuando el niño está haciendo algo malo que no será capaz de revelar a sus padres. Aparece y desaparece de los sitios instantáneamente. Si es atacado por "su niño", el daño lo transmite al niño.

Debilidades: No deja de tener las características físicas de un niño, y el daño que le haga cualquier otro niño lo sufre.

Puntos de Terror: 10

EL PAYASO

Me lo había pasado muy bien en mi cumple. Estuvimos muchos amigos y amigas y me regalaron muchas cosas. Mi disfraz de princesa les gustó mucho y me comí todo el picapica de la varita. Y el payaso fue muy gracioso, todos nos reíamos mucho cuando

tiraba agua por la flor. Me tuve que quitar el disfraz para dormir, porque mamá no me dejaba dejármelo puesto como pijama. Cerré los ojos y escuché un ruido de risas chiquitas. Me asusté un poco, pero las risas seguían, y se oían cerca, y vi el reflejo de colores en la pared. Cerré los ojos fuerte y noté como una voz me decía al oído que hoy me había reído mucho, que ahora había que llorar. Y vi una nariz roja cerca del ojo...

Los payasos hacen reír, pero sus grotescos atuendos y sus colores causan cierta intranquilidad a algunas personas. Y algunos niños les tienen miedo. Esa nariz roja y ese pelo largo y rizado de algún color extraño no son normales. Por no hablar de esos enormes zapatos. Los Payasos pueden visitar al niño cualquier día, pero prefieren hacerlo cuando han estado en el circo o en una fiesta de cumpleaños y se han estado riendo con un payaso normal. Entonces,

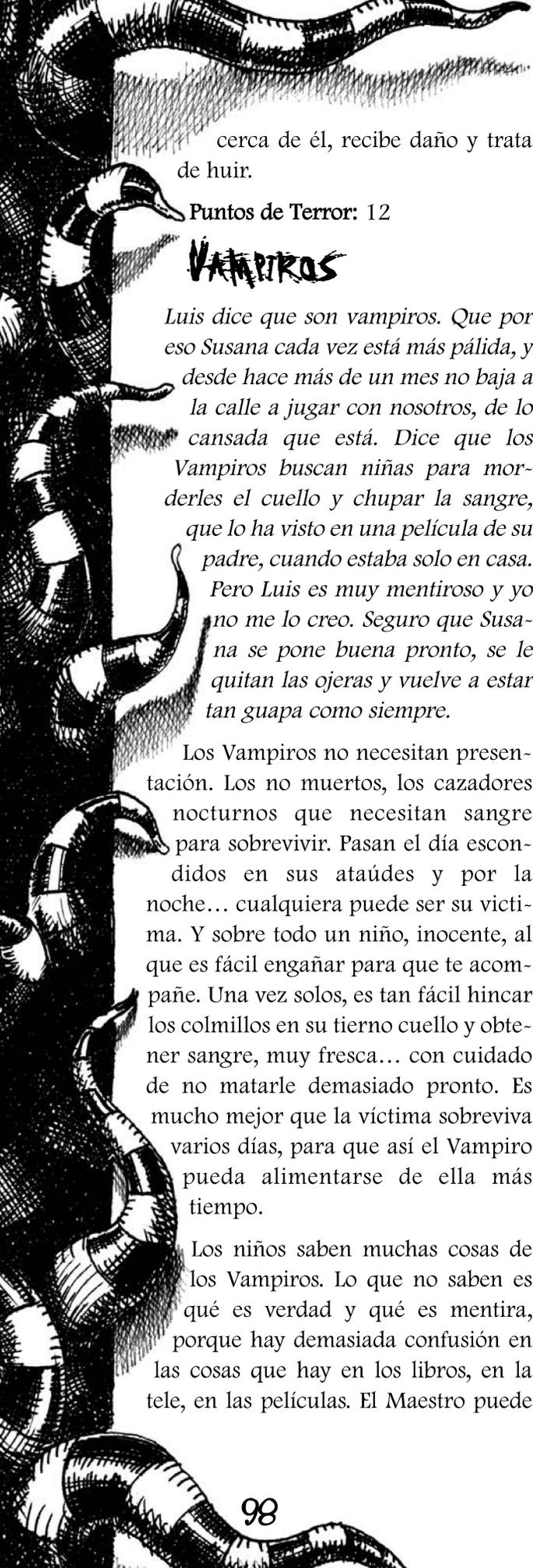
ellos visitan al niño para recuperar un poco de la alegría que le han dado, haciéndole llorar, haciéndole daño. Pero siempre manteniendo una sonrisa de oreja a oreja, y con una risilla burlona que pone muy nervioso.

Rasgos: Burlón, Gordo.

Poderes: Pueden caer, rebotar, estirarse, y hacer cosas como los dibujos animados sin hacerse daño, por lo que físicamente son muy versátiles. Muchos de los objetos que llevan encima, aparentemente inofensivos, se convierten de repente en objetos dañinos, sin más que él imaginarlo. Por ejemplo, una flor de broma que lanza agua, puede lanzar un chorro de fuego, y sacar del sombrero no una paloma, sino un pajarroco que arañe al niño.

Debilidades: No pueden soportar las risas de los niños. Si algún niño ríe





cerca de él, recibe daño y trata de huir.

Puntos de Terror: 12

VAMPIROS

Luis dice que son vampiros. Que por eso Susana cada vez está más pálida, y desde hace más de un mes no baja a la calle a jugar con nosotros, de lo cansada que está. Dice que los Vampiros buscan niñas para morderles el cuello y chupar la sangre, que lo ha visto en una película de su padre, cuando estaba solo en casa.

Pero Luis es muy mentiroso y yo no me lo creo. Seguro que Susana se pone buena pronto, se le quitan las ojeras y vuelve a estar tan guapa como siempre.

Los Vampiros no necesitan presentación. Los no muertos, los cazadores nocturnos que necesitan sangre para sobrevivir. Pasan el día escondidos en sus ataúdes y por la noche... cualquiera puede ser su víctima. Y sobre todo un niño, inocente, al que es fácil engañar para que te acompañe. Una vez solos, es tan fácil hincar los colmillos en su tierno cuello y obtener sangre, muy fresca... con cuidado de no matarle demasiado pronto. Es mucho mejor que la víctima sobreviva varios días, para que así el Vampiro pueda alimentarse de ella más tiempo.

Los niños saben muchas cosas de los Vampiros. Lo que no saben es qué es verdad y qué es mentira, porque hay demasiada confusión en las cosas que hay en los libros, en la tele, en las películas. El Maestro puede

decidir cómo son sus Vampiros y que características especiales pueden tener.

Rasgos: Atrayente, Fuerte.

Poderes: Hay muchas opciones, que todos conocemos gracias al imaginario popular. Invisibilidad, transformación en humo, en murciélago o en lobo, comunicarse con lobos, hipnosis, influir sobre las personas y, por supuesto, un gran encanto personal.

Debilidades: Las hay que son verdad, las hay que son mentira. Es tarea del Maestro decidir cuáles va a aplicar. Se dice que no soportan los ajos, ni los símbolos religiosos, o que no pueden cruzar el agua corriente. También que no pueden entrar en una casa salvo que se les invite. Uno de los pocos que es absolutamente cierto es que no soportan la luz del sol, que les mata en segundos. Y también que una estaca en el corazón acaba con ellos. O no.

Puntos de Terror: 10

EL SEÑOR DE LAS ARAÑAS

Tuvimos que salir corriendo para que la pelota no se cayera al río. Cuando llegamos a alcanzarla, vimos que un





seto se movía. Creíamos que era un conejo y fuimos allí. El seto estaba tapando un agujero lleno de telarañas. A mi me dan mucho asco las arañas, pero Pedro dice que a él no. Así que entramos, yo no me quería quedar fuera. El agujero era hondo y no se veía nada. Se sentía frío y las telarañas nos rozaban por todos lados, y se quedaban pegadas en la ropa y la cara. Cada vez costaba más trabajo moverse y decidí darme la vuelta. Pedro no me hizo caso, siguió adelante y me llamó. No podía moverse, y le estaban picando las arañas. Pero yo estaba asustado. No fui a ayudarlo. Y le dije a todos que se había caído al río para coger la pelota.

¿Nunca te has preguntado por qué en todos los sitios abandonados hay telarañas? Los mayores pueden decir que las hacen las arañas pero cualquiera se daría cuenta de que son demasiado pequeñas para poder hacerlo ellas solas.

El señor de las arañas habita en los sótanos de las casas y en los locales abando-

nados y en todos los sitios donde hay telarañas porque es él el que las hace aunque luego las arañas las cuidan y hacen los pequeños arreglos.

A veces, cuando algún animal pequeño o un niño entra en esos sitios abandonados nunca vuelven a salir. El señor de las arañas se los come para poder seguir haciendo telarañas. Si alguna vez le ves, podrás reconocerle porque siempre lleva una gabardina cerrada y un sombrero aunque sea verano. Debajo de la ropa no hay nada, sólo telarañas apelmazadas y algunas arañas que remiendan al señor de las arañas cuando le hieren.

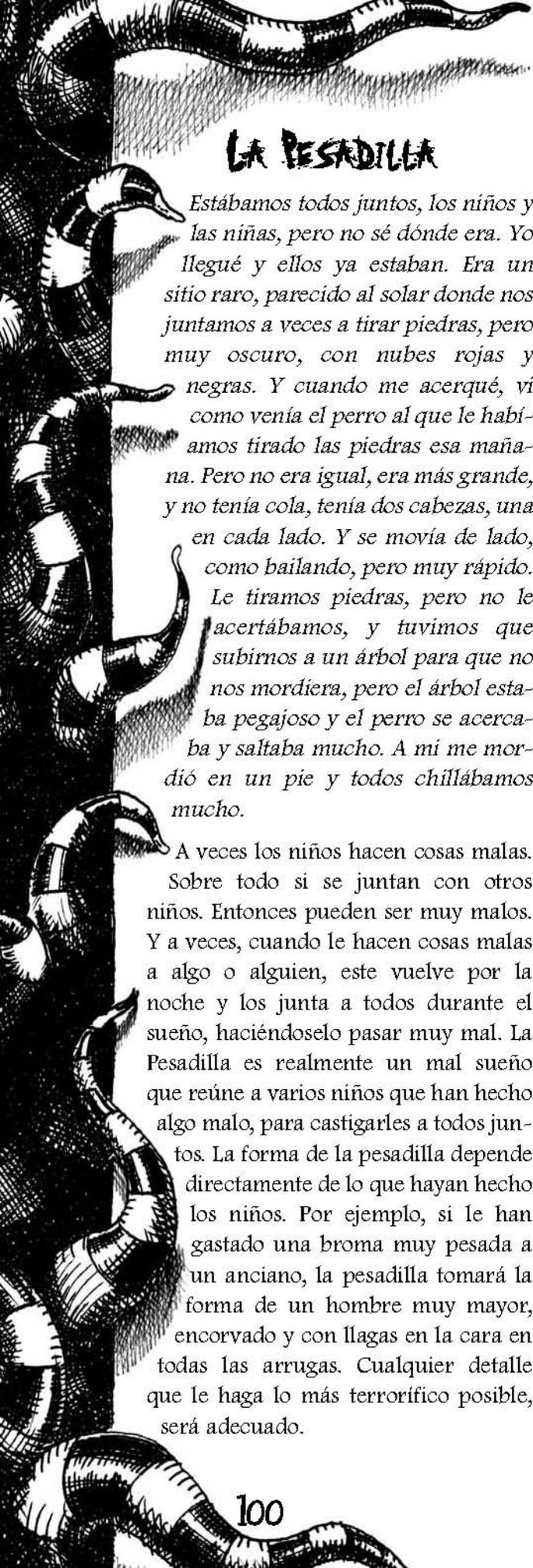
El señor de las arañas puede sentir dónde éstas cuando tocas una telaraña y puede hablar con las arañas, así que nadie puede escapar de él en su terreno. Acabará cayendo en alguna trampa creada por sus telarañas, tan duras como una cuerda, y te encerrará en un capullo hasta que tenga hambre y te devore. Por eso siempre hay huesos en los sitios abandonados.

Rasgos: Paciente, Pegajoso.

Poderes: Puede comunicarse con las arañas y darles órdenes simples. En los lugares en los que se esconde, planta toda una red de telarañas, y es capaz de detectar el movimiento en cualquiera de ellas. Sus telas son tan duras como cuerdas.

Debilidades: Bajo la acción del fuego las telarañas arden muy fácilmente. Algunos dicen que los insecticidas también le hacen daño.

Puntos de Terror: 11



LA PESADILLA

Estábamos todos juntos, los niños y las niñas, pero no sé dónde era. Yo llegué y ellos ya estaban. Era un sitio raro, parecido al solar donde nos juntamos a veces a tirar piedras, pero muy oscuro, con nubes rojas y negras. Y cuando me acerqué, vi como venía el perro al que le habíamos tirado las piedras esa mañana. Pero no era igual, era más grande, y no tenía cola, tenía dos cabezas, una en cada lado. Y se movía de lado, como bailando, pero muy rápido. Le tiramos piedras, pero no le acertábamos, y tuvimos que subírnos a un árbol para que no nos mordiera, pero el árbol estaba pegajoso y el perro se acercaba y saltaba mucho. A mí me mordió en un pie y todos chillábamos mucho.

A veces los niños hacen cosas malas. Sobre todo si se juntan con otros niños. Entonces pueden ser muy malos. Y a veces, cuando le hacen cosas malas a algo o alguien, este vuelve por la noche y los junta a todos durante el sueño, haciéndoselo pasar muy mal. La Pesadilla es realmente un mal sueño que reúne a varios niños que han hecho algo malo, para castigarles a todos juntos. La forma de la pesadilla depende directamente de lo que hayan hecho los niños. Por ejemplo, si le han gastado una broma muy pesada a un anciano, la pesadilla tomará la forma de un hombre muy mayor, encorvado y con llagas en la cara en todas las arrugas. Cualquier detalle que le haga lo más terrorífico posible, será adecuado.

Al ser una pesadilla y atacar a los niños en sueños, todo el daño que haga se traducirá en pérdida de tabas azules, y cuando el niño pierda todas, se despertará gritando histérico y empapado en sudor. También, si los niños consiguen derrotar a la Pesadilla, despertarán todos ellos a la vez, alterados: tal y como te despiertas de un mal sueño.

Rasgos: Tenaz, Fea.

Poderes: El poder fundamental de la Pesadilla es su posibilidad de convocar a los niños en un mismo sueño. Sólo lo puede hacer una noche con cada grupo de niños, por cada acción malvada que estos hagan.

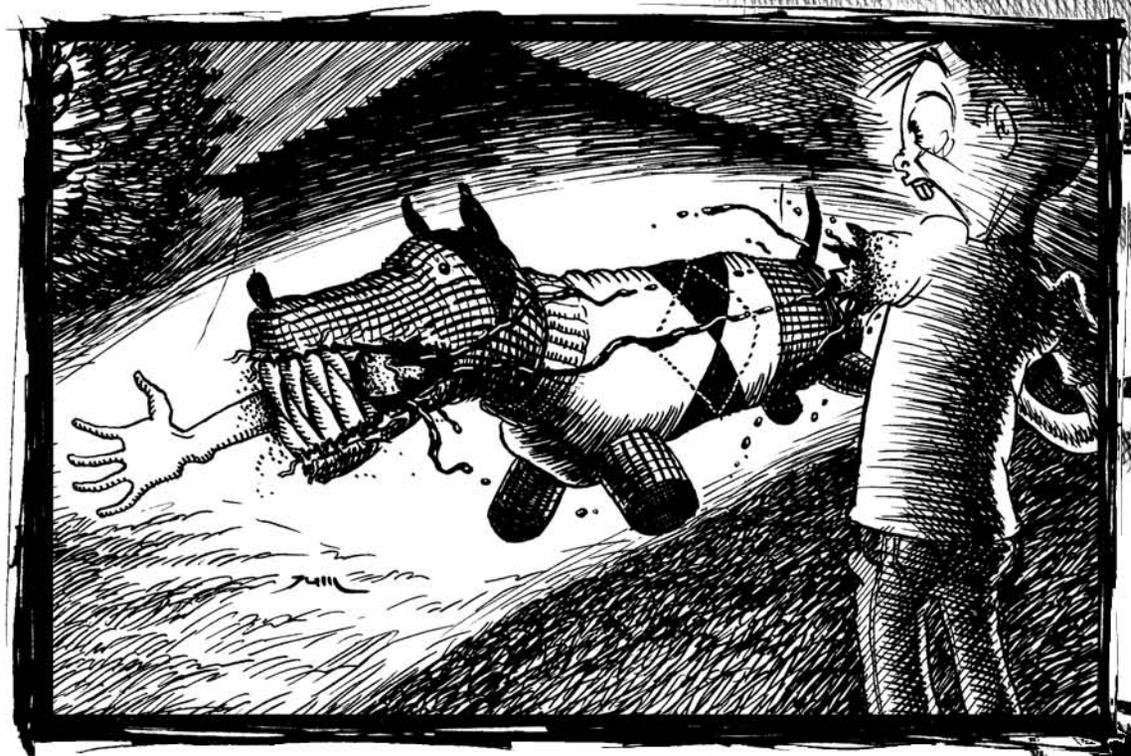
Debilidades: No puede afectar de ninguna manera a aquellos que están despiertos.

Puntos de Terror: 12

EL PERRO DE TROZOS

Dicen que hace tiempo vivía por el barrio un niño que no se llevaba bien con nadie, todos se reían de él porque era un empollón y no tenía ningún amigo, salvo su perro Rocky, un fox terrier muy simpático.

Pero unos chicos mayores decidieron reírse del niño y le esperaron en el parque, a la hora a la que siempre sacaba a su mascota. Cuando llegó, se pusieron a dar vueltas a su alrededor con sus motos, el niño comenzó a llorar y el perro estaba muy nervioso y ladraba a todos, hasta que se escapó de las manos de su dueño, con tan mala fortuna que una de las motos le pasó por encima. Los padres del niño le encontraron horas después aún abrazado al agonizante perro.



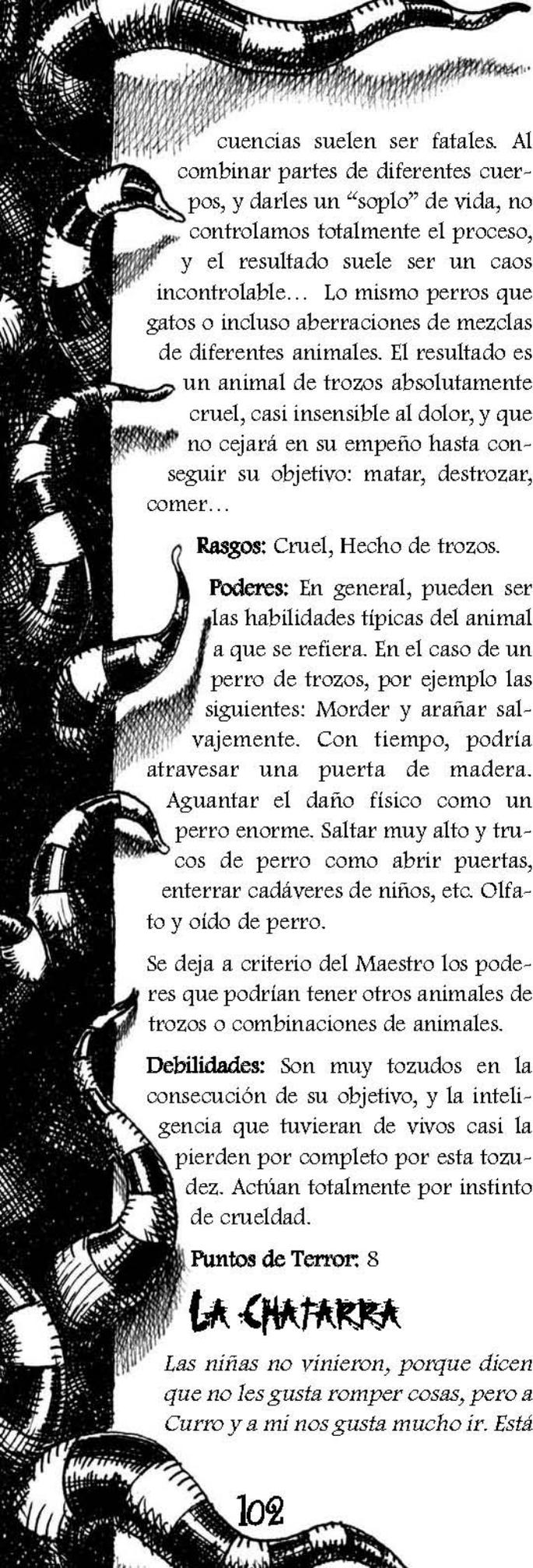
A pesar de que le dijeron que le llevarían al veterinario, los padres tiraron al perro muerto a la basura. Pero el niño le encontró cuando paseaba y decidió devolverlo a la vida. Extrajo todas las vísceras y dejó el cadáver en el congelador, mientras buscaba perros muertos para sustituir las piezas que faltaban. Incluso llegó a matar a alguno él mismo. Pronto, consiguió rellenar al perro, y pegó los trozos con pegamento o los cosió con aguja e hilo hasta que pudo tener de nuevo a su perro.

Pero no debió usar parte del cerebro de un dobermann, ya que Rocky se volvió loco y salió a matar a los chicos que le habían atropellado. Cada noche mató a uno y el niño no lo contaba porque no quería perder de nuevo a su perro. Pensó que quizás cuando se vengara de todos volvería a ser simpático y a dar la patita y hacerse el muerto.

La primera noche después de que todos los chicos habían sido asesinados, Rocky hizo algo que no había hecho desde que había regresado: dormir en la cama de su amo. Tantas veces sus padres habían visto al perro dormir con el niño y habían sonreído... esta vez sólo pudieron chillar al ver a Rocky durmiendo encima de lo que había sido su comida durante la noche...

Y dicen que el perro de trozos sigue por el barrio buscando a niños de la edad de su amo, que le devolvió a la vida convertido en un monstruo...

Algunos atribuyen el Perro de Trozos al amor de un niño por su perrito muerto, otros lo asocian con la leyenda de la Bordadora de Monstruos. En todo caso, jugar a crear vida es peligroso, muy peligroso. Puede que se haga con la mejor intención o simplemente buscando poder o un esclavo, pero las conse-



cuencias suelen ser fatales. Al combinar partes de diferentes cuerpos, y darles un “soplo” de vida, no controlamos totalmente el proceso, y el resultado suele ser un caos incontrolable... Lo mismo perros que gatos o incluso aberraciones de mezclas de diferentes animales. El resultado es un animal de trozos absolutamente cruel, casi insensible al dolor, y que no cesará en su empeño hasta conseguir su objetivo: matar, destrozarse, comer...

Rasgos: Cruel, Hecho de trozos.

Poderes: En general, pueden ser las habilidades típicas del animal a que se refiera. En el caso de un perro de trozos, por ejemplo las siguientes: Morder y arañar salvajemente. Con tiempo, podría atravesar una puerta de madera. Aguantar el daño físico como un perro enorme. Saltar muy alto y trucos de perro como abrir puertas, enterrar cadáveres de niños, etc. Olfato y oído de perro.

Se deja a criterio del Maestro los poderes que podrían tener otros animales de trozos o combinaciones de animales.

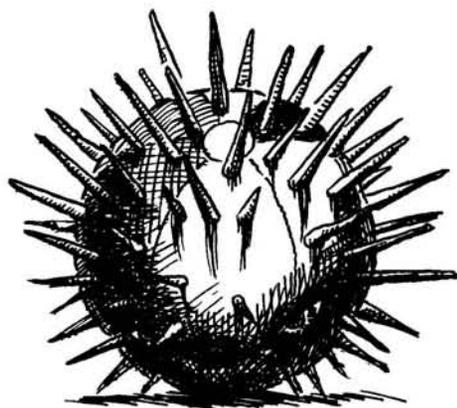
Debilidades: Son muy tozudos en la consecución de su objetivo, y la inteligencia que tuvieran de vivos casi la pierden por completo por esta tozudez. Actúan totalmente por instinto de crueldad.

Puntos de Terror: 8

LA CHATARRA

Las niñas no vinieron, porque dicen que no les gusta romper cosas, pero a Curro y a mí nos gusta mucho ir. Está

lleno de coches y motores, y puedes tirar piedras para romper los cristales y subir a las montañas que hay y meterte en un cochazo y conducirlo. A algunos les funciona el pito y hacen mucho ruido. Pero yo ya no voy a ir más, porque la última vez vimos como un motor empezaba a moverse y luego le seguían muchas piezas, que se iban pegando al motor y se movían. Y al moverse, disparaba tornillos y tuercas. Esta me dio a mí en la cabeza y la tengo guardada como mi tesoro. Menos mal que no tenía ruedas y era muy lento, porque así Curro y yo pudimos irnos antes de que nos atropellara.



Los padres suelen avisar de que hay ciertos sitios donde no se debe ir a jugar. Claro que ellos lo dicen porque en un desguace lo más probable es que te ensucies o te rasgues la ropa. Incluso es probable que, al bajarte de las montañas de coches, te caigas y te hagas daño de verdad. Lo que ya no recuerdan es que cuando ellos iban al desguace, a veces tenían que salir corriendo porque veían una masa de chatarra, formada por muchas piezas diferentes, articuladas y moviéndose a la vez que disparan

trocitos metálicos. La Chatarra se forma en desguaces de coches, vertederos o cualquier lugar donde se acumulen los montones de piezas metálicas que necesita para formarse. Estas piezas se van uniendo las unas a las otras a medida que la Chatarra se mueve y se colocan de manera bastante caótica. Pero a medida que va avanzando van reajustándose, de modo que si, por ejemplo el montón incluye ruedas, al cabo de un tiempo estas se colocarán en su posición natural y la Chatarra irá más rápido. Continuamente, en su movimiento, la Chatarra va lanzando trocitos metálicos, como tornillos, tuercas o cualquier otro fragmento. En principio, la dirección de lanzamiento es totalmente aleatoria, salvo que se fije en un objetivo, en cuyo caso, empezará a apuntar. Su segunda forma de ataque es el atropello de sus víctimas.

Rasgos: Caótica, Pesada

Poderes: A la Chatarra nunca se le acaban los tornillos que lanza en su movimiento. No importa cuanto tiempo esté activa, siempre habrá algún trozo metálico que pueda lanzar para hacer daño. Además, puede volver a recomponerse lentamente si todas sus piezas se desarmen por efecto de una caída o un golpe fuerte.

Debilidades: Ninguna en especial.

Puntos de Terror: 10

EL ESPÍRITU DE LA OUIJA

Jugar a la ouija es extremadamente peligroso, no es un juego de niños. Un amigo mío jugaba mucho a la ouija y se lo tomaba a risa. Un día, la moneda se movió y él creía que habían sido sus amigos que le estaban gastando la

misma broma que él gastaba a los demás. La moneda comenzó a ir cada vez más rápido y a proferir amenazas, mi amigo se cansó de la broma y soltó la moneda sin despedir antes al espíritu. Riendo, pero más asustado de lo que quería hacer notar, fue a coger un refresco a la nevera. Al agacharse para coger hielo, oyó un gran ruido y, al mirar, descubrió un montón de cubiertos y cuchillos clavados en la nevera. Todos salieron corriendo de la casa y no volvieron a jugar a la ouija nunca más.

Los niños crecen y empiezan a perder miedos. Se creen muy valientes y empiezan a jugar a juegos peligrosos en los que se contacta con espíritus y se les hacen preguntas. Lo que empieza como algo inocente, para preguntarle al espíritu si le gustas o no a una chica, puede acabar con alguno de los asistentes asustado por alguna broma que le hacen los demás. Pero la realidad es que a veces los espíritus acuden y algunos se molestan mucho si les llaman para esas tonterías. La mayor parte de las veces dan un aviso... pero hay gente que ha acabado realmente mal, incluso gente que ha muerto porque no se ha dado cuenta de lo serio que era la situación. En ocasiones el espíritu se ha quedado en la casa y ha provocado problemas moviendo sillas, haciendo ruidos, apagando y encendiendo luces, o susurrando extraños mensajes. Así que en serio, vamos a hacer esta sesión sin bromas, coged todos la moneda y poned la mente en blanco...

Rasgos: Mentalmente son variables, Inmaterial.



Poderes: Mover objetos, hacer ruidos, usar interruptores, abrir puertas y dibujar mensajes con sangre en la pared entre otras cosas. Los más poderosos pueden provocar visiones, lanzar descargas eléctricas o provocar incendios.

Debilidades: Exorcismos por sacerdotes, algunos pueden ser dañados con agua bendita, crucifijos o rezos. Otros espíritus desaparecerán si se hace algo por ellos, como enterrar sus restos en suelo bendito, devolver algo robado o abandonar la casa.

Puntos de Terror: de 4 a 16

LA BORDADORA DE MONSTRUOS

Este chalet no es una casa cualquiera, aquí vive la Bordadora. ¿La veis allí, en la ventana? Siempre está cosiendo, como ahora. Hay quien dice que en realidad no es mala persona, que solo es una vieja despistada que se aburre, que por eso pasa el día bordando. A mí me cuesta creerlo. Si se pasase el día tejiendo jerséis o cosiendo cortinas... quizás comenzó así, quizás como no salía mucho de casa se quedó sin hilo, sin tela, y entonces un día simplemente cogió lo primero que tuvo a mano... quizás aquel perro simplemente se muriera de viejo.

Seguro que del Perro de Trozos sí que habéis oído hablar. Los que le vieron alguna de aquellas primeras noches aún recuerdan que tenía un ojo de perro y otro de gato, que su pelaje tenía al menos cuatro colores, retales cosidos con grandes puntadas



de hilo de tripa de rata, y que una de sus garras era descomunal, cubierta de una piel verde oscuro con duras escamas. Claro que eso fue solo al principio.

¿Aún seguís queriendo saltar la valla para coger esa bola? Yo la daría por perdida.

Más que una simple bruja, la Bordadora de Monstruos, o la Madre de los Monstruos en otras culturas, es siempre una mujer muy vieja y ajada, de aspecto decrepito y grandes poderes mágicos. El principal de ellos es que puede dar vida a las cosas inanimadas, normalmente construyéndolas de algún modo a partir de cosas desagradables: trozos de cadáveres, gusanos, insectos, ratas, etc. Tradicionalmente tiene también la capacidad de cambiar de forma y aparecer como una mujer joven o incluso una niña.

Rasgos: Silenciosa, Astuta.

Poderes: Crear monstruos a partir de cosas desagradables, Cambio de forma (a mujer o niña), Leer la mente.

Debilidades: Sus propias creaciones pueden volverse contra ella, pues la odian.

Puntos de Terror: 12

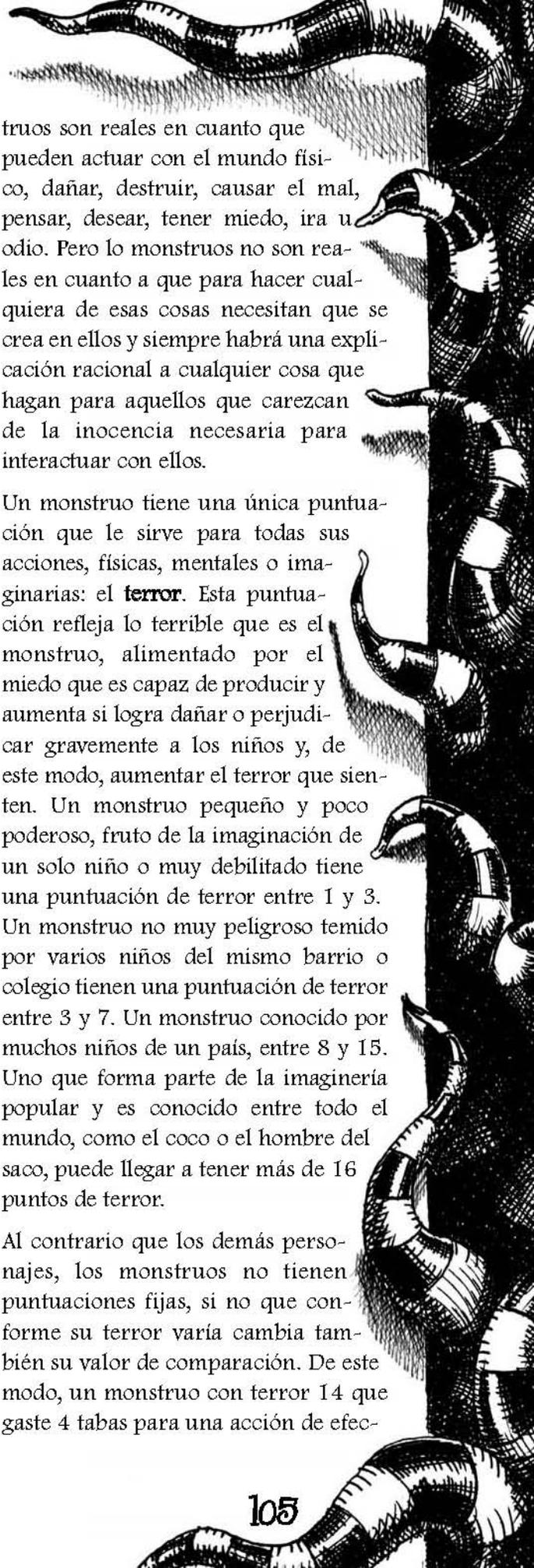
TUS PROPIOS MONSTRUOS

Ocultos bajo la cama, acechando dentro del armario o dispuestos a escapar del televisor, los monstruos se alimentan y nutren de la inocencia que, irónicamente, es lo único que puede destruirles. Una importante premisa: los mons-

truos son reales en cuanto que pueden actuar con el mundo físico, dañar, destruir, causar el mal, pensar, desear, tener miedo, ira u odio. Pero los monstruos no son reales en cuanto a que para hacer cualquiera de esas cosas necesitan que se crea en ellos y siempre habrá una explicación racional a cualquier cosa que hagan para aquellos que carezcan de la inocencia necesaria para interactuar con ellos.

Un monstruo tiene una única puntuación que le sirve para todas sus acciones, físicas, mentales o imaginarias: el **terror**. Esta puntuación refleja lo terrible que es el monstruo, alimentado por el miedo que es capaz de producir y aumenta si logra dañar o perjudicar gravemente a los niños y, de este modo, aumentar el terror que sienten. Un monstruo pequeño y poco poderoso, fruto de la imaginación de un solo niño o muy debilitado tiene una puntuación de terror entre 1 y 3. Un monstruo no muy peligroso temido por varios niños del mismo barrio o colegio tienen una puntuación de terror entre 3 y 7. Un monstruo conocido por muchos niños de un país, entre 8 y 15. Uno que forma parte de la imaginaria popular y es conocido entre todo el mundo, como el coco o el hombre del saco, puede llegar a tener más de 16 puntos de terror.

Al contrario que los demás personajes, los monstruos no tienen puntuaciones fijas, si no que conforme su terror varía cambia también su valor de comparación. De este modo, un monstruo con terror 14 que gaste 4 tabas para una acción de efec-





to 18 pasará a tener terror 10 y para lograr otra acción de efecto 18 nuevamente tendrá que gastar 8 tabas, lo que le dejaría en terror 2. La estrategia correcta para un monstruo es partir de un terror alto y procurar gastar pocas tabas en sus acciones.

Un monstruo puede tener un **rasgo físico** y un **rasgo mental**, pero al contrario que los rasgos de los niños los de un monstruo le proporcionan una bonificación de +2 o una penalización de -2. Los rasgos típicos de monstruo son: tonto, listo, despierto, despistado, fuerte, débil, rápido o lento.

Además, los monstruos tienen **poderes**. Un monstruo cualquiera puede tener entre 1 y 4 poderes, pero además, un monstruo desarrollará cualquier poder que un niño suponga que tiene. Así, si un niño se plantea que el monstruo pueda ver a través de las paredes, entonces el monstruo podrá hacerlo a partir de ese momento. Los poderes de los monstruos pueden ser para atacar (como garras, dientes, lenguas afiladas, alientos de llamas, escupitajos de ácido, etc.) en cuyo caso proporcionarán un +2 al monstruo cuando los utiliza o para realizar una acción especial que no puede hacerse sin poseer dicho poder (como hacerse invisible, caminar por las paredes, cambiar de tamaño, volar, etc.) en cuyo caso el monstruo podrá emplear su poder libremente cuando le plazca, empleando su puntuación de terror cuando el uso del poder implique una acción opuesta (por ejemplo ser

detectado con unas gafas mágicas cuando se es invisible).

Los monstruos no poseen ventajas, desventajas, aficiones ni ningún otro atributo de juego.

ALGUNOS MONSTRUOS BUENOS Y OTROS SERES IMAGINARIOS

Pero no todos los seres que imaginan los niños son malvados y terribles. Algunos son bondadosos y amables y están dispuestos a ayudarlos. Son, eso sí, menos frecuentes y poderosos que sus contrapartidas malvadas: al fin y al cabo alimentarse del miedo es mucho más fácil de que hacerlo de otras emociones más positivas.

Un ser de fantasía bondadoso, como un amigo imaginario o un hada buena, se crea como un monstruo cualquiera, pero en lugar de terror tiene una puntuación en **fantasía** que define como es y lo que es capaz de hacer. Por lo demás funciona exactamente igual que el terror de un monstruo, con la excepción que de un niño puede alimentarla libremente con su propia imaginación: un niño puede emplear un punto de imaginación para aumentar en dos la puntuación de fantasía del ser imaginario.

Un ser de fantasía no recibe automáticamente un poder con el solo hecho de que un niño mencione que lo tiene, en su lugar, el niño deberá imaginarlo, gastando un punto de imaginación para que el ser fantástico reciba el poder.

CUENTOS QUE ME ASUSTARON

EL CIRCO DEL BOSQUE

Hay niños que se extravían en el bosque. Pero no todos los bosques son fríos, oscuros y silenciosos. Hay quien dice que, a veces, los niños perdidos encuentran un lugar de risas y diversión y son invitados al circo misterioso, donde el algodón de azúcar nunca se acaba y donde los payasos te hacen reír hasta que te duele la tripa.

Pero cuando las luces se apagan y las maquinas dejan de hilar dulce azúcar se pueden oír los lamentos en las sombras de los niños que anteriormente rieron y se divertieron en este lugar maldito.

Hay quien dice que si, antes de que amanezca, encuentras el corazón de este lugar quizás puedas huir con los primeros rayos de sol. Quizás Zora, la pitonisa, en su verde caravana, sepa como podéis salir de aquí. O, tal vez, si podéis entrar en la atracción de las rarezas, algún alma atormentada pueda guiaros por este lugar infernal, hasta encontrar la salida.

Pero cuidado, porque sois el alimento de este lugar y no os va a ser tan fácil marcharos. Puede que el director de pista os atrape con su largo látigo o algún espectro envidioso no desee que corráis mejor suerte que él. Y recordad que, por la noche, las fieras andan sueltas y gustan de despedazar pequeños seres entrometidos que desean abandonar este lugar sombrío... en todo caso, no os demoréis, pues al alba no habrá remedio y pasareis a formar

parte del circo y ya nunca nadie os podrá sacar de aquí.

EL INTRUSO

La vida de un niño es placida. Los padres juegan con él, le compran caprichos y le permiten montones de travesuras y juegos.

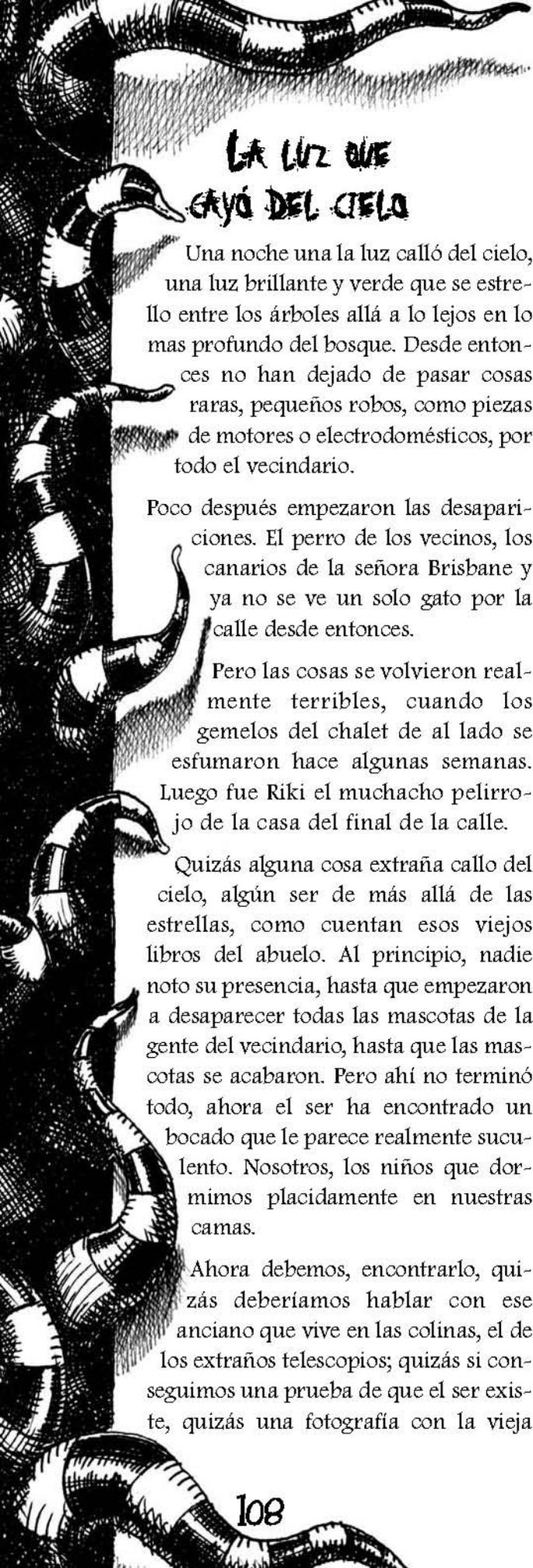
Pero hay veces que un ser, pequeño y horrible, se cuela en la placidez de su vida y todo se vuelve sombrío y triste. El ser hace que papá y mamá se olviden del niño. Es ruidoso, molesto y huele mal. Por las noches grita terriblemente y no le deja dormir.

Papá y mamá no creen al niño cuando dice que hay un monstruo que le atormenta y le amenazan con castigarlo si no se porta bien y no deja de decir tonterías. El pequeño ser susurra a los padres por las noches que abandonen al niño, que se olviden de él. Les influye mientras duermen para que ya no le quieran y lo regañen por cada cosa que hace y por cada cosa que dice.

Otros niños han visto seres como esos y hablan de ellos en el colegio: los llaman los intrusos y dicen que destruyen la felicidad entre ellos y sus papás.

Quizás ahora los niños puedan investigar juntos como destruir al pequeño monstruo, alejándolo de papá y mamá para que no pueda influir en ellos o invocando todos juntos un ser benévolo que se lleve al pequeño demonio.

Pero cuidado, si papá y mamá lo descubren, le alejaran de ellos y entonces estará solo y triste... papá y mamá no pueden enterarse de nada.



LA LUZ QUE CAYÓ DEL CIELO

Una noche una luz cayó del cielo, una luz brillante y verde que se estrelló entre los árboles allá a lo lejos en lo más profundo del bosque. Desde entonces no han dejado de pasar cosas raras, pequeños robos, como piezas de motores o electrodomésticos, por todo el vecindario.

Poco después empezaron las desapariciones. El perro de los vecinos, los canarios de la señora Brisbane y ya no se ve un solo gato por la calle desde entonces.

Pero las cosas se volvieron realmente terribles, cuando los gemelos del chalet de al lado se esfumaron hace algunas semanas. Luego fue Riki el muchacho pelirrojo de la casa del final de la calle.

Quizás alguna cosa extraña cayó del cielo, algún ser de más allá de las estrellas, como cuentan esos viejos libros del abuelo. Al principio, nadie noto su presencia, hasta que empezaron a desaparecer todas las mascotas de la gente del vecindario, hasta que las mascotas se acabaron. Pero ahí no terminó todo, ahora el ser ha encontrado un bocado que le parece realmente succulento. Nosotros, los niños que dormimos placidamente en nuestras camas.

Ahora debemos, encontrarlo, quizás deberíamos hablar con ese anciano que vive en las colinas, el de los extraños telescopios; quizás si conseguimos una prueba de que el ser existe, quizás una fotografía con la vieja

cámara del abuelo, es posible que así nos crea y pueda ayudarnos. Pero si las cosas se ponen difíciles, nosotros, los niños, deberemos ir al bosque a buscarlo y acabar con él. Los mayores no nos creen y no podemos esperar más, porque si no, todos sabemos que nos devorará, hasta que no quede ni uno solo de nosotros.

SI APRENDIERAN...

A los mayores les gusta asustar a los niños con terribles historias. A veces les asustan hasta hacerles llorar. ¿Pero qué pasaría si un niño se diera cuenta de que puede hacer reales las cosas horribles con las que los mayores pretenden asustarles?

Cuentan que un grupo de niños aprendieron juntos a asustar a los mayores. Cuando creían en algo con fuerza, algo malvado, esa cosa sucedía, tarde o temprano, a la persona de la que ellos se quisieran vengar.

Nadie sabe cual era su secreto, pero dicen que cuando ellos se enfadan contigo estás perdido. Pueden hacer que aparezcan seres en la oscuridad, seres horribles y retorcidos, de bocas babeantes que te persiguen en tus sueños. También dicen que pueden hacer aparecer cosas asquerosas en tu estomago y luego los médicos tienen que abrirte para sacarlas.

Todos nos preguntamos cuál es el secreto. Un viejo libro olvidado, del que sacaron poderes extraños y oscuros. Un demonio que surgido de las profundidades y les otorgo ese terrible don...

No importa qué es lo que esconden, solo procura no enfadarles, porque si

llamas su atención y se enfadan contigo, puede que te lo hagan pagar. Y no hay escapatoria.

Ni los ajos, ni los crucifijos, ni los talismanes, ni los hechizos, podrán salvarte de ellos.

Una antigua canción dice que si no crees en los fantasmas, en las bujas y en las cosas babeantes, si les das la espalda y niegas que existen, esas cosas horribles desaparecen.

También dicen que si cierras los ojos, y cuentas hasta 10, las cosas feas que acechan en la oscuridad se marchan para no volver... Podrías intentarlo sí, los niños malos te acechan... quizás resulte... pero... ¿lo crees con suficiente fuerza?

EL NIÑO DEL CAMPO DE CALABAZAS

Los niños mayores son una lata, se ríen de los más pequeños, les gastan bromas

horribles sobre su aspecto: si eres el gordito de la clase te lo harán pasar fatal y si tus orejas sobresalen te compararan con cosas ridículas hasta hacerte llorar...

Dice una antigua historia que, en lo más profundo del bosque, en un campo de calabazas, descansa el alma de uno de estos niños que fue atormentado hasta que no pudo más.

Dicen que si encuentras el lugar exacto y llevas allí tres objetos de las personas que te hacen sufrir, el niño del campo de calabazas despertará durante tres noches para castigar duramente a esos niños entupidos que te hacen la vida imposible.

Pero atención, porque no te va a ser tan fácil, pues deberás buscar el lugar donde el muchacho descansa. Quizás debas investigar: leer viejas noticias en el periódico local o preguntar por





ahí si alguien sabe sobre la leyenda. También deberás conseguir los tres objetos de la ofrenda y tendrás que ir allí cuando la luna este negra y la noche te envuelva en total oscuridad...

Y más te vale no arrepentirte una vez haya comenzado, porque una vez que le hallas llamado jamás se detendrá hasta cumplir su misión. No debe importarte cuan horribles sean las torturas que tiene preparadas para tus hostigadotes: cuentan que, a veces, prefiere castigar a los niños haciendo daño a sus seres queridos.

Así que recuerda que, una vez que comience, no se detendrá hasta cumplir con lo pactado.

PASEOS EN EL HOSPITAL

Los hospitales son terribles. Huelen de forma extraña y de vez en cuando viene alguien que te hace daño. Te pinchan o te

pasa una esponja fría por el cuerpo... Papá y mamá no pueden estar todo el rato contigo y pasas gran parte del tiempo dibujando o viendo la tele. Allí también se conoce a otros niños. Otros niños también enfermos con los que se puede jugar.

Lo peor es por las noches, cuando las luces se apagan y aparecen los otros niños...

Los que lloran por los pasillos y que a veces pegan sus blancos y amoratados rostros sobre el cristal que da al pasillo... algunas veces puedes sentirlos respirar bajo la cama y notas su frío cuerpo debajo tuyo.

Los otros niños dicen que, antes, hace años, el hospital era una institución mental y que la gente que aquí trabajaba hacía cosas malas a los niños... Otros dicen que el hospital se levanta sobre un viejo hospicio que se quemó y

que muchos de los niños no pudieron escapar.

Muchos de estos niños piden ayuda, quizás deberíamos hablar con ellos y ayudarles a descansar. ¿Y si algo, o alguien, les tiene atrapados y no pueden irse y por eso están tan solos y tristes? ¿Quizás el señor que limpia los pasillos por la tardes sepa algo...? ¿Y si una noche nos escapáramos e hiciéramos una visita a los sótanos del hospital?, seguro que allí encontramos respuestas a todo este misterio...

Pero antes de bajar a ese sombrío lugar, necesitaremos algunas cosas. Como velas o una linterna, que tenga las pilas nuevas claro esta, yo no me adentraría ahí abajo sin luz después de haber oído esos terribles rugidos que muchas veces se oyen en las tuberías del agua si prestas atención...

EN LA OSCURIDAD DE LA NOCHE

Por las noches, cuando los niños se van a la cama, las luces se apagan. Papá y mamá ya no están cerca y la oscuridad les envuelve. Y ya no pueden hacer todas esas cosas divertidas que durante el día si podían. Están solos, acompañados únicamente de sus ositos preferidos y de los recuerdos de todo el día.

Por eso a veces los niños, cuando llega la oscuridad de la noche, prefieren crear su propio mundo imaginario. Y viajan con sus amigos imaginarios a un mundo de fantasía y diversión. Se introducen dentro del tronco hueco de un árbol y caen a un mundo de maravillas o quizás se dirigen a un castillo de altas almenas que vieron en un cuento durante el

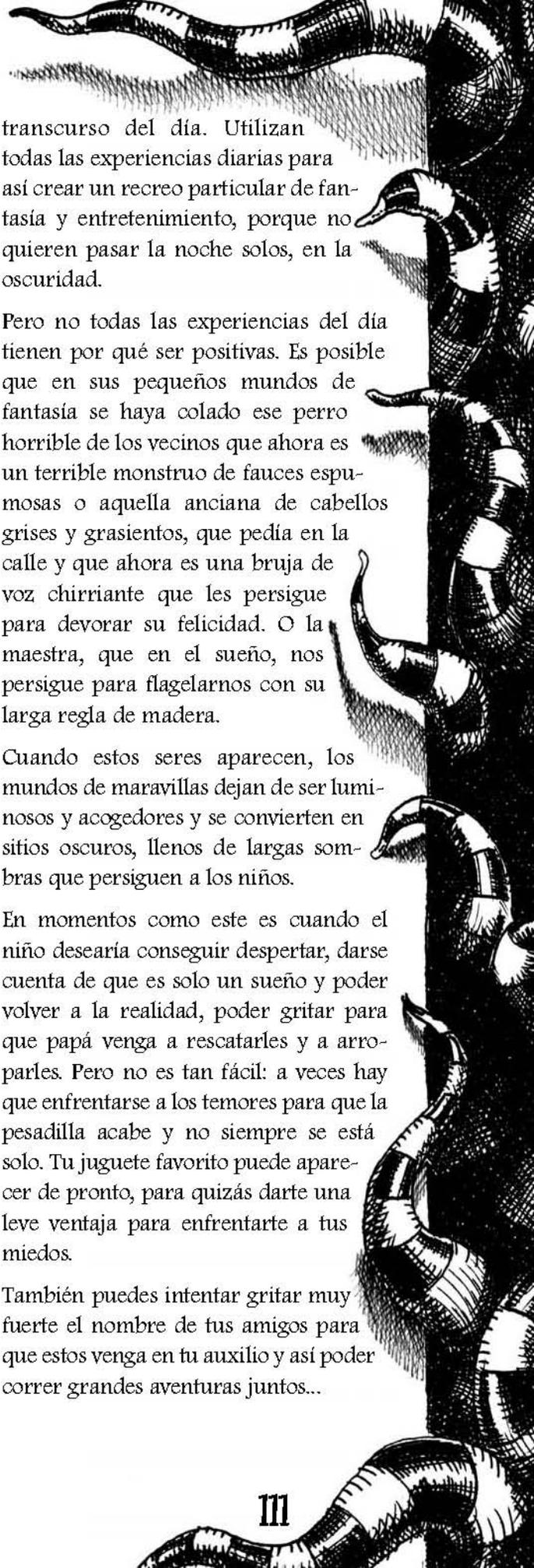
transcurso del día. Utilizan todas las experiencias diarias para así crear un recreo particular de fantasía y entretenimiento, porque no quieren pasar la noche solos, en la oscuridad.

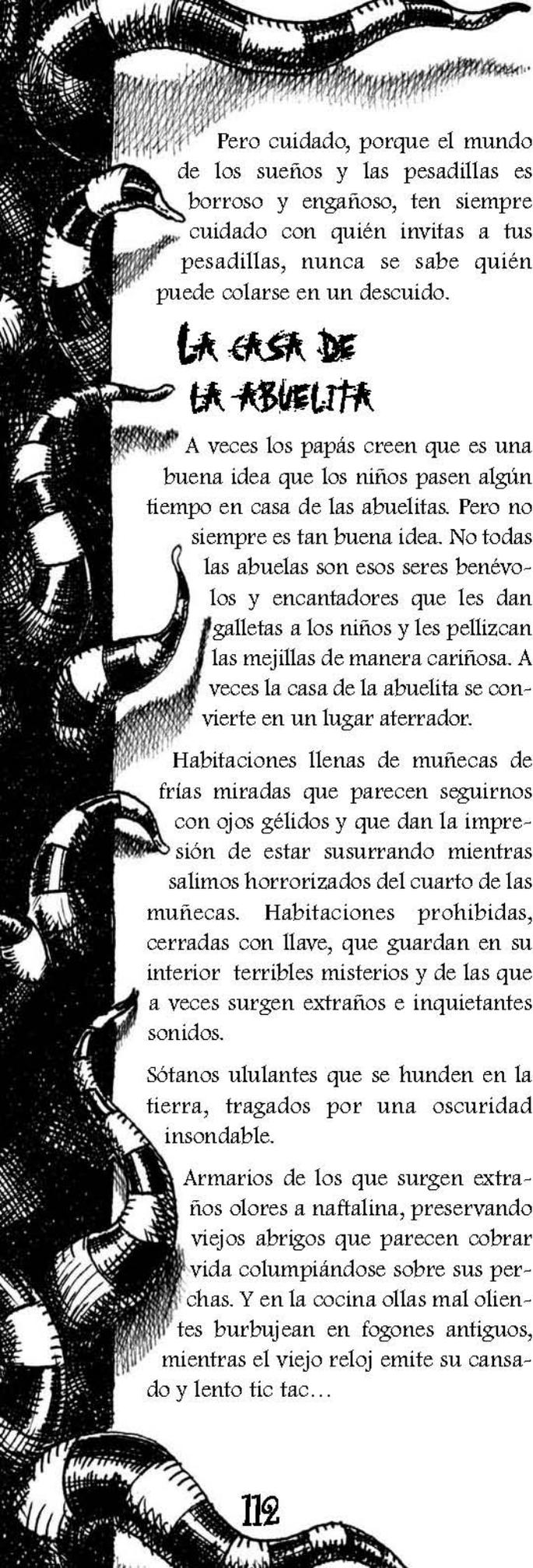
Pero no todas las experiencias del día tienen por qué ser positivas. Es posible que en sus pequeños mundos de fantasía se haya colado ese perro horrible de los vecinos que ahora es un terrible monstruo de fauces espumosas o aquella anciana de cabellos grises y grasientos, que pedía en la calle y que ahora es una bruja de voz chirriante que les persigue para devorar su felicidad. O la maestra, que en el sueño, nos persigue para flagelarnos con su larga regla de madera.

Cuando estos seres aparecen, los mundos de maravillas dejan de ser luminosos y acogedores y se convierten en sitios oscuros, llenos de largas sombras que persiguen a los niños.

En momentos como este es cuando el niño desearía conseguir despertar, darse cuenta de que es solo un sueño y poder volver a la realidad, poder gritar para que papá venga a rescatarlos y a arrojarles. Pero no es tan fácil: a veces hay que enfrentarse a los temores para que la pesadilla acabe y no siempre se está solo. Tu juguete favorito puede aparecer de pronto, para quizás darte una leve ventaja para enfrentarte a tus miedos.

También puedes intentar gritar muy fuerte el nombre de tus amigos para que estos venga en tu auxilio y así poder correr grandes aventuras juntos...





Pero cuidado, porque el mundo de los sueños y las pesadillas es borroso y engañoso, ten siempre cuidado con quién invitas a tus pesadillas, nunca se sabe quién puede colarse en un descuido.

LA CASA DE LA ABUELITA

A veces los papás creen que es una buena idea que los niños pasen algún tiempo en casa de las abuelitas. Pero no siempre es tan buena idea. No todas las abuelas son esos seres benévolos y encantadores que les dan galletas a los niños y les pellizcan las mejillas de manera cariñosa. A veces la casa de la abuelita se convierte en un lugar aterrador.

Habitaciones llenas de muñecas de frías miradas que parecen seguirnos con ojos gélidos y que dan la impresión de estar susurrando mientras salimos horrorizados del cuarto de las muñecas. Habitaciones prohibidas, cerradas con llave, que guardan en su interior terribles misterios y de las que a veces surgen extraños e inquietantes sonidos.

Sótanos ululantes que se hunden en la tierra, tragados por una oscuridad insondable.

Armarios de los que surgen extraños olores a naftalina, preservando viejos abrigos que parecen cobrar vida columpiándose sobre sus perchas. Y en la cocina ollas mal olientes burbujan en fogones antiguos, mientras el viejo reloj emite su cansado y lento tic tac...

Y cuando llega la hora del baño, ese baño demasiado frío o excesivamente caliente, las uñas afiladas y amarillentas de la abuela, que a veces arañan la suave piel de la espalda.

Es preferible esconderse, pero... ¿dónde?, ¿en compañía de las frías muñecas susurrantes? ¿En un armario, junto a los sospechosos abrigos que nos esperan con las mangas abiertas? ¿O quizás es el momento de explorar esa garganta oscura que se hunde en la tierra, hacia un mundo subterráneo de ratas y telarañas?

Es mejor decidirse pronto porque si no la abuelita puede hacerlo de nuevo. Encerrarte en esa habitación oscura, mientras ella te lee esos terribles cuentos desde el otro lado de la puerta... Date prisa, papá y mamá tardaran aún en rescatarte, corre, antes de que te encuentre.

LUGARES ABANDONADOS

Hay lugares solitarios y viejos que quieren contar sus historias. Viejas fabricas, casas abandonadas de innumerables habitaciones, antiguos cementerios, bloques de edificios o algún hotel de carretera, abandonado a su suerte en algún paraje desértico.

Son lugares vetustos, por donde han pasado decenas de vidas e historias. Donde cada habitación, cripta, u oficina puede guardar un secreto mudo... para la mayoría de personas. Pero no para los pequeños curiosos que se adentran en esos lugares.

No son lugares malvados, pero saben que solo los niños pueden escuchar sus historias y, cuando los pequeños entran

por pura curiosidad, estos lugares no desean que se marchen, desean su calor, su inocencia y su atención, porque saben que sus pequeñas mentes impresionables son las únicas con las que estos lugares olvidados se pueden comunicar.

A veces las historias son divertidas y los personajes desfilan por las habitaciones ante las atónitas miradas de los pequeños. Pero no todos los lugares son apacibles ni todas las historias son divertidas. A veces hay historias horribles por contar, antiguas cuentas sin saldar y vibraciones oscuras y terribles que pueden aterrorizar a los pequeños.

Pero estos lugares, celosos de la felicidad ajena, no permiten a los niños marcharse tan fácilmente. Quizás les obliguen a participar de los terribles acontecimientos y cerrar viejas heridas... quizás deban apagar las viejas calderas para extinguir el corazón de ese sitio terrible o quizás los pequeños deban encontrar un punto especial de ese lugar para escapar corriendo sin mirar atrás para no volver jamás.

DEVORADORES DE MIEDO

A los niños no les gustan las personas desconocidas. Desconfían de ellos porque los papás siempre les dicen que no hablen con extraños, que los extraños pueden ser gente mala, así que no se acercan a ellos. Pero hay desconocidos, que se ocultan tras una piel de cordero...

Los payasos pueden parecer personajes simpáticos, con caras alegremente pintadas y ropa de colores llamativos. También están los vendedores de helados con sus grandes furgones cuadrados y

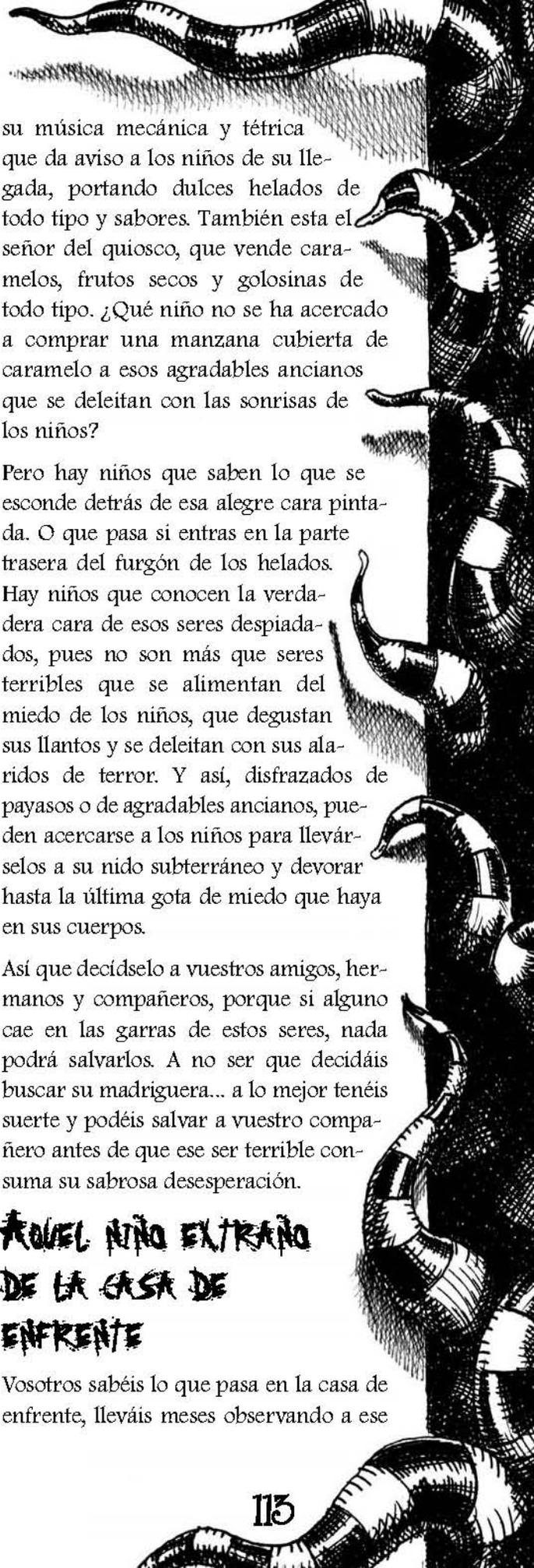
su música mecánica y tétrica que da aviso a los niños de su llegada, portando dulces helados de todo tipo y sabores. También está el señor del quiosco, que vende caramelos, frutos secos y golosinas de todo tipo. ¿Qué niño no se ha acercado a comprar una manzana cubierta de caramelo a esos agradables ancianos que se deleitan con las sonrisas de los niños?

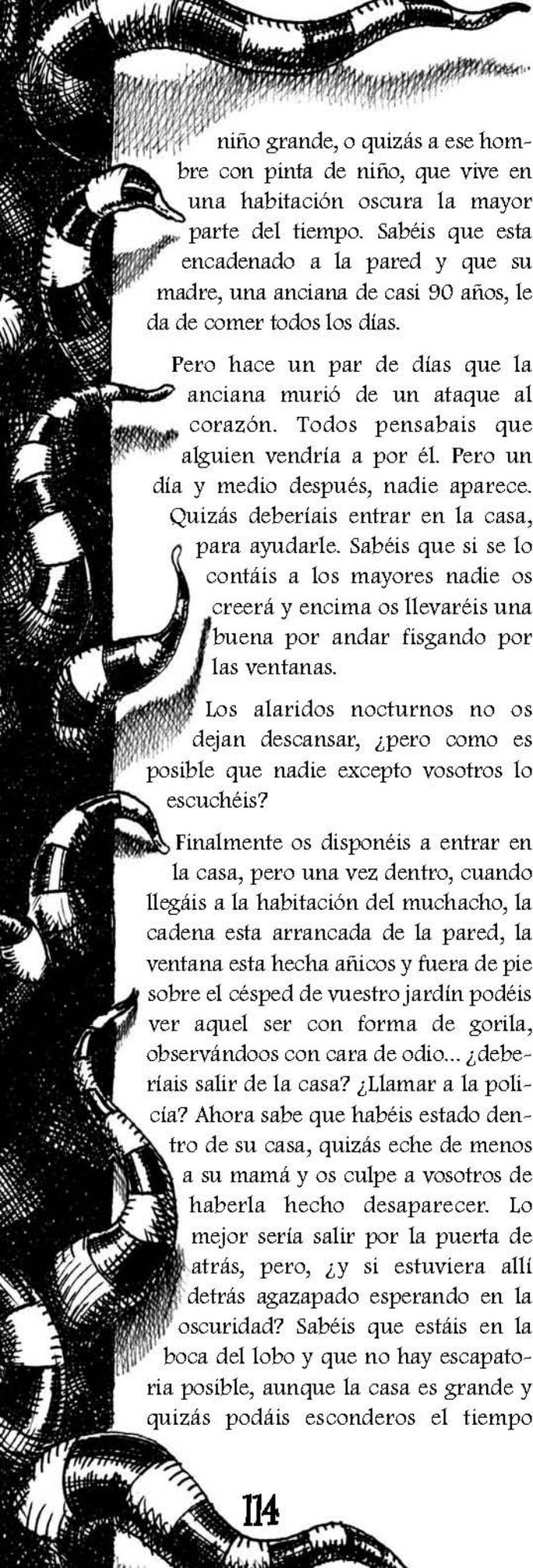
Pero hay niños que saben lo que se esconde detrás de esa alegre cara pintada. O que pasa si entras en la parte trasera del furgón de los helados. Hay niños que conocen la verdadera cara de esos seres despiadados, pues no son más que seres terribles que se alimentan del miedo de los niños, que degustan sus llantos y se deleitan con sus alaridos de terror. Y así, disfrazados de payasos o de agradables ancianos, pueden acercarse a los niños para llevarse a su nido subterráneo y devorar hasta la última gota de miedo que haya en sus cuerpos.

Así que decidse a vuestros amigos, hermanos y compañeros, porque si alguno cae en las garras de estos seres, nada podrá salvarlos. A no ser que decidáis buscar su madriguera... a lo mejor tenéis suerte y podéis salvar a vuestro compañero antes de que ese ser terrible consuma su sabrosa desesperación.

QUEL NIÑO EXTRAÑO DE LA CASA DE ENFRETE

Vosotros sabéis lo que pasa en la casa de enfrente, lleváis meses observando a ese





niño grande, o quizás a ese hombre con pinta de niño, que vive en una habitación oscura la mayor parte del tiempo. Sabéis que esta encadenado a la pared y que su madre, una anciana de casi 90 años, le da de comer todos los días.

Pero hace un par de días que la anciana murió de un ataque al corazón. Todos pensabais que alguien vendría a por él. Pero un día y medio después, nadie aparece. Quizás deberíais entrar en la casa, para ayudarle. Sabéis que si se lo contáis a los mayores nadie os creerá y encima os llevaréis una buena por andar fisgando por las ventanas.

Los alaridos nocturnos no os dejan descansar, ¿pero como es posible que nadie excepto vosotros lo escuchéis?

Finalmente os disponéis a entrar en la casa, pero una vez dentro, cuando llegáis a la habitación del muchacho, la cadena esta arrancada de la pared, la ventana esta hecha añicos y fuera de pie sobre el césped de vuestro jardín podéis ver aquel ser con forma de gorila, observándoos con cara de odio... ¿deberíais salir de la casa? ¿Llamar a la policía? Ahora sabe que habéis estado dentro de su casa, quizás eche de menos a su mamá y os culpe a vosotros de haberla hecho desaparecer. Lo mejor sería salir por la puerta de atrás, pero, ¿y si estuviera allí detrás agazapado esperando en la oscuridad? Sabéis que estáis en la boca del lobo y que no hay escapatoria posible, aunque la casa es grande y quizás podáis esconderos el tiempo

suficiente como para encontrar la forma de pedir ayuda...

NO TE QUEDES DORMIDO ESCUCHANDO UN CUENTO

La gente cree que los cuentos son buenos para dormir a los niños, pero lo que no saben es que todos los cuentos son mágicos. Y a veces, cuando los niños se quedan dormidos escuchando un cuento, mientras la suave voz de su mamá se desliza en los oídos del pequeño, este queda atrapado en el cuento, teniendo que correr aterradoras aventuras para salir de ese estado de ensoñación que los padres les provocan con la lectura.

El cuento deja de ser divertido cuando un lobo gruñe detrás tuyo mientras corres para ponerte a salvo o cuando apareces atrapado en la casa de caramelo, siendo dispuesto para ser asado con una manzana en la boca. O cuando te sientes atrapado en la mansión de un ogro, escondido, mientras este te busca con su olfato para descabezarte con sus enormes dedos.

Por suerte los niños nos conocemos todos los cuentos y así tenemos ventaja sobre las brujas, los lobos y los ogros que nos persiguen. El problema es que a los protagonistas de las historias no les gusta que se les quite el protagonismo de los cuentos, aunque solo se trate de una noche y se vuelven hurraños y peligrosos.

Pero con un mínimo de inteligencia se les puede engañar, apelando a su orgullo y, quizás si lo consigues, podrás pasar una buena aventura junto a los personajes de tus cuentos favoritos.

Si no, mejor que tengas un buen par de piernas, porque un protagonista de cuento desairado es mucho peor que cualquier ogro y, si te tienes que enfrentar a ellos, te aseguro que preferirías que te hubiese comido la bruja.

LA HABITACIÓN SECRETA

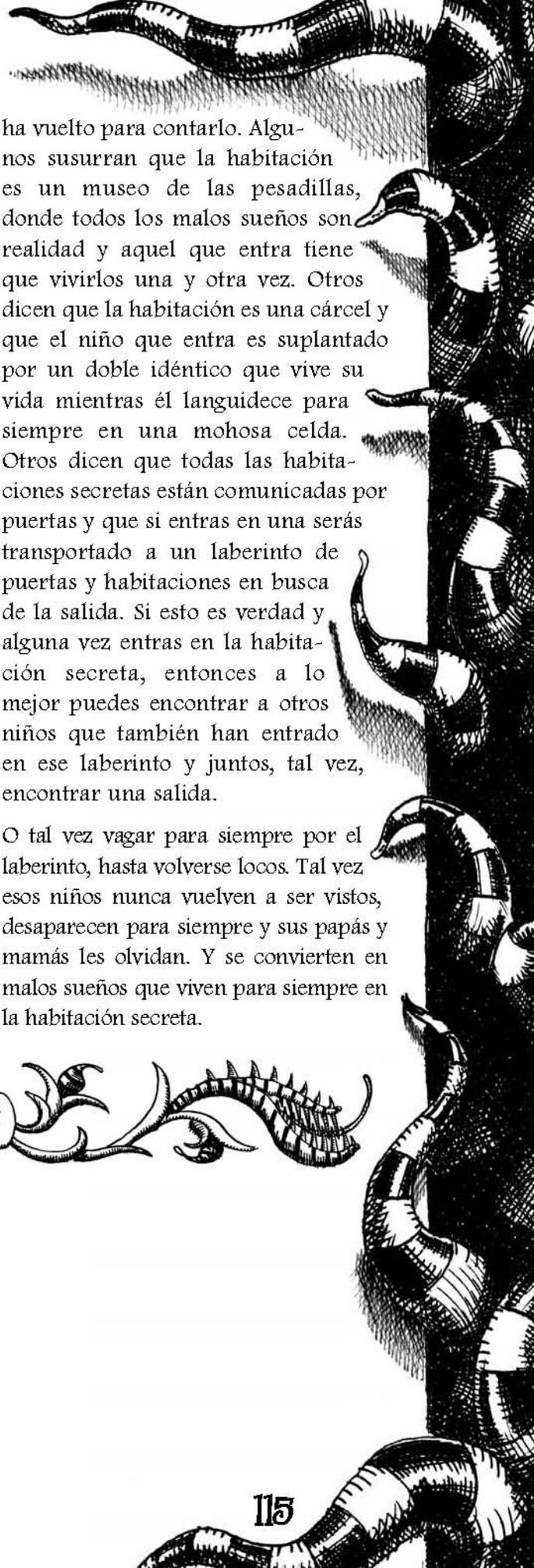
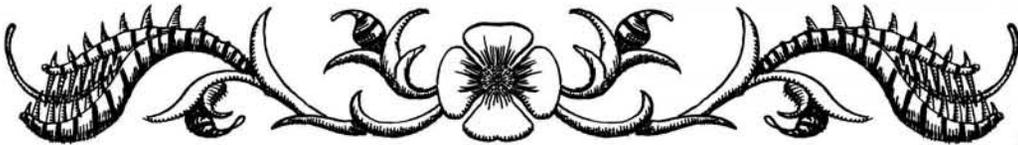
En todas las casas hay una habitación secreta. Es una habitación que las mamás y los papás no conocen, una habitación en la que no pueden entrar los mayores. En esa habitación se esconden los sueños malos durante el día y salen solo por la noche, cuando las personas duermen y nadie puede verles, para que nadie encuentre la habitación secreta.

Pero a veces los niños no pueden dormirse, a veces las sombras se sienten traviesas y no les dejan conciliar el sueño y entonces el ruido del crujido de una puerta se oye a lo lejos, un crujido lastimero como el llanto de un gato herido. Entonces los niños pueden salir al pasillo y encontrar allí en medio una puerta que antes no estaba, entre abierta.

Nadie sabe que hay en la habitación secreta, ningún niño que haya entrado

ha vuelto para contarlo. Algunos susurran que la habitación es un museo de las pesadillas, donde todos los malos sueños son realidad y aquel que entra tiene que vivirlos una y otra vez. Otros dicen que la habitación es una cárcel y que el niño que entra es suplantado por un doble idéntico que vive su vida mientras él languidece para siempre en una mohosa celda. Otros dicen que todas las habitaciones secretas están comunicadas por puertas y que si entras en una serás transportado a un laberinto de puertas y habitaciones en busca de la salida. Si esto es verdad y alguna vez entras en la habitación secreta, entonces a lo mejor puedes encontrar a otros niños que también han entrado en ese laberinto y juntos, tal vez, encontrar una salida.

O tal vez vagar para siempre por el laberinto, hasta volverse locos. Tal vez esos niños nunca vuelven a ser vistos, desaparecen para siempre y sus papás y mamás les olvidan. Y se convierten en malos sueños que viven para siempre en la habitación secreta.



LAS 20 REGLAS DE INOCENTES

PRIMERA REGLA: EL MIEDO ES LO MÁS IMPORTANTE.

SEGUNDA REGLA: TODO LO QUE SE DICE, SE HACE.

TERCERA REGLA: SI ERES LO BASTANTE MAYOR PARA HACERLO, ENTONCES TIENES ÉXITO. SI NO, DEBES ESFORZARTE.

CUARTA REGLA: SI UN NIÑO NECESITA ESFORZARSE, EL JUGADOR DECIDE SI SE ESFUERZA LO SUFICIENTE PARA TENER ÉXITO GASTANDO LAS TABAS NECESARIAS PARA QUE SU ATRIBUTO IGUALE A LA DIFICULTAD O FALLA GASTANDO LA MITAD DE LAS TABAS NECESARIAS PARA TENER ÉXITO.

QUINTA REGLA: EN UNA ACCIÓN OPUESTA CADA JUGADOR ESCOGE EN SECRETO LAS TABAS QUE GASTA SU PERSONAJE. DESPUÉS SE SUMAN LAS TABAS GASTADAS AL ATRIBUTO DEL NIÑO Y EL RESULTADO MAYOR GANA.

SEXTA REGLA: LOS PERSONAJES DEL MAESTRO NO TIENEN TABAS, SOLO LOS NIÑOS Y LOS MONSTRUOS LAS TIENEN.

SÉPTIMA REGLA: EL JUGADOR NARRA LOS RESULTADOS DE LA ACCIÓN DE SU PERSONAJE.

OCTAVA REGLA: SI UN PERSONAJE SUPERA EN TRES PUNTOS O MÁS LA DIFICULTAD PARA TENER ÉXITO OBTIENE UN ÉXITO ESPECTACULAR. SI DECIDE NO GASTAR NINGUNA TABA AL FALLAR OBTIENE UN FALLO CATASTRÓFICO.

NOVENA REGLA: POR CADA CAPACIDAD DE UN PERSONAJE QUE PUEDA APLICARSE A UNA ACCIÓN ESTE RECIBE UN +1 AL ATRIBUTO. POR CADA LIMITACIÓN DEL NIÑO QUE SEA APLICABLE RECIBE UN -1.

DÉCIMA REGLA: EL TERROR DE UN MONSTRUO SIEMPRE ES IGUAL A LAS TABAS NEGRAS QUE TENGA. SI UN MONSTRUO ASUSTA O HIERE A UN NIÑO RECIBE TABAS NEGRAS.

UNDÉCIMA REGLA: UN NIÑO PIERDE UNA TABA AZUL O VERDE POR CADA PUNTO DE DAÑO. EN SU LUGAR EL NIÑO PUEDE RECIBIR UNA TABA ROJA POR CADA TRES PUNTOS DE DAÑO A ELECCIÓN DEL JUGADOR.

DUODÉCIMA REGLA: AL ESFORZARSE, UN PERSONAJE PUEDE LASTIMARSE Y RECIBIR TABAS ROJAS A CAMBIO DE UN +3 POR CADA TABA AL ATRIBUTO PARA ESA ACCIÓN.

DÉCIMO TERCERA REGLA: EL DAÑO QUE RECIBE UN PERSONAJE ES IGUAL A LA DIFERENCIA ENTRE LA PUNTUACIÓN DEL ATRIBUTO DEL ATACANTE Y LA DEL SUYO AL DEFENDERSE.

DÉCIMO CUARTA REGLA: SI UN PERSONAJE ACUMULA TANTAS TABAS ROJAS COMO SU EDAD FÍSICA, MUERE.

DÉCIMO QUINTA REGLA: UN NIÑO PUEDE IMAGINAR QUE PUEDE HACER ALGO Y RECIBE UN +3 POR CADA TABA BLANCA GASTADA.

DÉCIMO SEXTA REGLA: TABAS DE DISTINTO TIPO PUEDEN COMBINARSE EN LA MISMA ACCIÓN, EXCEPTO EN LAS ACCIONES IMAGINADAS EN LAS QUE SOLO PUEDEN USARSE TABAS BLANCAS.

DÉCIMO SÉPTIMA REGLA: UN NIÑO PUEDE IMAGINAR QUE UN OBJETO PUEDE HACER COSAS ESPECIALES GASTANDO UNA O MÁS TABAS BLANCAS.

DÉCIMO OCTAVA REGLA: UN NIÑO PUEDE IMAGINAR QUE OCURRE ALGO QUE NO HA PASADO GASTANDO UNA O MÁS TABAS BLANCAS.

DÉCIMO NOVENA REGLA: EL MAESTRO DECIDE CUANDO LOS NIÑOS RECUPERAN TABAS, NORMALMENTE CUANDO HAY UN CAMBIO DE ESCENA, PASA EL TIEMPO O EL NIÑO GASTA SU ÚLTIMA TABA EN MITAD DE UN CONFLICTO.

VIGÉSIMA REGLA: LAS BUENAS INTERPRETACIONES SE PREMIAN CON TABAS.



Nombre

ME LLAMO _____

Edad

Edad física

Rasgos

TENGO _____ AÑOS, PERO APARENTO _____ PORQUE SOY _____

Edad mental

Rasgos

Y ME COMPORTO COMO SI TUVIERA _____ PORQUE SOY _____

Inocencia

CREO EN COSAS QUE LOS MAYORES NO CREEN _____

Aficiones

ME GUSTA _____

Ventajas

LO BUENO DE MÍ ES _____

Desventajas

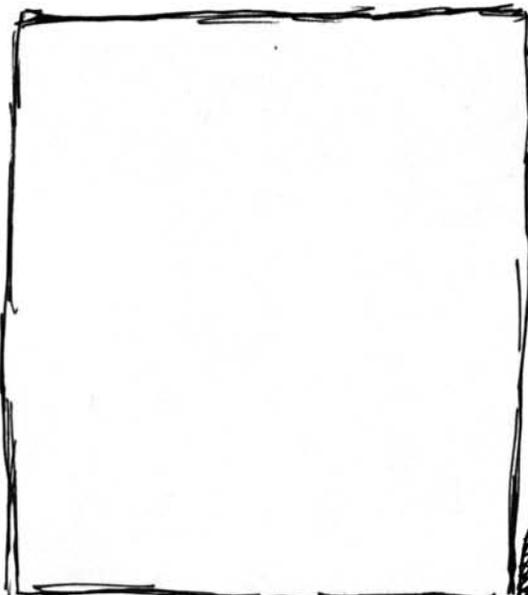
LO MALO DE MÍ ES _____

Por personal

LO QUE MÁS MIEDO ME DA ES _____

Descripción

ÉSTE SOY YO



Daño

A VECES ME HAGO PUPA _____

El soplo de vida

MI FAMILIA _____

MIS AMIGOS _____

YO _____

INOCENTES
UN juego de rol verdaderamente terrorífico



DUÉRMETE NIÑO
DUÉRMETE YA
QUE VIENE EL COCO
Y TE COMERÁ

EL COCO HA VENIDO
QUERÍA LLEVARTE
EN LA CUNA QUEDA
UN RASTRO DE SANGRE

DUÉRMETE NIÑO
NO ESPERES DESPIERTO
SI VIENE EL COCO
MAÑANA HABRÁS MUERTO

Sí, sólo es un juego así que no hay por qué tener miedo.

O tal vez deberías...

¿Recuerdas aquella época en que una sombra podía convertirse en un horrible monstruo? ¿Recuerdas aquellos extraños ruidos golpeando la ventana en las noches de viento? ¿Y cuando cerrabas los ojos y te tapabas con las sábanas para no ver lo que asomaba por la puerta entreabierta del armario? ¿Te gustaría volver a esa época? ¿Te atreverías?

Ellos están esperando... Y tienen hambre.

INOCENTES, es un juego de rol de terror infantil, imaginación y psicodrama para jugadores adultos

LIBRO ELECTRÓNICO



NSR
EDICIONES

LIBRO
BIZARRA