

El Narrador de Historias de Terror

Por Ángel Paredes

Atributos

Historias alrededor de la hoguera, prensa sensacionalista, narraciones que empiezan con “me lo contó un amigo de un amigo”. El ser humano siempre ha sentido la necesidad de inventarse historias terroríficas, quizás porque el mayor horror es no tener una historia que explique los sucesos inexplicables.

El Narrador recoge esos miedos, los manipula y amplifica. Desde un periodista que selecciona los sucesos más escabrosos y manipula la información para que llegue más a la sensibilidad de la gente hasta un escritor de terror que deje entrever que sus historias son más que historias pasando por una madre que le dice a su hijo que duerma o el hombre del saco vendrá a por él. Todos estas personas pueden canalizar al Narrador. El miedo como herramienta es su principal característica independientemente de cuál sea su objetivo.

Los medios de comunicación actuales han permitido al Narrador ser mucho más poderoso de lo que nunca fue. De atemorizar a los pueblerinos con relatos sobre krakens y hombres lobos ha pasado a poder atemorizar a toda la sociedad con “historias reales” como perros asesinos, inmigrantes malvados, o jugadores de rol que juegan a matar.

La única pega de su nuevo poder en el subconsciente colectivo es que la gente está tan propensa a tener miedo como a olvidarlo por otro nuevo.

Tabú

El principal tabú de un Narrador está relacionado con ocultar la realidad a los demás por muy cruda que sea. Por supuesto, no amplificar esa realidad para que sea aún más cruda tampoco encaja con este arquetipo. De hecho, calmar cualquier miedo a una persona o personas ya sea real o imaginario o no extender ese sentimiento lo más posible es una clara violación de los intereses del arquetipo.

Símbolos

La hoguera alrededor de la cual se cuentan las historias de terror es un viejo símbolo del Narrador pero también lo son la prensa sensacionalista, las webs sobre asesinos en serie o los programas políticos basados en el miedo y el odio a lo desconocido.

Posibles avatares de la historia

A lo largo de la historia muchos personajes han utilizado el miedo como arma política o religiosa: Torquemada, Hitler, Bush Junior... ¿Pero eran realmente conscientes de usar este miedo y lo creaban por sí mismos o simplemente recogían y hacían suyo para sus fines el sentimiento ya existente?

Hitler, por ejemplo, utilizó el rencor y el miedo que la gente sentía hacia los judíos y su supuesto poder en la sombra para ascender al poder pero ese sentimiento existía desde la edad media; el presidente de los Estados Unidos ha utilizado el miedo al terrorismo como la base de su programa pero su país tiene ese sentimiento de terror desde hace mucho.

Algunos dicen que fue la Fobomancia la que amplificó estos sentimientos y han creado la sociedad que ahora mismo tenemos. Una sociedad en que la gente teme mirar a los ojos de los personajes con la que se cruzan en la calle. Otros dicen que los fobomantes nunca existieron y que fueron un invento del Narrador o viceversa.

Nadie sabe cuál es la respuesta correcta y muchos sienten miedo por ello...

Canales

1-50%: Tienes un “sexto sentido” para percibir qué podrías utilizar para provocar el miedo y la histeria en los grupos formados por, al menos, diez personas. Contra mayor sea el número de personas y más diversa sea su situación sobre el que quieras utilizar este canal menos preciso y fiable será el resultado. Por ejemplo: en una manifestación formada por mil personas el canal te indicaría de forma bastante fiable que el miedo a la acción de los antidisturbios provocaría el pánico. Sin embargo, si quieres aterrorizar a todos los lectores de Playboy (personas muy diferentes entre sí y dispersas por el mundo) sólo te daría indicaciones generales como “miedo a lo desconocido” o “miedo a los terroristas libios”. Cuando el Director de Juego decida que has conseguido usar tu canal para provocar el terror en las masas estás realizando sus tiradas de terror con un malus de -20%.

51-70%: Tienes un fognazo más o menos presiente cuando sucede un hecho que puede ser manipulado para tus fines, ves el hecho en sí y las posibles ramificaciones que puede tener en el subconsciente colectivo y cómo aprovecharlas. Por ejemplo: un rumano asesina cruelmente en España a los dueños de un chalé, el Narrador observa el hecho y las posibles repercusiones: miedo y odio a los inmigrantes, preocupación por la seguridad ciudadana... Por ejemplo: un cliomante aparece asesinado, podría ser un simple atraco pero también podría ser que los Durmientes hayan llegado a la ciudad, lo que provocaría un gran miedo entre los duques de la zona.

Con este canal además puedes crear una predisposición a una línea de pensamiento paralógica en el grupo de personas que tú elijas pero que tendrá un gran efecto en el subconsciente incluso aunque no lo crean de forma racional. Por ejemplo: todos o casi todos los rumanos y/o extranjeros pertenecen a mafias internacionales y la policía no nos protege. Por ejemplo: los durmientes han llegado a la ciudad y han asesinado *al menos* a un adepto, algunos dicen que el tipo que asesinaron en un chalé también era un adepto y que el verdadero asesino era un durmiente.

71-90%: Puedes utilizar este canal para averiguar los miedos y las palancas que asaltan esos miedos de una persona individual aunque no la razón de ese sentimiento. Cuando uses este miedo contra él podrás dar la vuelta a sus dados en el chequeo de terror.

91%+: A este nivel puedes manipular las percepciones de cualquier grupo o individuo al que puedas ver de forma natural (unos prismáticos ópticos valdrían pero no una cámara digital). Esto no significa que les puedas hacer ver dragones lanzando fuego pero si puedes influir en sus subconsciente para que procesen la información que reciben por sus sentidos de la forma más negativa posible. Por ejemplo: si se lanzara sobre un grupo de excursionistas, estos oírían aullidos a los lejos aunque sólo sea el viento, y verían figuras ocultas tras los árboles que son sólo sombras, y el fulgor de las hogueras en la caras de sus compañeros les pondría muecas horribles y burlonas.

Se dice que...

- Los fobomantes utilizaron su poder para crear este arquetipo y que luego se les fue de las manos.
- El Dioserrante del Narrador tiene un canal que hace material la existencia de los terrores de la gente.
- El Dioserrante del Narrador creó por error su propio miedo: un Dioserrante rival y más poderoso que él.
- Hitler fue la creación (no física si no por medio de la manipulación) del actual Dioserrante del narrador que utilizó el miedo a la persecución del pueblo judío.
- Los fobomantes no existieron jamás si no que sólo eran criptomantes que utilizaban la máscara del Narrador de Historias de terror aunque algunos dicen que hubo una escisión de la escuela de criptomancia que se convirtió en la fobomancia y que por eso la escuela sufrió tanto a manos de los nazis: porque los fobomantes conocían el paradero de sus antiguos compañeros de escuela y tenían algún conocimiento oculto que no deseaban compartir.