COREOGRAFÍA PARA

GRUPO INFANTIL Y SOLISTA ASTRAL

ShadowLands

Información para el director de juego

Es la noche de Halloween, por ejemplo, de este mismo año, y un grupo de adolescentes se ha acercado a la vieja mansión Marquis para probar su valentía. David Andrews, de doce años de edad, y su hermana pequeña Susie, de siete, han entrado, pero ya tardan demasiado en salir. Sus amigos, asustados, prefieren llamar al *sheriff* que probar a entrar ellos mismos. Los *personajes jugadores* colaboran con las autoridades en la búsqueda (pueden ser ellos mismos agentes, o adultos que se hayan presentado voluntarios).

Introducción

Puedes leer o parafrasear el siguiente texto a tus jugadores antes de comenzar el escenario en sí. No es una descripción de eventos que vayan a tener un impacto directo sobre los personajes, pero puede ayudar a crear el ambiente que la partida busca (y, dependiendo de cómo acabe todo, puede servir también para ayudarte a narrar el final la partida).

Una mujer india está sentada sobre una roca plana, en un prado. Está cayendo la noche. La mujer canturrea lo que parece una plegaria, o quizá solo sea una nana, mientras acuna a un niño, como de diez años, en su regazo. El niño no responde. Parece estar dormido, o en trance, con los ojos entreabiertos y la mandíbula caída.

EL SER EN LA GRIETA

Durante siglos, un servidor de Azathoth ha habitado en una oquedad entre unas rocas del prado. Hace un par de centenares de años alguien construyó una mansión allí, y la oquedad quedó convertida en un rincón oscuro del sótano de la casa. Allí siguió habitando la criatura. Su objetivo seguía siendo el mismo, y el paso del tiempo era algo vago para ella. Su único fin, enrolar a niños para hacer de danzarines en las ceremonias eternas de su señor Azathoth, en el centro del universo. Niños, porque no han perdido su capacidad de asombrarse, y sus mentes no son analíticas, no se han «echado a perder» todavía. Las mentes infantiles son capaces de fascinarse con Azathoth, mientras que las adultas, más inquisitivas, en vez de eso enloquecen al intentar comprender cómo su realidad se está haciendo añicos al enfrentarla a la existencia, tan real, del dios exterior.

El ser en la grieta puede duplicar voces y proyectar imágenes de personas u objetos que residan en la mente de los humanos que están cerca de él. Esto le permite, incluso, presentarse de manera física ante alguien, pero haciendo que su cuerpo sea percibido como si fuera el de un humano por los que le ven —habilidad que utilizará hacia el final del escenario—. De esta manera los atrae, y con sus poderes telequinéticos les lanza objetos contundentes (piedras cuando vivía en un prado, herramientas, ladrillos o maderos en este sótano) para noquearlos. En el caso de los niños, que son los individuos que realmente le interesan, cuando están inconscientes, poco a poco, absorbe su personalidad y esencia con el fin de recrearlos en forma de bailarines, participantes en las danzas sin fin frente a su amo. El cuerpo de la persona queda en un estado catatónico, con sus constantes vitales al mínimo para que el organismo se mantenga con vida. Mientras, su personalidad, desprovista de toda cordura, baila en el centro del universo.

FUE	CON	DES	TAM	POD	EM	PUNTOS DE VIDA
19	16	6	6	16	1d4/1d12	11

TIPO DE ATAQUE

Telequinesia / 65% / daño según objeto, generalmente 1d4 o 1d6.

Control mental / Tirada de POD contra los PV del objetivo. (Si el ser vence en la tirada reduce temporalmente el POD del objetivo en 1d4. Si logra reducir el POD de la víctima a cero, pasa a controlarla y la convierte en un danzarín más de la corte de Azathoth).

TÁCTICAS DEL SER

La criatura es pequeña y débil. En ningún caso busca un enfrentamiento físico directo. Se esconde entre las sombras y utiliza su telequinesis pare evitar que se le acerquen y para noquear a sus objetivos; y su control mental —en el caso de los niños— cuando piensa que ya están lo suficientemente debilitados.

PROTECCIÓN CONTRA EL DAÑO

Su existencia en varias dimensiones a la vez hace que se manifieste de manera corpórea solo parcialmente, por lo que el daño normal se reduce a la mitad. Las armas de fuego le hacen un máximo de 1 punto de daño por impacto. La luz solar le incapacita totalmente en 1d6 turnos, rebajando todas sus tiradas a la mitad —progresivamente— cada turno de exposición (en el primer turno chequearía todo a la mitad del porcentaje, en el segundo a un cuarto, etc.).

La mansión Marquis

Temiéndose que los hermanos Andrews se hayan escondido dentro o fuera de la casa, para gastar una broma pesada a sus amigos, el *sheriff* decide mandar a parte de sus hombres a los alrededores de la mansión, y a otra parte (los *personajes jugadores* más dos *personajes no jugadores*) al interior.

Lo que los *personajes jugadores* saben sobre la mansión es que hace más de veinte años el entonces dueño, un empresario llamado Joachim Marquis, se suicidó disparándose a la mandíbula mientras estaba sentado en su sillón favorito. Marquis era viudo y tenía una hija, Elisa. En los últimos tiempos sus negocios andaban mal, y su hija llevaba tiempo enferma (catatónica, ingresada en un centro hospitalario), por lo que a nadie sorprendió demasiado que tomara esta decisión. La autopsia confirmó el suicidio y el caso se cerró. La realidad es que la dejadez gestionando sus empresas no fue el motivo, sino un síntoma más de lo que estaba atravesando. Tras varias décadas habitando la casa, un día comenzó a sufrir fuertes migrañas y empezó a notar que no descansaba por las noches. Lo mismo parecía que le estaba empezando a ocurrir a su hija. Confuso y asustado, trabó contacto con varios médicos y probó diversas soluciones que se le ofrecían, a cuál más peregrina, hasta que consideró que solo le restaba por probar lo que quedaba más allá de la medicina. Una médium visitó su casa y le informó de que había una presencia extraña, malvada, que buscaba robarles su energía. No andaba muy desencaminada. Convencido por la vidente, Marquis decidió hacerse cargo personalmente de la situación y buscó la manera de acabar con dicha criatura. Casi lo consiguió el día en que encontró su escondrijo en un rincón del sótano y descargó varios disparos de su pesado revólver contra el ser. Desafortunadamente, lo único que logró fue dejar tres rotundos agujeros en las tablas que forraban la pared. Desesperado, con su hija catatónica y desahuciada por los médicos desde hacía semanas, Joachim se sentó en la biblioteca para repasar la historia de su vida en el álbum de fotos. Y allí se disparó.

Nota para el *director de juego*: si te quieres plantear alargar y complicar el escenario, un hilo argumental sencillo que puedes añadir es el de uno de los sobrinos de Marquis recibiendo la propiedad de la casa —al ser nombrado tutor de los bienes familiares, dada la incapacidad de Elisa— y pasando allí algún tiempo. Tras hacer las cuentas del patrimonio que había quedado y compararlo con las deudas existentes, se dio cuenta de que no tenía sentido reparar el edificio, y en el estado ruinoso en que estaba iba a ser una pesadilla intentar venderlo, así

AZATHOTH, EL CAOS CIEGO E IDIOTA

Si no estás familiarizado con el mundo de los Mitos de Cthulhu, el nombre de Azathoth no te dirá nada. De todas las criaturas, «primigenios» y deidades que conforman el panteón de monstruosidades lovecraftianas, Azathoth es el supremo dios exterior, el más poderoso. Sin embargo (o quizá deberíamos decir afortunadamente), es una entidad ciega e irracional que se limita a «existir» en el centro del universo. Una masa informe y caótica que crece o decrece en ciclos que se repiten durante la eternidad, acompañado por una caterva de dioses menores y servidores que interpretan música y bailan para él.

que volvió a su Misisipí nativo y la casa quedó una vez más vacía.

A día de hoy, el edificio lleva más de una década abandonado y la madera del porche cruje bajo los pies del grupo, a la vez que un viejo y oxidado columpio metálico chirría mecido por el viento. En el interior parece que se ha detenido el tiempo. A pocos metros de la entrada hay un peluche en el suelo. Según les han indicado, Susie Andrews, la niña que buscan, llevaba uno como ese.

Un éxito en una tirada de Percibir o de Idea hace notar que el peluche no parece caído, más bien es como si estuviera sentado mirando hacia la puerta exterior... ¿vigilando? (En realidad Susie lo dejó así voluntariamente para que vigilara la puerta y «les avisara» si entraban sus amigos, como parte del juego).

En las habitaciones de la planta baja no hay nadie, y el acceso a la planta superior está impedido, con varios tablones clavados en la pared bloqueando la escalera. No hay ningún hueco que pudiera haber permitido a los niños subir. Durante toda su búsqueda, los *personajes jugadores* pueden oír de fondo una repetitiva musiquilla de carillón, a un volumen muy bajo. Se trata de la melodía de una vieja caja de música que Susie encontró y a la que dio cuerda y dejó sonar. Haz que los personajes la encuentren en una de las últimas salas que visiten. Allí ven a una pequeña bailarina movida por el juego de imanes frente a un espejo en miniatura y, durante medio segundo, la sombra de un niño reflejada en dicho espejo. Pero no hay ningún niño en la sala con ellos (EM 1/1d2). (Si bien es cierto que la cuerda ya debería haberse acabado y la música parado, es el enrarecimiento del paso del tiempo provocado por la presencia de la criatura lo que hace que siga sonando. Es obvio que los jugadores pueden pensar que si la caja sigue en marcha es porque hace muy poco tiempo que alguien ha estado ahí. Más adelante verán que esto no es más que una de las tantas experiencias extrañas de la casa).

Al final del pasillo de la planta baja está la puerta que da al sótano. Sin embargo, está atrancada (los niños están en el sótano, pero entraron por un tragaluz roto de la parte trasera de la casa). Se puede forzar con un chequeo exitoso de Maestrías (Cerrajería) o superando una Tirada de Resistencia de FUE contra una FUE de 20.

El sótano

Si no han sido capaces de acceder al interior por sus propios medios, al poco rato de andar buscando, uno de los *personajes no jugadores* que acompaña al grupo pisa una zona del suelo podrida (quizá disimulada casualmente por una alfombra deshilachada), que cede bajo su peso. El *personaje no jugador* se desequilibra y cae hasta el sótano. Allí encuentran a Susie, aparentemente inconsciente, sentada contra una columna, mirando hacia las escaleras de entrada (a la criatura le hizo gracia lo que la niña hizo con su peluche, así que la colocó igual, «vigilando»).

Estudiar el estado de la niña con Primeros Auxilios o Medicina confirma que está viva pero que respira con dificultad. Pueden ver que está masticando su propio pelo que le llega hasta la garganta (DES x5% para extraérselo sin hacerle daño, EM 0/1d2). Sus ritmos respiratorio y cardíaco están muy por debajo de la normalidad. Debería ser atendida por un equipo médico cuanto antes. Podría estar drogada.

Tras ocuparse de la niña, haz que cada *personaje jugador* realice una tirada de 1d100. No lo expliques, pero se trata de un chequeo de POD x5%. Quien lo falle sufrirá una repentina pérdida de visión. Sus ojos se nublan durante un par de segundos y sufre un leve mareo. Esto es otro efecto secundario del control del ser sobre el lugar. Lo mismo que le ocurría a Marquis, cada vez con mayor frecuencia y severidad.

El escondite

Según lo que decidan hacer con Susie (pueden utilizar a algún *personaje no jugador* para llevarla fuera, pero estaría bien que al menos uno de los dos permaneciera con el grupo), escuchan una voz infantil gimoteando y pidiendo ayuda. Si se internan en el sótano, pronto alcanzan un lugar oscuro, un espacio diáfano con un banco de trabajo en medio, sobre el que hay varias herramientas sencillas de bricolaje. Inmediatamente, un muchacho de unos doce años, cuyo aspecto corresponde con la descripción que tienen de David, aparece de pie al fondo de la sala, visible entre unos maderos y alguna tela. Levanta una mano como para llamar la atención a la vez que pide ayuda. De pronto su voz se altera: —no cojas el cuchillo, no cojas el cuchillo —dice. Tras esas palabras, los *personajes jugadores* ven como uno de los *personajes no jugadores* se acerca al banco, toma un cuchillo, y se corta su propia garganta. EM 1/1d4.

Si los personajes intentan llegar hasta donde está el muchacho, se acercan, retiran una viga de madera para franquear el paso, y en ese momento se dan cuenta de que lo que veían era una superficie metálica pulida, haciendo las veces de espejo. Al mirar hacia atrás instintivamente, donde deberían ver a la persona reflejada, no ven a nadie.

Ha sido una alucinación provocada por el ser en la grieta, que les observa desde un rincón de la estancia. Se ha guarecido en un hueco de la pared, disimulado por unas viejas y descoloridas láminas de papel pintado. Una luz fuerte le haría salir de su escondrijo para buscar otro (puedes utilizar este recurso y describir cómo algo pequeño sale corriendo en algún momento en que los personajes barran la sala con sus linternas). Junto a este primer escondite está el cuerpo inconsciente (y con su mente consumida) de David. Es obvio que no ha sido él quien les hablaba o saludaba en el espejo. En la pared junto a la que yace el cuerpo hay tres impactos de bala (si algún *personaje jugador* supera una tirada de Armas de Fuego —Cortas— con umbral 40% puede determinar que son impactos de un revolver de gran calibre). En el mismo momento en que encuentran el cuerpo de David, uno de los *personajes jugadores* recibe una comunicación en su radio. Toma el intercomunicador de su hombro y confirma que está escuchando. El sheriff le informa de que han encontrado a David afuera:

Sheriff: —hemos encontrado al chico, está dentro de la leñera. Todavía no lo hemos sacado, estamos abriendo las puertas lo suficiente para entrar uno de nosotros a ayudarle.

Voz infantil de fondo, gritando: —¡la pistola, la pistola no!

Sheriff: —¿eh?, ¿qué pasa, Kowalski? —ruido de disparo—, ¡Kowalski!

Otra voz adulta: —¡agente herido!, ¡agente herido!

La comunicación se corta (EM 1/1d4). Y sin solución de continuidad, los personajes ven cómo una criatura que recuerda a un humano (del tamaño de un niño de ocho o diez años) al que le faltaran las piernas y hubiera sido desollado, pasa veloz delante de ellos y trepa por una de las vigas hasta desaparecer por un hueco del techo.

El hueco por el que la criatura se ha colado no es lo suficientemente grande para que ninguno de los personajes pase, así que para seguirla deben volver hasta la planta baja. Abandonado el sótano, un vistazo rápido a la distribución les hace entender que el ser ha debido escapar hacia el piso superior. Si se dirigen hacia allí, se topan con el bloqueo de las escaleras. Para abrir el paso necesitan infligir, en ataques cuerpo a cuerpo con un objeto contundente, un total de 30 puntos de daño a las tablas. Si alguno de los jugadores piensa en buscar algún objeto que les ayude, una tirada exitosa de Suerte le permite proveerse de un atizador o una pala de jardín, cada golpe del o de la cual provoca 1d6 puntos de daño (más modificador al daño del personaje que lo o la utilice).

La biblioteca

En el piso de arriba todas las habitaciones están también vacías. Una de las últimas que visiten será la biblioteca. Es una sala forrada en madera oscura, con un par de cómodos sofás (o al menos lo fueron en su momento, ahora tienen el tapizado roto y uno de los dos cojea bajo el peso de quien se siente), y media docena de solitarios libros en unas estanterías que han sido saqueadas (cortesía del sobrino de Marquis, intentando convertir en dinero todo lo que pudiera parecer valioso —si has optado por utilizar la idea que hemos presentado anteriormente—). Hay un retrato enmarcado en madera dorada, de un hombre de gesto serio y gran bigote oscuro. Por el estilo, parece un personaje victoriano o de principios del siglo XX. Cualquiera familiarizado con la historia de la casa lo identifica como Joachim Marquis, su último dueño. Si no es el caso, una placa en la parte inferior del marco ofrece la misma información. Hay también una mesa de despacho con un álbum de fotos abierto y un abrecartas sobre ella, y una silla lujosamente tapizada en rojo al lado. En el lado interior del respaldo de la silla hay varias salpicaduras de color marrón. Cualquier personaje que haya visto una mancha de sangre seca alguna vez (cualquiera que sea policía o agente de la oficina del *sheriff*, por ejemplo), la identifica como tal. En este lugar se disparó Joachim. Finalmente, como objeto que quizás desentona en una biblioteca, hay un espejo de pie, levemente ovalado, en una de las esquinas.

Si los personajes consultan el álbum, está abierto en una página en la que hay varias fotos de la persona representada en el retrato de la pared (Joachim) y una niña de unos ocho años. Y junto a estas, un recorte de prensa fechado en 1998 informando de que la única hija de Joachim Marquis, la pequeña Elisa, había sido ingresada en el hospital regional en estado catatónico, aquejada de un mal que los médicos no habían sido capaces de determinar.

Deja un rato a los personajes para que aten cabos y hagan cábalas. Cuando pienses que ya es suficiente, o cuando no tengan más ideas, una voz les interrumpe: —les he estado observando. Son extraños—. Si levantan la mirada ven al hombre del retrato en el espejo. Pero esta vez, al mirar a sus espaldas, el hombre del retrato está también delante de ellos, en el umbral de la puerta. Les habla sin apenar mover el cuerpo, sin gesticular. Solo mueve la cabeza y el cuello, lo que genera cierta sensación de desasosiego en los personajes (0/1 puntos de EM).

Nota para el *director de juego*: a continuación te damos un pequeño monólogo para que pongas en la boca del ser que, como quizá ya hayas supuesto, se les está presentando bajo la apariencia de Joachim. Es probable que los jugadores le interrumpan mientras habla. Te recomendamos aprovechar todas las frases que puedas. En cualquier caso, inmediatamente después del texto del soliloquio hemos añadido unas pautas sobre cómo se expresaría y algunas citas sueltas. Esperamos que con todo esto tengas suficientes recursos para armar una conversación en la que el ser se expresa y comporta de manera enigmática.

El hombre les habla: —¿por qué maltratan a los niños permitiéndoles que crezcan? ¿Para que se conviertan en seres como ustedes? Criaturas desgraciadas que acaban muriendo y que en su corta vida apenas llegan a aprehender el uno por ciento del uno por mil de las verdades del universo. Ciegos a la verdad de lo que les rodea, ateridos y agazapados en su plácida isla de ignorancia. ¿Por qué no los liberan si tanto los aman? Ellos todavía pueden entender, todavía pueden descubrir. Denles la oportunidad. Sus cerebros adultos están anquilosados, quieren analizar todo, quieren entender todo… pero no pueden. No podrían entender el universo aunque el Maestro se lo explicara, aunque se lo pusiera delante de sus narices. Pero los niños… su cerebro es maleable, los niños conservan su capacidad de sorprenderse, saben asombrarse. Para ellos todavía hay esperanza. Pueden acabar entendiendo. Dejen que dancen en torno al Maestro, en el centro del universo. Concédanles la vida eterna. Que sigan maravillados hasta el fin de los tiempos.

Temas recurrentes y reacciones del ser/Joachim:

- Niega la relevancia de consideraciones o sentimientos humanos («su ciencia no ha sido capaz de entender nada», «¿qué pasará con todo su amor cuando hayan muerto?, ¿para qué les servirá?»).
- Habla del «Maestro» como si fuera la respuesta a todas las cosas, pero a la vez niega que los *personajes jugadores* puedan entender nada de lo que emana de él («ustedes han perdido su oportunidad, han crecido, ya no le sirven de nada al Maestro, él no tiene nada para ustedes»).
- Alaba la candidez de los niños («¿no quieren salvarlos? ¡ellos aún están a tiempo!», «¡ah, los niños!… la candidez de la mente que prefiere dejarse maravillar a buscar la explicación»).
- Justifica sus acciones diciendo que permiten alcanzar un «bien mayor» («ahora están en un lugar mejor, adorando para siempre al Maestro, acompañándole con sus danzas», «¡no lo entienden!, alejarlos de ustedes, de los que son como ustedes, de sus "familias" [pronuncia esta palabra con desdén], es lo mejor que podrían desear. Han tenido la oportunidad de trascender, ¡y vaya si lo han hecho!»).

Si algún *personaje jugador* se muestra agresivo contra el ser, incluso aunque solo piense sobre ello (por ejem-

plo, si te hace alguna pregunta sobre las opciones de atacarle), haz que el jugador realice una tirada de POD x5%. Si la falla, no puede evitar coger el abrecartas que hay sobre la mesa. Los demás personajes ven cómo la cuchilla refleja la luz desde su mano. Si la supera, la idea de tomar el arma pasa por su cabeza, pero se controla. Si habiendo fallado la tirada, y habiendo por tanto cogido el abrecartas, no desiste en su agresividad, debes pedirle una segunda tirada. De fallar esta segunda no puede evitar cortarse la garganta (2d6 PV). Si la supera, sigue tirando cada turno hasta que falle o hasta que consiga un éxito especial o superior, momento en el cual puede dejar caer la cuchilla —o utilizarla para atacar a Marquis—. Los compañeros pueden intentar detenerle si superan un chequeo de DES x5%. Si hay varios personajes declarando su agresividad hacia el ser al mismo tiempo, todos deben tirar DES x5%. El primero que falle la tirada (en orden ascendente de DES) es el que sufre los efectos de posesión arriba descritos.

Si después del episodio del abrecartas los *personajes jugadores* siguen mostrándose hostiles, el ser abandona la forma de Marquis en cuanto este deja de servirle (si ha sufrido al menos 1 PV de daño o si está físicamente inmovilizado). Los personajes ven cómo la piel del cuello de Marquis comienza a darse de sí, lo que hace pensar que hay una criatura en el interior buscando un camino de salida. La piel continúa deformándose hacia el torso, y allí el ser parece seguir insistiendo, la dermis estirada del hombre recordando a un matojo de espinos rodeado de piel, hasta que aprecian cómo una masa alienígena empieza a trascender la carne y la piel, sin abrirla ni herir a Marquis. Poco a poco se va despegando del torso del hombre, hasta que cae al suelo y, en un último movimiento, parece absorber lo que era el cuerpo de Marquis dentro de sí, como un camaleón recogiendo su lengua. Tienes las características del ser en un recuadro aparte, pero llegados a esta situación, y en combate cuerpo a cuerpo, es probable que el grupo no necesite muchos turnos de combate para acabar con él.

LA CRIATURA EN LA FORMA DE MARQUIS

FUE	DES	TAM	El resto de atributos permanecen igual
14	6	11	

TIPO DE ATAQUE

Combate sin armas / 25% / daño desarmado: 1d3.

El personaje que aseste el golpe final al ser, en ese mismo momento, siente como si la criatura, en su último estertor, liberara una carga eléctrica, y esta entrara en su cuerpo a través del arma y de su brazo, apretara su corazón, e inmediatamente se esparciera y se le desprendiera a través de manos y pies. Y entonces tiene una visión. A sus oídos llega el sonido como de un tambor golpeado, el preciso momento del golpeo capturado y extendido hasta lo infinito, un sonido hueco y sordo de intensidad imposible, acompañado de un pitido tan penetrante que parece estar horadándole los tímpanos. Y de algún modo, hay una cierta musicalidad en la combinación de ambos. Sus ojos no pueden adaptarse a la rápida sucesión de oscuridad y fogonazos multicolores, como si viajara a gran velocidad dando vueltas alrededor de un zoótropo, y a la vez en su interior. El frío eriza su piel y al mismo tiempo las yemas de sus dedos perciben el calor de una combustión eterna. Y es hermoso. Y sabe que el resto de su vida, o deberíamos decir de su «existencia», quiere y debe dedicarlo a traer más bailarines que acompañen a su señor. Afortunadamente, el tiempo ya no es importante.

Epílogo

El *personaje jugador* que ha acabado con el ser está sentado en la parte trasera de una ambulancia con las portezuelas abiertas. Tiene una manta térmica sobre los hombros y sujeta una taza humeante. Tiene la mirada perdida. Un auxiliar sanitario atiende sus heridas y le habla: —ha tenido suerte, amigo. ¿Quién iba a pensar que iba a haber un loco ahí dentro y se iba a liar a tiros? ¿Conocía a los que iban con ustedes? Al menos han podido sacar a los muchachos. Espero que les puedan ayudar en el hospital.

El ángulo de la cámara cambia y vemos que la mirada del personaje no estaba perdida, sino fija en un lugar muy concreto. Un niño como de diez años, rubio, con un corte de pelo que recuerda a un monje medieval, y de ojos claros, se acomoda entre los brazos de su madre, que lo rodea con una mezcla de cariño y miedo. El muchacho pregunta: —¿qué ha pasado mamá, han salido ya David y Susie?.

Final alternativo

Si te sabe mal que los niños estén condenados desde el principio, quizá prefieras hacer que, al morir la criatura, todas las «almas» de los niños que ha tomado durante la historia queden liberadas y vuelvan a sus cuerpos. Puedes describir cómo diferentes niños, en diferentes épocas (recuerda, «el tiempo no es importante») vuelven de pronto en sí. Algunos en hospitales, otros en sus camas… y, si has usado el pasaje sobre el muchacho indio como introducción, puedes describir cómo este también despierta, acunado en el regazo de su madre. Sería bonito. Pero la realidad no siempre es bonita…

Es la noche de Halloween, por ejemplo, de este mismo año, y un grupo de adolescentes se ha acercado a la vieja mansión Marquis para probar su valentía. David Andrews, de doce años de edad, y su hermana pequeña Susie, de siete, han entrado, pero ya tardan demasiado en salir. Sus amigos, asustados, esperan fuera con impaciencia.

Y tú, ¿te atreves a internante en esta espeluznante casa?
Es Halloween, ¿realmente tienes algo mejor que hacer?

Autores: Enrique Camino y Rubén G. Collantes
Arte y retoque digital: Shutterstock / Andrés Sáez Martínez «Marlock» / Jara Villanueva Peñas
Edición y corrección: Ana Belén Herrera de la Cruz, Francisco Javier Valverde García
Maquetación: Jara Villanueva Peñas

Shadow Lands

https://shadowlands.es/

info@shadowlands.es

648527425