

# Escribiendo aventuras de terror

*por R.D.G*

Hay muchos juegos de rol que intentan introducir a los jugadores en una atmósfera de horror o terror, pero como cualquiera que haya dirigido una partida sabe, lograr asustar es una tarea difícil. En este artículo describiremos algunas de las estrategias que se pueden emplear para que los jugadores sientan algo parecido al verdadero miedo.

## **Miedo, pánico, terror, horror**

La primera pregunta a la que hay que responder es ¿qué es el miedo? Y sabiendo eso, podremos aplicarlo a lo que escribamos. Hay que diferenciar miedo de terror u horror, porque cada uno tiene sus características concretas.

El miedo es un mecanismo de defensa que se activa cuando nuestro cerebro percibe una amenaza, ya sea real o imaginaria. Nos invade una sensación de angustia, nerviosismo, intranquilidad, que nos impulsa a evitar el supuesto peligro.



Simplificando podríamos decir que sólo existe un gran miedo, común a todas las personas, que es el miedo a la muerte. De ese miedo derivan otros, como el miedo a lo desconocido o el miedo al dolor. Los miedos más específicos son sólo ramificaciones de estos. Por ejemplo, no se tiene miedo a los fantasmas en sí, sino a lo que representan: lo desconocido, lo inexplicable, lo antinatural, la muerte.

Se podría pensar que la mejor forma de usar esto es amenazar a los jugadores con matar a sus personajes, pero no es así. La mayoría de los jugadores tienen una sensación de “invulnerabilidad”, porque saben que salvo excepciones sus personajes no van a caer en combate y podrán seguir adelante. Nuestro objetivo debe ser hacerles dudar de eso, involucrarles en la historia, volverles inseguros hasta que piensen que realmente pueden estar amenazados. Y no por decisión arbitraria del Director de Juego, sino porque puede ocurrir dentro de la historia en la que están metidos... que haya algo ahí fuera para lo que no están preparados. Evidentemente todo esto es más fácil de lograr en una aventura que forme parte de una campaña, por la implicación que sentirán los jugadores con sus personajes, que en un “one-shot” o aventura independiente con personajes pregenerados.

Siguiendo con las definiciones, el pánico o terror son formas extremas de miedo, y surgen cuando el peligro o amenaza (que repetimos no tiene por qué ser real) se ve como inminente. En ese momento el instinto provoca reacciones inmediatas, como correr, gritar, quedarse en estado de shock, etc. Es prácticamente imposible que un jugador sienta pánico en una partida, pero es un elemento que se puede introducir en la narración para ir creando el ambiente y aumentar la tensión. Por ejemplo, aunque los jugadores no hayan encontrado todavía nada “que asuste”, saber del pánico de otros les pondrá en guardia y les hará andar con más cuidado. El ejemplo clásico es el de los protagonistas de la historia cruzándose con gente que huye de “algo” que no se sabe qué es, o entrando en un pueblo desierto, en el que todo el mundo ha escapado tan rápido que todavía hay platos de comida caliente en las mesas.

Finalmente, el horror tiene más que ver con todo aquello que es ajeno a la razón humana. Horroroso es todo lo que choca radicalmente con nuestra forma de pensar y con lo que esperamos del mundo y de las personas. Se puede decir que todo aquello que rompa nuestros esquemas mentales sobre la sociedad, la familia, los amigos, lo natural o lo “real” nos causa horror. Ese es el motivo de que las escenas de violencia extrema (mutilación, tortura) nos provoquen aversión, para nuestra forma de pensar, sentir y nuestros códigos morales, son atrocidades. Hay que recordar que horror no es sinónimo de miedo: el escenario de un crimen puede ser horrible, pero no necesariamente atemorizarnos. La diferencia está cómo y cuando, porque evidentemente no es lo mismo ver un charco de sangre por televisión o desde cierta distancia que encontrarlo en nuestra propia casa.

### **Aprendiendo de los maestros**

Repasemos qué métodos utilizan los escritores de terror de ayer y hoy para crear el ambiente deseado en sus historias. De ahí extraeremos los diferentes elementos que forman las claves del miedo.

Edgar Allan Poe, por ejemplo, hace crecer el suspense describiendo y dando detalles mientras pone al lector en la piel del protagonista. Los descubrimientos del narrador son sus descubrimientos, y en el último momento, con el golpe final en la tapa del ataúd, el miedo de uno es el miedo del otro. Los elementos de terror de Poe son mitad reales, mitad sobrenaturales. En muchos casos lo real es más impactante, porque la posibilidad de verse en la situación que cuenta existe (aunque sea remotamente). Los puntos clave son la **implicación del lector**, y la **distorsión de lo familiar**.

H.P. Lovecraft plantea las cosas de forma diferente. Crea una mitología monstruosa de dioses extraterrestres, ajenos a la razón humana, y hace que sus protagonistas la vayan descubriendo poco a poco. Como seres racionales que son, rechazan la explicación más obvia hasta el último segundo. Sus relatos siempre ponen al lector unos pasos por delante en la historia, haciendo que descubra y conozca de antemano las oscuras tramas y conspiraciones, lo que espera tras la puerta de la cripta. Esa **anticipación** es la que crea tensión durante todo el relato. Por otro lado, también es importante la forma en la que **presenta al enemigo**, porque al saber de su poder, atemoriza aún más.

En nuestros días, Stephen King juega a **transformar situaciones de la vida cotidiana** en terroríficas, ya sea gracias a elementos sobrenaturales o simplemente psicológicos. Al igual que en Poe, el miedo surge de la ruptura que supone para el lector descubrir que lo que él considera seguro e inamovible no lo es tanto. Otro grande del terror, Clive Barker, sabe que los demonios ya no existen, así que se dedica a crear unos nuevos, más cercanos, más reales y más impactantes. Barker **explora miedos básicos**, como el miedo al dolor, y no se queda en medias tintas, sus horrores se alimentan de nuestra carne y nuestra sangre.

Ray Bradbury recomienda recurrir a nuestros **temores de la infancia**, a la hora de elegir cómo asustar. Así descubriremos que lo que nos daba miedo a nosotros ha dado miedo a muchos antes que a nosotros, y lo seguirá dando siempre. La vieja escalera que sube al desván, el circo con su música ensordecedora, sus colores chillones y sus payasos pintados, el velatorio de algún pariente lejano... escenarios aparentemente inocentes que se deforman en la mente de un niño y se quedan grabados para toda la vida.

Como vemos, deformar lo cotidiano, enfrentar a los protagonistas a lo desconocido (encarnado por lo sobrenatural) o aprovechar miedos instintivos (a la oscuridad, al dolor, a lo diferente o extraño) funciona para crear una atmósfera de miedo. Anticipar lo que va a ocurrir es un recurso para aumentar el suspense antes del “golpe” final. Y muchas veces es más efectivo sugerir que mostrar, porque cualquier cosa creada por la imaginación atemoriza más que la realidad.

### **Construyendo la aventura**

En primer lugar, hay que definir cuál va a ser el argumento de nuestra historia. Deberíamos poder sintetizarlo en unas pocas líneas, ya que se trata de la idea central de lo que se va a narrar. Por ejemplo, el argumento de un relato de H.P. Lovecraft podría ser: “Un grupo de expedicionarios desaparece en una tormenta después de hacer un importante descubrimiento; dos de sus compañeros deberán partir en su busca, revelando el secreto que se esconde tras las

Montañas de la Locura”. Como vemos no se entra en detalles, únicamente se traza una línea general a través de la cual se irá desarrollando el resto.

En el argumento ya se suele establecer el escenario en el que tendrá lugar la acción, y lo completaremos anotando otros lugares de interés, quiénes serán los personajes principales (normalmente los jugadores) y quiénes los secundarios.

Posteriormente hay que decidir cómo queremos que se desarrolle la historia, al menos a grandes rasgos. Se trataría de establecer tres actos, el de planteamiento, el de confrontación y el de resolución, y diferenciar sus episodios clave, lo que en argot cinematográfico se conoce como los “nudos de la trama”. Hay que tener en cuenta que las acciones de los jugadores son imprevisibles, así que hay que dar a la estructura suficiente flexibilidad, especialmente en el final. Un escritor puede decidir cuándo resolver los acontecimientos y cómo hacerlo, eligiendo el ritmo y conociendo el resultado, pero en una partida no siempre es así. El Director de Juego depende del grupo, y tiene que estar atento para hacer llegar el punto final en la forma y el momento oportunos, en muchas ocasiones improvisando.

Veremos ahora cada elemento con más detalle, y cómo adaptarlos al tipo de historia que queremos crear, ilustrándolo con un caso práctico.

### **La forma de contar la historia**

Sea como sea nuestro **argumento**, las historias “de miedo” suelen ser bastante similares en su planteamiento, ya que responden a unos patrones clásicos. Los más habituales son la persecución, la exploración y la búsqueda/investigación. En la **persecución** los protagonistas tratan de salvar su vida mientras son acosados por una o varias criaturas. Habitualmente sus pasos les llevan a descubrir el porqué de la existencia de los “monstruos” y su destrucción, aunque no es indispensable. Si por algo se caracterizan las historias de terror es por terminar mal. La **exploración**, otra de las estructuras clásicas, es aquella en la que los protagonistas entran en un lugar desconocido para recorrerlo (una casa encantada, un cementerio, criptas, o unas ruinas en medio de la selva). Lo que se descubre en su interior normalmente es sobrenatural y amenazador. Si la exploración tiene un objetivo claro, como encontrar un libro maldito o realizar un exorcismo, se considera como una **búsqueda/investigación**. La diferencia principal es que no es necesario recorrer todo el entorno, sino simplemente llegar, localizar lo que se busca y salir. Una variante de la búsqueda es la confrontación, si lo que se intenta es acabar con una amenaza, sea sobrenatural o no. Dos buenos ejemplos son “Drácula” o “Psicosis”, ya que combinan todos estos aspectos.

Puede parecer que si los esquemas ya están tan trillados no se puede hacer nada original en cuanto a historias de terror, pero es al contrario. Lo clásico, si se usa bien, es lo que mejor funciona. Simplemente hay que evitar los tópicos y los recursos facilones que se suelen ver en el “terror de videoclub”.

Supongamos que nuestro argumento es el siguiente: “Un viejo amigo solicita la ayuda de los protagonistas para localizar a su hija, que ha desaparecido en un pueblecito rural de la América profunda”. Éste es un buen ejemplo de búsqueda. De lo que se menciona en el argumento ¿qué puede ayudar a crear inquietud o desconfianza? No es tanto la desaparición de la niña, sino el lugar: un pueblecito de la América profunda. La sola mención de esas palabras ya hará pensar a los jugadores en una comunidad cerrada, en pueblerinos hostiles y aislamiento. Aquí estamos aprovechando la “imagen mental” que ellos ya tienen para crear un ambiente. Es un recurso importante y conviene recordarlo, porque sirve tanto para describir lugares (el viejo cementerio, Mordor) como personajes (el siniestro enterrador, los Nazgul) tan solo con mencionarlos. En la mayoría de las ocasiones lo que imaginan los jugadores es más terrorífico que cualquier descripción que les hagamos.

El **escenario**, tal y como vemos, será el pueblo (del que quizá necesitemos detallar un par de casas), y como lugares relevantes podemos anotar un bosque cercano, una iglesia abandonada, y los extensos campos de trigo que lo rodean. Los tópicos del terror dicen que los lugares que “dan miedo” son aquellos solitarios que se visitan de noche. No tiene por qué ser así, en realidad se debe buscar fomentar la inseguridad y la sensación de aislamiento, y se puede lograr en cualquier lugar, y a la luz del día. Un lugar corriente como un apartamento, una oficina o simplemente una calle vacía pueden causar más efecto que un cementerio.

En nuestro ejemplo elegimos los campos de trigo por ser extensiones despejadas, en las que se puede ver a larga distancia... pero sólo de cintura para arriba, no una amenaza que se acerque a ras de suelo. Stephen King utiliza un recurso parecido en “Los Chicos del Maíz”, jugando a dejar entrever lo que se esconde detrás de las hileras en el campo. También usaremos los campos para hacerlos aparecer en los sueños de los personajes y crear una atmósfera irreal.

Los **personajes principales**, además de los protagonistas, el padre y su hija, serán el alcalde, el sheriff, la anciana señora MacKenzie, su nieto y los gemelos Bolton, y todos los habitantes del pueblo tendrán un papel especial. Para darles un dramatismo especial deberán aparentar ser normales, y se comportarán como tales, excepto por pequeños detalles que los investigadores deben captar. Aunque no sepan explicarlos, causarán el efecto de dejarles intranquilos. En una historia de terror de nada sirve adelantarse y mostrar quién es el monstruo o el desequilibrado,

el miedo se construye poco a poco. Los protagonistas no temerán al hombre del hacha, será simplemente un enemigo, así que hay que plantearse el caso contrario: no darles un adversario claro, lo que les hará tener dudas y mantendrá viva su atención.

Teniendo ya el escenario y los actores, sólo nos queda **desarrollar la trama** en la que se verán envueltos. Teniendo en mente los tres actos en los que se suele dividir una narración, planteamiento, confrontación y resolución, anotaremos los momentos relevantes de cada uno de ellos.

En nuestra aventura de ejemplo, en primer lugar los personajes recibirán la llamada de su antiguo amigo, que les explicará la situación, y posteriormente ellos viajarán al pueblo y tendrán su primer contacto con el lugar y sus habitantes. Toda esta secuencia es una presentación, y ya debe dar pistas de que algo extraño ocurre. Mientras llegan en coche uno de los personajes puede dormirse y soñar con que huye por los campos de trigo, aunque nada le persigue. Los habitantes pueden ser excesivamente amables y colaboradores (al contrario de lo que ellos suponían). La viejísima señora Mackenzie dice vivir sola pero alguien cree ver moverse la cortinas de su casa, mientras ella habla con ellos. Los gemelos Bolton son dos grandullones sonrientes que parecen reaccionar siempre dos segundos tarde, y que les advierten de que “tengan cuidado, no tropiecen y se caigan en el trigal”. Aquí ya estamos añadiendo elementos de distorsión, de ruptura con lo que se espera, y damos caminos por los que investigar. Cuando se decidan por uno, lo que encuentren debe llevarles al segundo acto.

Entraríamos ya en lo que llamamos “confrontación”, que tiene que suponer incrementar la tensión, acelerar el ritmo y perfilar la amenaza. Conviene aprovechar la investigación que comienza para insertar una escena de acción, no necesariamente violenta. Explorar la casa de la anciana cuando ella no esté parece sencillo pero puede complicarse. ¿Y si por el interior ronda su nieto deforme, del que solo oyen rumor de pasos y crujidos de puertas que se abren y se cierran? Tienen poco tiempo para dar con él, y aunque lo hagan puede que sólo repita “tiene que comer, tiene que comer...”. También pueden inspeccionar los campos de trigo. ¿Y si el sheriff llega para convencerles de que hay lugares mejores (granjas abandonadas, el bosque) y en ese momento alguien descubre extraños dibujos ocultos bajo las plantas, que parecen abarcar cientos de metros en todas direcciones? Pueden decidir ocultarlo y fingir no haber visto nada para volver más tarde, o enseñárselo al sheriff y ver cómo reacciona. Pueden hablar con los lugareños, pedir datos sobre el pueblo y averiguar datos extraños como que en esa zona nunca llueve, y sin embargo las cosechas son siempre excelentes. O visitar la biblioteca y descubrir que desde hace cientos de años ha habido desapariciones inexplicables por la zona.

En este segundo acto hay que dar más datos, poner sobre la mesa las piezas del puzzle (incompletas, claro) y dejar que los jugadores se devanen los sesos intentando qué ocurre, quién es amigo, quién enemigo... . Saben que algo extraño ocurre pero todavía no han descubierto qué, ni quién está implicado y en quién pueden confiar. Aquí estaremos usando el recurso de generar inseguridad e incertidumbre, acentuado por estar en un lugar apartado y extraño. Sobre todo hay que hacer que tomen decisiones y actúen, porque eso hará avanzar la trama y les irá llevando hacia la conclusión. Pueden querer ver más detenidamente los campos, incluso uno de los investigadores puede soñar de nuevo con ellos... aunque el que huye esta vez no es él, sino una niña, que tropieza, cae, y no vuelve a levantarse.

El tercer acto, la resolución, debe dar la oportunidad de atar cabos y precipitar el desenlace. También es un buen momento para intentar dar otra vuelta de tuerca y sorprender, con un giro del argumento inesperado. En la resolución los enfrentamientos son casi inevitables, la amenaza se muestra en su totalidad y hay que hacer planes para sobrevivir. Lo que los jugadores han estado intuyendo llega, de una forma u otra, y pueden verse obligados a luchar como única salida. En nuestra aventura, quizá descubran que hay jeroglíficos grabados profundamente en la tierra del campo, y extrañas manchas oscuras en diversos lugares. Los habitantes del pueblo opinan que saben demasiado y esa noche rodean su hotel y les persiguen (recordemos el efecto que causa un pueblo infestado de zombis, esto sería algo parecido) hasta conducirlos a los campos. Allí su viejo amigo, el primero en cruzar, cae y es arrastrado como por arenas movedizas, que lo destrozan y beben su sangre como si fuese agua... el agua que hace crecer el trigo (usamos así el recurso de lo sobrenatural, y planteamos un enemigo incomprensible, el campo maldito, contra el que no se sabe muy bien cómo luchar). Ahora que todo encaja, la investigación se convierte en una carrera por la supervivencia. Cómo finalice la historia depende de ellos, el Director de Juego ya habrá cumplido su cometido: intentar hacerles sentir un escalofrío.

### **Usando el miedo como recurso puntual**

Existe la posibilidad de insertar escenas de terror en una aventura que no tenga esa temática. Se aplican las mismas reglas que para una historia completa, con la excepción de que el desarrollo debe ser más rápido e intenso.

Un buen ejemplo del uso de este recurso es el episodio en las minas de Moria de “El Señor de los Anillos”. La sensación de temor comienza a gestarse antes incluso de que los protagonistas crucen las puertas, con las historias que cuentan los que ya han estado en el interior. La entrada es accidentada, y todo el trayecto posterior da sensación de inseguridad. Pequeños detalles, sonidos, pistas, van dando una idea de la amenaza que se cierne sobre ellos. El momento de

máxima tensión se da cuando Gandalf lee el libro encontrado junto a la tumba de Balin, y con la última frase *“tambores, tambores en los abismos... están acercándose”* se desencadena el ataque orco. El punto final lo marca la aparición del Balrog y su enfrentamiento con Gandalf, con su inesperado desenlace.

En ese capítulo podemos ver en uso todos los mecanismos de los que ya hemos hablado: no se muestra nada, pero se va sugiriendo para que el lector se vaya anticipando... el ritmo se va acelerando poco a poco, aumenta la sensación de aislamiento, de amenaza, de estar atrapado, hasta que repentinamente se produce el enfrentamiento. Lo más destacable es cómo la escena se va desarrollando progresivamente, poniendo a prueba los nervios del lector y de los protagonistas.

Como última recomendación, conviene recurrir poco al miedo, se puede usar para destacar lugares (el hospital psiquiátrico), personajes (el excéntrico profesor de anatomía) o situaciones (explorar una línea del metro de Londres abandonada), pero si se convierte en algo habitual pierde su poder.

### **Notas finales**

Antes de plantearse dirigir una aventura de terror, hay que tener en cuenta que sin la predisposición de los jugadores, será imposible crear el ambiente adecuado. Si en cualquier partida es necesario implicarse y participar, las de este tipo lo necesitan doblemente. La narración no tendrá fuerza si los jugadores no colaboran a mantener la atmósfera de tensión y suspense. Un comentario fuera de lugar puede dar al traste con todo.

Sobre cuándo jugar y cómo, lo único que se puede decir es que es recomendable hacerlo de noche. Por su propia naturaleza, las historias de miedo siempre funcionan mejor en la oscuridad. Hay otras opciones interesantes, como usar música o escenografía, pero su efectividad es un poco dudosa. Una buena banda sonora (o algún efecto de sonido, como un portazo o una llamada telefónica) puede ayudar a crear ambiente pero si no se usa bien distrae, lo mismo que entregar objetos reales (fotografías, papeles) a los jugadores. Son trucos que aunque impresionan en el momento, no ayudan al desarrollo de la narración. Pueden provocar que todos peguen un bote en su asiento, pero no que se “metan” dentro de la historia y la experimenten. El miedo no es un susto puntual, el miedo es una sensación constante que atenaza por dentro, y la mejor forma de provocarlo es obligando a imaginar.