

EL MUÑECO ASESINO

He aquí un personajillo bastante curioso, que ha dado pie a un buen número de películas, alguna aceptable, las más insufribles. Jugando con el viejo tópico de pervertir lo más inocente, y dotar de maldad aquello más inofensivo, nos encontramos con los muñecos de ventrílocuo que de repente cobran vida y se dedican a amargar la existencia de las personas, en la mayoría de los casos pobres niños indefensos. El porqué el muñeco cobra vida tiene muchas explicaciones. Puede ser que el objeto contenga el espíritu de un peligroso asesino cuya maldad no le permite descansar en paz y debe seguir jorobando al prójimo hasta ser exorcizado. En otros casos, el causante de esta extraña enfermedad de los muñecos, cuyo principal síntoma es el ansia por hacer daño, es directamente un demonio o ser diabólico de cualquier tipo ligado de alguna manera al juguete. Asimismo, puede ser que el objeto adquiera sus cualidades por ser utilizado como instrumento ritual de algún culto satánico. Sin embargo, en su versión más clásica, el muñeco no es tal, sino que es un enano que controla a un gran muñeco que asume el papel de ventrílocuo, o

directamente a la persona que realiza el papel de ventrílocuo.

Idea para módulo

He aquí una idea para cualquier juego de terror contemporáneo, e incluso para cthulhunianos. ¿Tiene alguno de los PJs un hijo, un sobrino, un nieto, o un vecino de corta edad? Pues en la feria le ha tocado una muñeca chochona (en caso de partidas no ambientadas en la época actual, buscar un muñeco más ajustado al momento) o un perrito piloto. A la muñequita le lucen los ojos con un brillo verde por la noche. Cuando el PJ devuelva el muñeco al tenderete de la feria ante los llantos del crío, alguien habrá asesinado al dependiente. No es de extrañar, ya que regaló por error en la tómbola el espíritu confinado del líder de una secta satánica (o similares). Los PJs contarán para resolver el caso con la ayuda de los integrantes de la parada de los monstruos (la mujer barbuda, el hombre-serpiente, los siameses-lagartos, el hombre bicéfalo, y todo tipo de aberraciones que al máster le venga en gana poner), que sospechan de las extrañas actividades que se llevan a cabo en la feria.