

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 transcurran 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 OLFATO

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 íbas 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