



# ESCUELA DE MASCOTAS



Una aventura de Eduardo Rodríguez Herrera  
para Hitoskids



# ESCUELA DE MASCOTAS

Una aventura de Eduardo Rodríguez Herrera para Hitoskids

## Nota del autor

En tus manos tienes la aventura “Escuela de mascotas”, un one-shot de terror y misterio pensado y escrito para un grupo de 5 ó 6 jóvenes jugadores. Hablamos pues de chicos y chicas que rondan los diez o doce años, aunque se puede adaptar perfectamente a otras edades. Está enmarcado dentro del proyecto de gamificación de aula basado en los juegos de rol Hitoskids/Hitoschool, un sistema en el que Ignacio Sánchez Aranda adapta y simplifica a la perfección el sistema Hitos de la editorial Nosolorol para ser llevado al entorno educativo. Si quieres obtener más información sobre el sistema accede a nuestro blog: [thetapaderavineyard.blogspot.com](http://thetapaderavineyard.blogspot.com)

Y ahora, espero que disfrutéis de la aventura tanto como yo lo hice al escribirla.



## GUIÓN PARA EL DIRECTOR

### I. LA VÍSPERA

Mañana será el día, el más esperado de todo el curso. Bueno, casi, porque el día antes de las vacaciones de verano no se queda atrás... Aunque para ese aún queda mucho. Hablemos pues del futuro inmediato: ¡Mañana será el “Día de las Mascotas”! Sí, el día en el que el cole parece una selva, y no lo digo por el creciente olor a sudor que emana del interior de cada una de las aulas tras el

recreo, ni por la fauna autóctona que habita cada rincón del centro. Lo que sucede es que mañana el cole se llena de mascotas... ¡Qué nervios!

Estamos pues en la última clase de la víspera del gran día. Hoy no ha venido la Srta. Marisa, así que en su lugar han ido desfilando por el aula profes y más profes uno tras otro. Don Tobías imparte Matemáticas en este centro desde tiempos inmemoriales, vamos, que parece llevar toda la vida



en el cole. Le dio clases a hermanos, tíos y padres de los actuales alumnos... ¡Incluso las malas lenguas afirman que a algún abuelo! ¡Es incombustible, el tío! Toda esa energía la vuelca en sus clases en forma de órdenes casi militares. Durante sesenta minutos no se escucha ni una mosca. Explicaciones directas, concisas, al grano. No hay lugar a distracciones ni preguntas chorras, esas que tanto le gustan a Roberto y que la Srta. Marisa recibe con toda la paciencia que es capaz de atesorar. Hoy no es el día ni el momento, y Roberto lo sabe.

En un momento de la clase, Guille, que por cierto, ha estado muy raro durante toda la mañana, entrega una notita superdoblada por debajo de la mesa a uno de los PJ. En ella se puede leer:

**“Sé lo que le ha sucedido a la Señorita Marisa. Es muy fuerte, tío.”**

Durante la posible conversación a través de la notita los PJ deberán realizar **tiradas de REF a dificultad 9** para que Don Tobías no los pille. En el momento que esto suceda recibirán una dura reprimenda, a continuación serán expulsados de clase y dirigidos a Dirección. El caso es que Guille cree que la Srta. Marisa ha sido secuestrada por una mujer muy alta que... como decirlo... ¡caminaba sin poner los pies en el suelo! Él lo vio todo; sucedió ayer al salir de clase. Como de costumbre, se quedó castigado 15 minutos por pesado. Al salir, el colegio estaba prácticamente vacío. Bueno, casi: La Srta. Marisa salió la última, justo detrás de él. Lo vio todo desde la acera contraria. La maestra ya se marchaba cuando alguien la llamó desde la puerta del colegio. Sí, sí,

desde el interior del colegio. Era una señora muy alta con un vestido largo gris claro. Juraría que se desplazaba a una cuarta del suelo; parecía deslizarse sin mover los pies. Agarró a la Srta. Marisa y la introdujo de nuevo al interior del colegio. Pero antes, justo un instante antes de perderse entre las sombras del cole, la extraña señora clavó la mirada sobre Guille. Fue medio segundo, quizás menos, pero se hizo eterno. Y esos ojos...

Guillermo contó esa misma tarde lo sucedido a sus padres pero estos, conociendo como conocían a su hijo, pensaron que no era más que otra de sus fantasías.

El caso es que llegado el momento Guille saldrá de clase, bien porque es expulsado por D. Tobías o porque es llamado para que acuda a Dirección. En ese momento se perderá la pista de Guillermo. Nadie podrá decir dónde está, aunque esto es algo que posiblemente los PJ no descubran hasta el día siguiente.

Por la tarde no sucederá nada especial. Los PJ deben preparar a sus mascotas para el gran día. Los jugadores pueden narrar cómo llevan a cabo los preparativos para que su perrito, gatito, hámster, iguana o periquito sean los más chachi piruli de todo la escuela. Si deciden buscar a Guille en su casa, su madre les dirá que se fue a almorzar con un compañero de clase, un tal... ¿Fede? No recuerda muy bien el nombre, pero fue el mismo Guillermo quien la avisó. El tal Fede puede que exista, o puede que no, eso queda en manos del DJ, pero lo que realmente ha pasado es que no fue Guille el que llamó a su madre, aunque parecía

enteramente su voz. Tal vez a algún PJ se le ocurra esta posibilidad. ¿Quizás fue el fantasma?

### ¿Y si deciden ir al colegio para...?

Puede que los PJ deseen acudir al colegio para investigar la desaparición de Guillermo y de la Srta. Marisa. Si no se les ocurre a ellos se puede utilizar a un PNJ que lo proponga. La escena lo merece.

A partir del medio día el centro está cerrado y entrar en él es casi imposible. No obstante, si los jugadores trazan un buen plan se les puede dar alguna oportunidad para intentar colarse. Una vez en el interior el DJ no debería dejar pasar la oportunidad de crear un ambiente tenso y oscuro: alguna puerta que chirría, un par de golpes en las tuberías, una frase sugerente en alguna pizarra, y por supuesto el **primer encuentro con el fantasma**. Pueden toparse con él (o mejor, con ella) al final de un pasillo leyendo un libro, cruzando de una clase a otra o incluso escribiendo en la pizarra en el interior de un aula. Cualquier encuentro es válido y seguro que aterrará al más valiente. El colofón debe ser cuando el fantasma de la señora alta clave sus ojos en los PJ, con la consiguiente huida despavorida entre gritos. Un éxito en una **tirada de REF a dificultad 9** permitirá salir por patas de la zona donde está el fantasma. El fracaso hará que el PJ caiga al suelo y vea como la señora alta se abalanza sobre él y lo atraviesa mientras grita. El DJ puede usar la característica **VOL** para determinar el miedo y la reacción de cada PJ. De esta forma, superar una tirada de esta característica (a una dificultad determinada por cada escena particular) supondrá que el miedo existe aunque el PJ logra controlarlo;

el fracaso conllevará la pérdida de control: gritará, correrá, llorará o se meará encima. Es interesante pedir al propio jugador que describa la reacción de su PJ.

## 2. DON PANTALEÓN

Si los chicos decidieron acudir al colegio esa misma tarde, se puede añadir la presencia en el mismo de Don Pantaleón, el portero del colegio, que recorre los pasillos con linterna en mano o que simplemente se encuentra enfrascado en la lectura de algún libro de Iker Jiménez. Alguna que otra **tirada de REF** por parte de los PJ hará que no se percate de la presencia de los niños, aunque si han llegado al punto de gritos y carreras el DJ simplemente no debería ni plantear la tirada. Una huida en estampida o el fracaso en la tirada harán que Don Pantaleón termine descubriendo a los chavales. Sin embargo, cuando reconozca a los PJ intentará mantener una conversación con ellos. Resulta que el hombre está muy asustado, salta a la vista, y si los chicos deciden contar lo sucedido los escuchará e increíblemente les creerá. Él también ha visto al fantasma. Don Pantaleón ha leído muchos libros de... ¿cómo se dice?... ¡Ah! sí, “parapsicología”. Además escucha muchos programas de radio relacionados con sucesos extraños. Para los chicos es toda una eminencia en estos temas. Son famosas sus historias de terror, esas que cuenta en los recreos. Les dirá que en todos los años que lleva en el colegio jamás se encontró con suceso alguno que se asemeje a lo que está sucediendo. Hace un par de semanas la vio por primera vez: salió de la nada, el fantasma de la señora alta atravesó la pared y desapareció tras una estantería repleta de libros en la biblioteca.





Desde entonces la ha visto casi diariamente en su ronda de media noche. Aún no ha contactado con ella, realmente está aterrado, pero a su entender cree que es un espíritu errante que busca algo que no obtuvo en vida. ¿Qué puede ser?

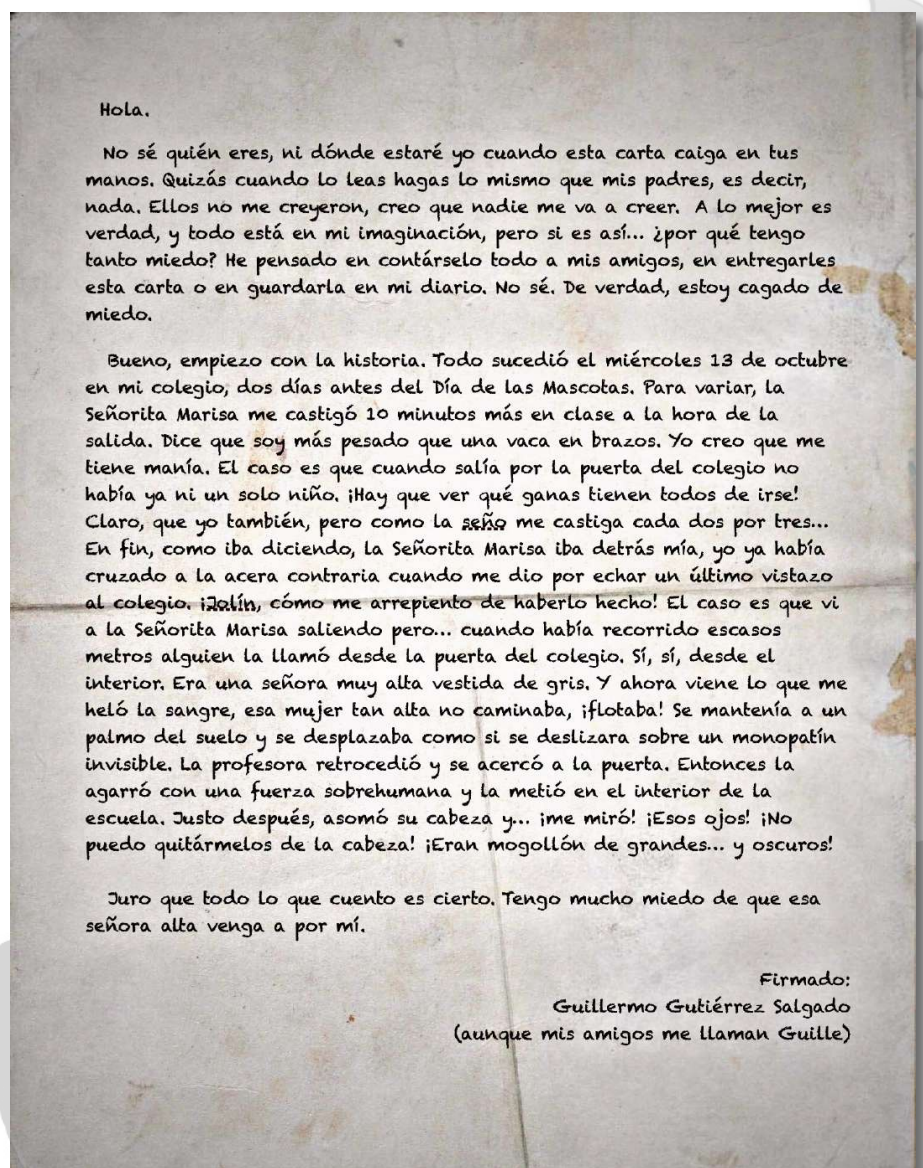
La aparición de Don Pantalón es bastante importante para el transcurso de la historia. Si no es al principio de la trama, el DJ se debería asegurar de que se produjese en algún otro momento. Por ejemplo, si los PJ no deciden acudir al colegio por la tarde (o incluso por la noche) podrían hablar con Don Pantaleón durante el día siguiente, entre clase y clase, al entrar con las mascotas en el centro, a lo largo del recreo... El DJ ha de encontrar el mejor momento para que el portero pueda poner a los chicos sobre la pista.

### 3. LA NOTA DE GUILLE

Si el DJ estima que los PJ no han descubierto suficiente información durante el día, o simplemente desea introducir mayor tensión en la aventura, puede utilizar una nota en la que Guille explica todo lo que sabe. Podría haberla metido en la mochila o el chaquetón de uno de los PJ, o incluso podrían encontrarla en casa de Guillermo si acuden durante la tarde (en su diario, en su cuarto, en una libreta...).

### 4. EL DÍA DE LAS MASCOTAS

Por fin llega el gran día. Decenas de chicos y chicas llevan a sus mascotas a la escuela. A pesar de los extraños acontecimientos del día anterior, los PJ acuden al colegio llenos de ilusión y acompañados de sus respectivas mascotas. Por supuesto, no hay rastro de Guillermo. La Srta. Marisa sigue sin acudir a clase, por lo que será otro profesor el que sustituya a la maestra. El DJ puede decidir de antemano quién será el sustituto o lanzar mejor un d6 y que el azar decida entre los siguientes docentes:



1. **Don Tobías.** Este profe ya apareció en la aventura. Incombustible, dictatorial y amante del orden y el silencio en clase.
2. **La Srta. Maribí.** Profesora de Geografía e Historia. Sabe mantener el equilibrio entre “profe guay” y “corta-puntos”. En sus clases todos saben donde está el límite: si no lo sobrepasan puede ser incluso divertida.
3. **Don Jacinto.** Posiblemente el profe con más paciencia del mundo. Imparte Ciencias Naturales. Tiene un tono de voz muy débil y se recrea en cada palabra. Jamás pierde la compostura. Es muy querido, aunque a veces lo toman por el pito de un sereno.
4. **Dña. Concha.** Debe tener más de ochenta años, o al menos eso creen todos en el colegio. Es la profe de Educación Física. Todos los días viene en chandal con una energía y vitalidad impropias de su edad. Le encanta comenzar las clases haciendo yoga. No escucha muy bien pero tiene una vista la tía...
5. **Don Federico,** o “Fede”, como él mismo pide que le llamen. Es el profe de Física y Química. Nunca se quita su bata blanca. Bajito, rechoncho y con escaso pelo naranja. Tartamudea.
6. **Miss Rose.** Apodada “La Teacher”, se trata de la profe de Inglés. Muy jovial, alegre, risueña y algo alocada. Le encanta cantar. Nunca borra la sonrisa de su rostro. La verdad es que todos creen que está como una cabra.

Con una sencilla **tirada de PER a dificultad 7** los PJ se darán cuenta de que el pupitre de Guille está vacío. Por su parte, el DJ puede centrar la aventura en el primer tramo de la mañana en una secuencia en la que cada alumno ha de presentar a

su mascota. Puede ser oportuno introducir algún hecho cómico que se dé entre algunos animales y sus dueños (el perrito de Carlos huele el culete de la perrita de Sara; el lorito de Miguel no para de cantar “Eeeh Macarena, aaahe!!”...). Este ambiente festivo puede ser el preámbulo de **una nueva aparición del fantasma**. De repente, uno de los PJ verá a la señora alta asomarse por el cristal de la puerta del aula. Será un hecho muy rápido, por lo que todo el que miré a continuación ya no la verá.

## 5. LA ESTAMPIDA

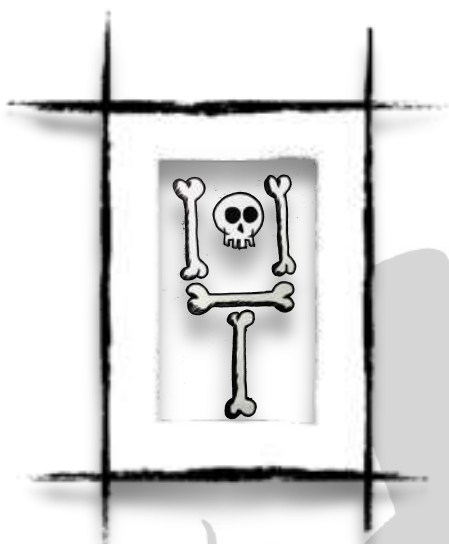
El DJ optará por un momento de revuelo en clase (por ejemplo, la serpiente de Matías se acaba de escapar) para que los PJ realicen una **tirada de PER a dificultad 7** que les permita percatarse de que sus mascotas están saliendo rápidamente por la puerta del aula que, curiosamente, está entreabierta. Si los chicos corren tras sus animales verán que estos se dirigen hacia la biblioteca. Una tirada de **REF (+1 a los que sacaron la tirada anterior)** servirá para determinar el orden en que los PJ llegan a la sala. El primero verá claramente como la última mascota se ha colado por la parte trasera de una estantería repleta de libros. Recordemos que Don Pantaleón habló de una estantería en la biblioteca que atravesó el fantasma. Una **tirada cooperativa de FUE a dificultad 8** permitirá mover la librería. Para ello el PJ con más fuerza realizará la tirada sumando +1 por cada éxito de sus compañeros. Será necesario superar un **valor de 13** para desplazarla. El fracaso conllevará 10 minutos de trabajo extra para desalojar la estantería. Una vez superada esta

tarea descubrirán la presencia de una pequeña puerta de no más de un metro de altura que se escondía tras el mueble. Se abre hacia el exterior y está ligeramente entreabierta. Un leve empujón hará chirriar los goznes dando lugar a un estrecho **túnel**. Hay telarañas por doquier y el interior está bastante oscuro. Es un excelente momento para contar con unas linternas pero... ¿no las han traído? Quizás gastar un punto dramático sería una buena idea... ¡Pero bueno! ¡Qué haría un DJ dando ideas! ¡Deben ser los jugadores los que tengas estas ocurrencias!

## 6. TRAS LA PUERTA

El trayecto por el túnel no es nada sencillo: hay subidas, bajadas, momentos para escalar, algún que otro salto... El DJ puede idear todas las pruebas que quiera y resolverlas mediante las tiradas que considere oportunas.

Finalmente los PJ llegarán hasta una puerta de piedra que parece contener una inscripción. Sobre una roca plana se halla una calavera y unos huesos dispuestos de la siguiente manera:

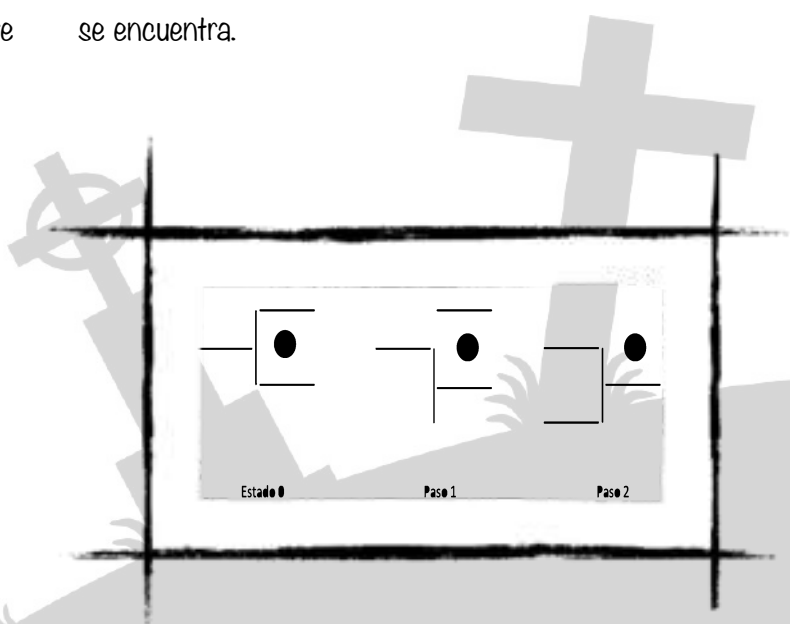


La inscripción de la puerta dice así:

*Si esta puerta quieres atravesar,  
un enigma deberás solucionar.  
Observa la pala que sostiene la calavera,  
Moviendo tan solo dos huesos  
¿Eres capaz de dejar la calavera fuera?*

Este enigma de fácil solución es tan solo un ejemplo. El DJ puede utilizar el que más le guste o el que más se adapte a la edad y las capacidades de los jugadores. Hay que dejarles tiempo y, en caso necesario, permitirles una **tirada de INT a dificultad 8**. Aquel que la supere obtendrá una pista sobre la solución.

Aunque ni que decir tiene que el DJ sabrá resolver el enigma presentado, se facilita aquí la solución que corroborará el gran estado intelectual en el que se encuentra.





Tras resolver el enigma y colocar los huesos en la posición correcta, la pesada puerta de piedra comenzará a abrirse dando lugar a...

## 7. EL CEMENTERIO

Los PJ han llegado a un tétrico cementerio a través de la puerta de un pequeño mausoleo. Es noche de luna llena. ¡Qué extraño, podrían jurar que atravesar el túnel no les ha llevado más de media hora! Al salir el portón se ha cerrado rompiendo el estremecedor silencio que inundaba el camposanto. Frente a ellos, una **tortuga** de no más de treinta centímetros los observa con los ojos abiertos como platos.



“¡Sois vosotros! ¡Chicos! ¿Cómo me habéis encontrado? Mmmmm... Pero perdonadme, claro, aún no me acostumbro a eso de ser un galápago... ¡Soy Guille! ¿No me reconocéis? Estoy dentro de mi tortuga... o algo así. Por aquí no se ven humanos, al menos humanos vivos, ¿sabéis? Y si no, deberíais echaros un vistazo”.

¡Por todos los demonios! ¡Los PJ tampoco son humanos! Cada uno se ha transformado en su

### ESTADÍSTICAS DE GUILLE (Tortuga)

FUE: 2, INT: 3, PER: 4, REF: 3, VOL:2

Defensa: 3 (+3 armadura: caparazón)

Puntos de vida: 2

propia mascota, pero... ¿Desde cuándo? Jurarían que dentro del túnel eran niños de carne y hueso. Este debe ser un momento impactante en la aventura.; el DJ debe darle toda la importancia que merece. En este momento hay que entregar las fichas “**¡Soy mi mascota!**” a cada jugador, pues a partir de ahora jugarán con ella.

Guille les contará que la señora alta lo trajo hasta aquí justo ayer, cuando salía del colegio. Desde entonces ha logrado esconderse y evitar que el fantasma lo lleve a su **mansión**, esa que se ve al otro lado del cementerio. Ha descubierto que la Srta. Marisa está retenida en uno de sus aposentos, al menos eso cree, ya que escuchó su voz proveniente del interior de la casa. Su opinión es que deben rescatarla y averiguar cómo salir de aquí.

Una débil niebla a escasa altura permite distinguir docenas de lápidas que sobresalen como si observaran a los PJ. Puede distinguirse una especie de camino que conduce a la siniestra mansión. Mientras van hacia allá los PJ escuchan sonidos provenientes de las tumbas: crujidos, lamentos... incluso alguno juraría haber escuchado su nombre.

Al llegar a la entrada del caserón descubrirán que la enorme puerta está cerrada. Cabe señalar que el tamaño que han adoptado siendo mascotas es menor que el anterior cuando eran niños, por lo



que parece conveniente que el DJ magnifique los tamaños de los objetos que los PJ van encontrando. En este sentido, la puerta es inmensa. Deberán idear un plan para colarse en el interior de la mansión.

## 8. LA MANSIÓN



Una vez en el interior de la mansión descubrirán una casa en ruinas. Todo está lleno de polvo y telarañas. Y precisamente estas macabras tejedoras serán las primeras criaturas que se opongan a nuestros héroes. Un número de arañas igual al de PJ comenzarán a descender sobre sus cabezas. Un éxito en una tirada de **PER a dificultad 8** impedirá el ataque por sorpresa de las criaturas.

Existe la posibilidad de que alguna mascota pierda todos los puntos de vida durante su estancia en esta dimensión. En tal caso el animal se desvanecerá y en su lugar reaparecerá su dueño. Cuando vuelvan a su mundo la mascota se presentará moribunda junto al PJ. Este deberá realizar una tirada de primeros auxilios (**INT a dificultad 8**) para salvar la vida del animal.



### ESTADÍSTICAS DE LAS ARAÑAS:

**FUE: 2, INT: 0, PER: 4, REF: 4, VOL: 1**

Defensa: 7 (+1 armadura: piel gruesa)

Puntos de vida: 2

Ataque: mordisco (veneno). Daño 1

Si un PJ sufre algún mordisco, en un periodo máximo de 10 minutos, deberá recibir **primeros auxilios** por parte de otro PJ, lo que constituye una **tirada de INT a dificultad 8**. Solo se puede tirar por primeros auxilios una vez por herida sufrida.

Tras el combate podrán registrar la mansión hasta dar con la Srta. Marisa. La situación se puede resolver con una **tirada de PER a dificultad 9**. La profesora es una bella dálmata que está encerrada bajo llave en una habitación de la segunda planta. Una **tirada cooperativa de FUE a dificultad 7** permitirá derribar la puerta y acceder al interior. Para ello el PJ con más fuerza realizará la tirada sumando +1 por cada éxito de sus compañeros., y será necesario superar un **valor de 10** para derribar la puerta. El fracaso obligará a los PJ a buscar la llave (**tirada de PER a dificultad 10**) o forzar la cerradura (**tirada de REF a dificultad 11**). Una vez que estén todos reunidos el DJ debe permitir que piensen, discutan o divaguen durante un tiempo, valorar su plan (si lo tienen) y preparar el encuentro final.

### ESTADÍSTICAS DE LA SRTA. MARISA (Dálmata)

**FUE: 4, INT: 5, PER: 4, REF: 4, VOL: 2**

Defensa: 5. Puntos de vida: 4

A continuación, el **fantasma de la señora alta** hará acto de presencia. Debe ser un momento aterrador. Los PJ podrán ver como sube flotando lentamente por las escaleras o encontrarla sentada en un sillón acariciando un gatito invisible... U observando la escena desde el techo de la propia habitación. Antes de actuar, el fantasma podría mantener una amenazante conversación con los PJ. Aquí se facilitan algunas de las intervenciones que podría llevar a cabo:

- ¿Quiénes sois y qué hacéis en mi mansión?
- Por supuesto, NO pienso permitir que se marche nadie.
- Todo ser vivo que entra en esta dimensión no sale JAMÁS.
- Llevo sola mucho tiempo, **ALGUIEN** me ha permitido llegar hasta el mundo de los vivos y estoy trayendo esa vida a este mundo para alimentarnos de vuestra energía vital.
- Las mascotas poseen gran cantidad de energía, sobre todo las que llegan cargadas del amor y el cariño de sus dueños. Debido al fuerte vínculo que existe entre ellos, ambos se presentan en este mundo unidos (cuerpo de mascota y mente de humano).
- La persona que ha abierto el portal entre los dos mundos es un hombre estúpido que incluso desconoce lo que ha hecho. Se llama Pantaleón y es el portero del colegio.

Tras la conversación comenzará el combate final. El DJ debería permitir que pasen algunas rondas antes de que los PJ descubran que es imposible destruir al fantasma. Se debe buscar el momento idóneo, cuando casi todo esté perdido, para hacer que aparezca un **mastín** que irrumpirá en la

#### ESTADÍSTICAS DEL FANTASMA:

**FUE: 8, INT: 6, PER: 5, REF: 5, VOL:5**

Defensa: 9. Puntos de vida: 10

**Ataque 1:** Telequinesis (tirada VOL), lanza al contrincante por los aires. Daño 1.

**Ataque 2:** Control mental (tirada VOL enfrentada), paraliza al PJ una ronda o ataca a sus compañeros. Decide el efecto con una nueva tirada de VOL a dificultad 7, el éxito solo lo dejará paralizado, pero el fracaso hará que ataque a un compañero.

escena transportando una mochila entre sus dientes. De inmediato gritará su nombre: **“¡Soy Pantaleón! ¡Sé cómo destruirlaaaaaaa!”** El caso es que Don Pantaleón se ha dado cuenta de su error y sabe cómo poner fin a esta locura. De la mochila saca unas pistolas de agua que entrega a los PJ.

#### “¡Disparad!”

De las pistolas sale un líquido rosado que... parece... sabe a... ¡batido de fresa! Todos apuntan y disparan al fantasma (**tirada de REF. Daño 2**). Entre lamentos, la señora alta terminará desapareciendo en una explosión que hará temblar los cimientos de la mansión. Está comenzará a desmoronarse. Los PJ deberán superar una **tirada de REF a dificultad 9**. El éxito permitirá salir de la casa y escapar de los muertos vivientes que han

#### ESTADÍSTICAS DE DON PANTALEÓN (mastín)

**FUE: 4, INT: 3, PER: 3, REF: 6, VOL:3**

Defensa: 6. Puntos de vida: 4

Ataque: mordisco. Daño 1

Pistola de batido de fresa. Daño 2 (solo a seres del otro mundo)



comenzado a salir de sus tumbas en el cementerio. El fracaso restará un punto de vida automáticamente (el PJ se cae, es atacado por un zombi...) Don Pantaleón conducirá a los PJ hasta una cripta que permanece abierta y que da acceso a un nuevo túnel. En caso necesario las pistolas de batido de fresa también podrán ser utilizadas contra los zombis.

#### ESTADÍSTICAS DE LOS ZOMBIES:

FUE: 2, INT: 0, PER: 2, REF: 4, VOL: 1

Defensa: 4. Puntos de vida: 2

Ataque: mordisco. Daño 1

Si un PJ sufre algún mordisco espera al final de la aventura y hazle tirar **VOL a dificultad 8** para no convertirse en zombie. En caso de fracaso nárrale cómo al llegar finalmente a casa comienza a sentirse mal, la herida del mordisco tiene un aspecto muy desagradable y además siente unas ganas irreprimibles de comer... ¿carne humana?



Durante el trayecto por el túnel los PJ serán perseguidos por los muertos vivientes. Justo al llegar al final se darán de bruces contra el suelo de los vestuarios del gimnasio. No saben cuándo ha sucedido pero vuelven a ser humanos y sus mascotas están junto a ellos. Si ningún PJ lo hace, Don

Pantaleón cerrará la pequeña puerta por la que han salido justo en el momento en el que un muerto viviente estaba a punto de lanzarse hacia ellos. Pide que disparen con sus pistolas a la puerta. Increíblemente, esta empieza a desaparecer hasta que no queda rastro alguno de ella. Sería buena idea hacer lo mismo con la puerta de la biblioteca.

## 9. TODO VUELVE A LA NORMALIDAD.

Cuando los PJ, Guille, La Srta. Marisa y Don Pantaleón salgan del vestuario observarán que el patio de recreo está lleno de chicos y chicas que, con la excepción de ir acompañados por sus mascotas, actúan con total normalidad.

Sería un buen momento para que Don Pantaleón explique a los chicos todo lo acontecido. Al parecer encontró en la biblioteca del pueblo un extraño libro titulado **"Fantasmas. Realidad o ficción"**. Como buen amante de la parapsicología no dudó en leerlo. Parece que en uno de los pasajes dedicado a las invocaciones demoniacas pronunció en voz alta un conjuro en lengua arcana. No fue consciente de su acto hasta que ató cabos y relacionó la aparición del fantasma de la señora con la invocación que pronunció en voz alta. Rápidamente comenzó a buscar la solución y... ¡voilà! La encontró en el mismo libro. Al parecer los seres de otras dimensiones tienen una aversión especial hacia las fresas. Vamos, que de un fresazo puedes mandar a un zombi, una bruja o, en este caso, un fantasma al otro barrio. Curioso, ¿verdad?

En este momento los PJ podrán advertir que Don Tobías se dirige a ellos. Parece cabreado, como de costumbre. Les pregunta que dónde demonios se habían metido. El DJ debe dejar que los PJ respondan, y, en caso necesario, hacer que intervenga Don Pantaleón diciendo que él mismo les pidió ayuda para arreglar una puerta del vestuario. Don Tobías podría saludar fríamente a la Srta. Marisa dándole la bienvenida de nuevo a la escuela. Todo puede acabar con un guiño del portero a los chicos.

## Hoja de control (PJ y PNJ). Hitoskids

Jugadores	PJ	FUE	INT	PER	REF	VOL	VD	PV	PS	COMPLICACIÓN
	Jandro	4	2	5	6	3	9	4	3	Pierde los nervios con mucha facilidad
	Huan Yue	6	4	2	3	5	7	6	3	No es muy ágil
	Roberto	3	3	4	4	6	9	3	3	Miedo irracional a las arañas
	Lili	3	4	4	5	4	9	3	3	Cabezota. Le cuesta dar su brazo a torcer
	Maya	3	6	3	5	3	8	3	3	Corta de vista. Sin gafas no ve casi nada
	Sofi	4	3	3	7	3	10	4	3	Tiene miedo a la oscuridad

PJ	Mascota	FUE	INT	PER	REF	VOL	VD	PV	PS	COMPLICACIÓN
Jandro	Coco	2	2	6	7	3	10	2	3	Pierde los nervios con mucha facilidad
Huan Yue	Thor	2	4	6	7	1	9	2	3	Duerme más de catorce horas al día
Roberto	Cisco	3	2	6	6	3	9	3	3	Ladra como un descosido si llaman a la puerta
Lili	Lolo	3	2	6	5	4	9	3	3	Si come rápido le duele la tripa
Maya	Orejitas	3	4	6	6	1	8	3	3	Se vuelve loca con una cuerda en movimiento
Sofi	Centinela	2	2	6	7	3	10	2	3	Tuvo un ala rota, a veces se resiente

PNJ	FUE	INT	PER	REF	VOL	VD	PV	Notas
Tortuga Guille	2	3	4	3	2	3(+3)	2	<b>Ataque:</b> mordisco. Daño: 1
Arañas	2	0	4	4	1	7(+1)	2	Nº= Nº de PJ. <b>Ataque:</b> mordisco (veneno). Daño: 1
Dálmata Srta. Marisa	4	5	4	4	2	5	4	
Mastín Don Pantaleón	4	3	3	6	3	6	4	<b>Ataque:</b> mordisco. Daño 1 <b>Pistola de batido de fresa.</b> Daño 2 (solo a seres del otro mundo)
FANTASMA	8	6	5	4	5	9	10	<b>Ataque 1:</b> Telequinesis VOL, Daño 1. <b>Ataque 2:</b> Control mental VOL enfrentada. Efecto: EL PJ tirada de VOL a dificultad 7, el éxito solo lo dejará paralizado, pero el fracaso hará que ataque a un compañero.
ZOMBIES	2	0	2	4	1	4	2	<b>Ataque:</b> mordisco. Daño: 1



## Nota de Guille

Hola.

No sé quién eres, ni dónde estaré yo cuando esta carta caiga en tus manos. Quizás cuando lo leas hagas lo mismo que mis padres, es decir, nada. Ellos no me creyeron, creo que nadie me va a creer. A lo mejor es verdad, y todo está en mi imaginación, pero si es así... ¿por qué tengo tanto miedo? He pensado en contárselo todo a mis amigos, en entregarles esta carta o en guardarla en mi diario. No sé. De verdad, estoy cagado de miedo.

Bueno, empiezo con la historia. Todo sucedió el miércoles 13 de octubre en mi colegio, dos días antes del Día de las Mascotas. Para variar, la Señorita Marisa me castigó 10 minutos más en clase a la hora de la salida. Dice que soy más pesado que una vaca en brazos. Yo creo que me tiene manía. El caso es que cuando salía por la puerta del colegio no había ya ni un solo niño. ¡Hay que ver qué ganas tienen todos de irse! Claro, que yo también, pero como la señora me castiga cada dos por tres... En fin, como iba diciendo, la Señorita Marisa iba detrás mía, yo ya había cruzado a la acera contraria cuando me dio por echar un último vistazo al colegio. ¡Jolín, cómo me arrepiento de haberlo hecho! El caso es que vi a la Señorita Marisa saliendo pero... cuando había recorrido escasos metros alguien la llamó desde la puerta del colegio. Sí, sí, desde el interior. Era una señora muy alta vestida de gris. Y ahora viene lo que me heló la sangre, esa mujer tan alta no caminaba, ¡flotaba! Se mantenía a un palmo del suelo y se desplazaba como si se deslizara sobre un monopatín invisible. La profesora retrocedió y se acercó a la puerta. Entonces la agarró con una fuerza sobrehumana y la metió en el interior de la escuela. Justo después, asomó su cabeza y... ¡me miró! ¡Esos ojos! ¡No puedo quitármelos de la cabeza! ¡Eran mogollón de grandes... y oscuros!

Juro que todo lo que cuento es cierto. Tengo mucho miedo de que esa señora alta venga a por mí.

Firmado:

Guillermo Gutiérrez Salgado  
(aunque mis amigos me llaman Guille)



# FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE:

HUAN YUE

CONCEPTO:

Estudiante de 12 años de origen oriental al que le encantan los videojuegos.

ATRIBUTOS BÁSICOS:



FUE:

6

FRASE-ASPECTO:

Su físico intimida.



INT:

4

FRASE-ASPECTO:

Sin llegar a ser una mente privilegiada es más inteligente de lo que aparenta.



PER:

2

FRASE-ASPECTO:

Despistado.



REF:

3

FRASE-ASPECTO:

Odia las clases de Educación Física.



VOL:

5

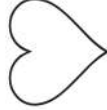
FRASE-ASPECTO:

Rara vez exterioriza sus sentimientos.



DEFENSA (REF\*2+VOL/2):

7



PUNTOS DE VIDA:

6

EQUIPO:



PUNTOS DE SUERTE:

HITOSKIDS



COMPLICACIÓN:

Debido a su tamaño y su peso no es un chico muy ágil.

HITO 1:

En la última Gamer Competition que se celebró en su ciudad quedó subcampeón del Street Fighter.

HITO 2:

Está entrenando en artes marciales a su cobaya Thor.





# FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE:

LILI

CONCEPTO:

Estudiante de 12 años con muy poca paciencia.

ATRIBUTOS BÁSICOS:



FUER:

3

FRASE-ASPECTO:

Come como una lima, sin embargo está excesivamente delgada.



INT:

4

FRASE-ASPECTO:

Es muy despierta. Tiene gran agilidad mental.



PER:

4

FRASE-ASPECTO:

Tiene un oído excelente.



REF:

5

FRASE-ASPECTO:

Es muy sigilosa.



VOL:

4

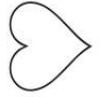
FRASE-ASPECTO:

"Si piensas que tu idea es buena, espera a escuchar la mía"



DEFENSA (REF+2+VOL/2):

9



PUNTOS DE VIDA:

3

EQUIPO:

PUNTOS DE SUERTE:



COMPLICACIÓN:

Cabezota. Le cuesta dar su brazo a torcer.

HITO 1:

Su madre fue una conocida actriz de niña. Sin embargo toda esa fama se esfumó con el tiempo.

HITO 2:

Su mascota se llama Lolo, un lechón de tan solo 3 meses de edad.



# FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE:

JANDRO

CONCEPTO:

Estudiante impulsivo de 12 años

ATRIBUTOS BÁSICOS:



FUE:

4

FRASE-ASPECTO:

Cree que es más fuerte de lo que realmente es.



INT:

2

FRASE-ASPECTO:

Nunca pilló un sarcasmo.



PER:

5

FRASE-ASPECTO:

Tiene una vista excelente.



REF:

6

FRASE-ASPECTO:

Practica parkour.



VOL:

3

FRASE-ASPECTO:

Aunque intenta que nadie se dé cuenta, a veces es algo cobarde.



DEFENSA (REF+VOL/2):

9



PUNTOS DE VIDA:

4

EQUIPO:

PUNTOS DE SUERTE:



COMPLICACIÓN:

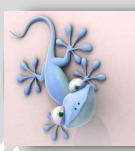
Pierde los nervios con mucha facilidad.

HITO 1:

Tiene una hermana de 18 años. Es la única persona en el mundo en quien confía plenamente.

HITO 2:

Su mascota es un geco llamado Coco. Ambos son inseparables.





# FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE:

MAYA

CONCEPTO:

Empollona rebelde de 12 años.

ATRIBUTOS BÁSICOS:



FUE:

3

FRASE-ASPECTO:

"Más vale maña que fuerza."



INT:

6

FRASE-ASPECTO:

Es muy creativa.



PER:

3

FRASE-ASPECTO:

Distingue perfectamente los instrumentos de cualquier tema musical. Tiene un oído...



REF:

5

FRASE-ASPECTO:

Es muy hábil con sus manos.



VOL:

3

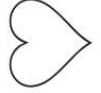
FRASE-ASPECTO:

Si las cosas se tuercen se desanima fácilmente.



DEFENSA (REF+2+VOL/2):

8



PUNTOS DE VIDA:

3

EQUIPO:



PUNTOS DE SUERTE:



COMPLICACIÓN:

Corta de vista. Sin sus gafas no ve casi nada.

HITO 1:

Toca la guitarra eléctrica como nadie. Su ídolo es Joe Satriani.

HITO 2:

Su gatita Orejitas tuvo cachorrillos hace un mes. ¡Son tan monos!





# FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE:

ROBERTO

CONCEPTO:

Estudiante de 11 años bromista y muy cansino.

ATRIBUTOS BÁSICOS:



FUER:

3

FRASE-ASPECTO:

Bajito y delgado.



INT:

3

FRASE-ASPECTO:

Las mates se le dan fatal.



PER:

4

FRASE-ASPECTO:

En clase siempre está más atento a lo que sucede a su alrededor que a las explicaciones del profe.



REF:

4

FRASE-ASPECTO:

Es ágil y rápido como un ratoncillo.



VOL:

6

FRASE-ASPECTO:

Optimista por encima de todo.



DEFENSA (REF+2+VOL/2):

9



PUNTOS DE VIDA:

3

EQUIPO:

PUNTOS DE SUERTE:



COMPLICACIÓN:

Tiene un miedo irracional a las arañas.

HITO 1:

Es el menor de una familia de ocho hermanos, todos chicos.

HITO 2:

Su perrito Cisco y él son inseparables.



# FICHA DE PERSONAJE

## HITOSKIDS

NOMBRE DEL PERSONAJE:

SOFI

CONCEPTO:

Deportista de 12 años.

PUNTOS DE SUERTE:



ATRIBUTOS BÁSICOS:



FUE:

4

FRASE-ASPECTO:

Brazos fuertes y ágiles.



INT:

3

FRASE-ASPECTO:

Le cuesta memorizar.



PER:

3

FRASE-ASPECTO:

"Debo sentarme en primera fila, desde atrás no veo bien. ¿Quizás...? No, aún no diré nada, las gatas son un incordio a la hora de hacer deporte".



REF:

7

FRASE-ASPECTO:

Su equilibrio es excepcional.



VOL:

3

FRASE-ASPECTO:

Es muy simpática.



DEFENSA (REF+2+VOL/2):

10



PUNTOS DE VIDA:

4

EQUIPO:



COMPLICACIÓN:

Tiene miedo a la oscuridad.

HITO 1 :

Su deporte preferido es el tenis. Tiene una pelota firmada en persona por su ídolo, Rafa Nadal.

HITO 2 :

Encontró a su mascota medio muerta en el parque. Era una cría de canario a la que llamó Centinela.



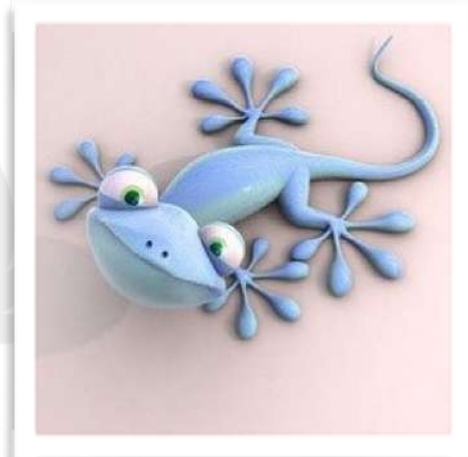


# ¡SOY MI MASCOTA!

**Nombre:** Coco

**Concepto:** Geco de Jandro

**FUE: 2** Pequeño y blandito.  
**INT: 2** No le da muchas vueltas a las cosas.  
**PER: 6** Capta los cambios de temperatura.  
**REF: 7** Rápido y escurridizo.  
**VOL: 3** Indeciso..



**DEF: 10**  
**PUNTOS DE VIDA: 2**  
**COMPLICACIÓN:** Pierde los nervios con mucha facilidad.

**HITO 1:** Trepa por las paredes desde que nació.  
**HITO 2:** Haría cualquier cosa por Jandro.

# ¡SOY MI MASCOTA!

**Nombre:** Thor

**Concepto:** Cobaya de Huan Yue

**FUE: 2** Es todo pelo.  
**INT: 4** Aparenta menos inteligencia de la que tiene.  
**PER: 6** Tiene el sentido del oído muy desarrollado.  
**REF: 7** Silencioso y ágil.  
**VOL: 1** Le tiene miedo a todo.



**DEF: 9**  
**PUNTOS DE VIDA: 2**  
**COMPLICACIÓN:** Duerme más de catorce horas al día.

**HITO 1:** Sabe artes marciales (bueno, un poco).  
**HITO 2:** Haría cualquier cosa por Huan Yue.



# ¡SOY MI MASCOTA!

**Nombre:** Cisco

**Concepto:** Perrito de Roberto

**FUE: 3** Cuidado con sus bocados.  
**INT: 2** No es muy listo.  
**PER: 6** Tiene el sentido del olfato muy desarrollado.  
**REF: 6** Hace ejercicio en el parque todos los días.  
**VOL: 3** Es optimista.



**DEF: 9**  
**PUNTOS DE VIDA: 3**  
**COMPLICACIÓN:** Ladra como un descosido cuando llaman a la puerta.

**HITO 1:** Es el más pequeño de una camada de ocho.  
**HITO 2:** Roberto le hace feliz.

# ¡SOY MI MASCOTA!

**Nombre:** Lolo

**Concepto:** Cerdito de Lili

**FUE: 3** Cuidado con sus embestidas.  
**INT: 2** "La inteligencia está sobrevalorada".  
**PER: 6** Siempre sabe donde hay comida.  
**REF: 5** "¿Nunca has visto un cerdo correr? Ahora verás".  
**VOL: 4** "Yo soy un cerdo, quizás el guarro eres tú".



**DEF: 9**  
**PUNTOS DE VIDA: 3**  
**COMPLICACIÓN:** Si come muy rápido sufre fuertes dolores de tripa.

**HITO 1:** Sus padres son de Jabugo.  
**HITO 2:** Le encantan los mimitos que le hace Lili.

# ¡SOY MI MASCOTA!

**Nombre:** Orejitas

**Concepto:** Gatita de Maya

**FUE: 3** Cuidado con sus uñas.  
**INT: 4** Huele el peligro desde lejos.  
**PER: 6** Es capaz de ver en la oscuridad.  
**REF: 6** Salta y cae como nadie.  
**VOL: 1** Se asusta fácilmente con cualquier ruido.



**DEF: 8**  
**PUNTOS DE VIDA: 3**  
**COMPLICACIÓN:** Se vuelve loca con una cuerda o un lazo en movimiento.

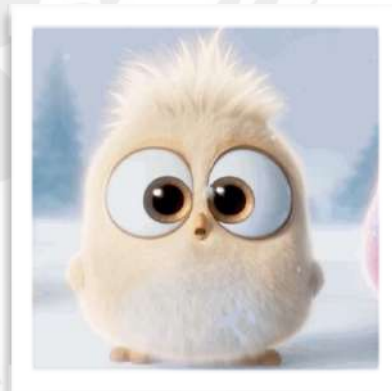
**HITO 1:** Ha tenido una camada de 4 gatitos hace un mes.  
**HITO 2:** Le encanta enroscarse en el regazo de Maya.

# ¡SOY MI MASCOTA!

**Nombre:** Centinela

**Concepto:** Canario de Sofi

**FUE: 2** Cuidado con sus picotazos.  
**INT: 3** No ve el peligro, es imprudente.  
**PER: 5** Gran observadora.  
**REF: 7** Es muy ágil en sus revoloteos.  
**VOL: 3** Es muy sociable.



**DEF: 10**  
**PUNTOS DE VIDA: 2**  
**COMPLICACIÓN:** Tuvo un ala rota, a veces se resiente.

**HITO 1:** Con solo 4 días cayó de su nido, Sofi la salvó.  
**HITO 2:** Le encanta ir en el hombro de Sofi.



# FICHA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE:

CONCEPTO:

HITOSKIDS

PUNTOS DE SUERTE:



ATRIBUTOS BÁSICOS:



FUE:

FRASE-ASPECTO:



INT:

FRASE-ASPECTO:



PER:

FRASE-ASPECTO:



REF:

FRASE-ASPECTO:

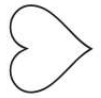


VOL:

FRASE-ASPECTO:



DEFENSA (REF+Z+VOL/Z):



PUNTOS DE VIDA:

EQUIPO:

COMPLICACIÓN:

HITO 1:

HITO 2:

**LILI**



**JANDRO**



**ROBERTO**



**HUAN YUE**



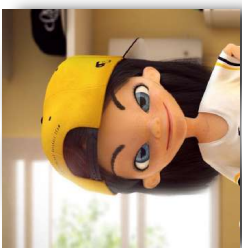




**SOFI**



**MAYA**



**LILI**



**SOFI**



**MAYA**



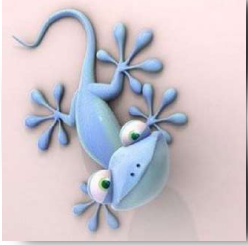
**JANDRO**



**ROBERTO**



**HUAN YUE**



**COCO**



**CENTINELA**



**LOLO**



**THOR**



**CISCO**



**OREJITAS**



**SKITA  
MARI  
SA**



**DON PANTALEÓN**



**GUILLE**



**DON TOBIAS**



**FANTASMA**







# ESCUELA DE MASCOTAS

“Estoy armado. Tengo un batido de fresa y no dudaré en utilizarlo”

## HITOSKIDS



Esta aventura ha sido posible gracias a:

Lara, Mateo, Candela y Edwin.....Testeo (Con gente como vosotros el futuro del rol está asegurado)

Ignacio Sánchez Aranda.....Corrección

Eduardo Rodríguez Herrera.....Autor

### *The Tapadera Vineyard*



Mañana será el Día de las Mascotas, el día más esperado de todo el curso. Sin embargo, una serie de sucesos extraños están aconteciendo en el colegio.

Acompaña a estos pequeños héroes a desvelar el misterio que se esconde tras esta terrorífica y divertida aventura llena de... mascotas.

