

¡ NIÑOS !

El secuestro

El día en que decidí sacarme de la manga un juego de rol para satisfacer a mi megalomanía, no sabía en qué berenjenal me estaba metiendo. La verdad es que yo estaba a punto de emigrar con mis mentores, el Señor 37, ELT y Nap, a las altas cumbres del Tíbet para poder jugar tranquilamente unas partiditas de On the Edge en un monasterio budista. Pero la vida es cruel, y mi redactor jefe más, por lo que he tenido que posponer mi viaje para ofreceros este módulo de ¡Niños!

– Eso es difícil de creer.

– No tal difícil. Todos soñamos con ser niños. Incluso los peores. Quizá ellos más que nadie.

Grupo Salvaje, de Sam Peckinpah

Módulo para de 2 a 5 jugadores con iniciativa, un DJ con una capacidad de improvisación media, una o dos tardes de juego y una nevera llena.

Los niños son invitados al cumpleaños de su amiga Emma, una preciosa morenita con gafas, de cara dulce y bonita que los trae a todos de cabeza (es recomendable para evitar malentendidos y situaciones comprometidas que en el grupo de personajes haya algún varón). Ni qué decir tiene que más les vale aceptar la invitación. En el caso de que alguno de ellos decida declinar la oferta, dale un tebeo o el mando a distancia y enséñale dónde está el comedor; te aseguro que en la próxima partida se lo pensará dos veces antes de romper el Sagrado Acuerdo Tácito de las partidas de rol.

El secuestro

Los niños llegan al lugar donde se celebrará el cumpleaños, dejan los regalos en la mesa destinada al efecto y... ¿cómo? ¿que se les ha olvidado traer un regalo? Pero... ¿se puede saber de dónde sacas los jugadores? Bueno, bueno, es tu problema no el mío, arrégalo como puedas.

El cumpleaños se celebra en una sala alquilada especializada en fiestas privadas. A medida que los niños vayan pasando a la mesa y sentándose en ella, Emma los recibirá y les dará un besito en la mejilla a cada uno de ellos (tiradas de aplomo a porrillo para no desmayarse ante la emoción de recibir un beso de la perfección encarnada, sólo niños, niñas no). En la mesa hay una maravillosa y gigante tarta con una pinta muy apetitosa, abundancia de refrescos y chucherías surtidas.

Nombre: Emma
Curso: (el de los niños)
Sexo: Mujer
Pelo: Negro azabache, media melena
Ojos: Marrón miel, dos
Descripción física: Más de un sueño hecho realidad
Características:
Aplomo: 3
Picardía: 3
Ser de goma: 3
Ser encantadora: 5
Ser odiosa: 1
Habilidades
Buscar: 2
Combate: 1
Correr: 2
Destreza: 3
Esconder: 2
Juegos de niños: 0
Juegos de niñas: 2
Tregar: 2
Vehículos estables: 2
Vehículos inestables: 2

Puntos de niño: 4
Puntos de madre: 3

Cuando todos los invitados han llegado, siendo extrañamente la mayoría niños con signos de nerviosismo y la mirada perdida, comenzará la fiesta. Primero toca el turno de devorar sin dejar ni una sola miga toda la comida equilibrada y nutritivamente adecuada que hay sobre la mesa. Cuando todos los niños hayan puesto en peligro su salud por obra y gracia de la industria alimentaria moderna, se pasará a abrir los regalos. Quien haya hecho el mejor regalo (y esto no significa el más caro, sino el más apropiado, o gracioso, aunque uno nunca sabe con qué te puede salir una mujer, ya que según estudios recientes y fidedignos –un episodio de *Doctor en Alaska*– están todas locas) recibirá grandes muestras de afecto

Por Francisco Franco Garea

de Emma (más tiradas de aplomo para evitar desmayos por parte del afortunado, y para reprimir los impulsos de matar a ese capullo por parte del resto de niños, con las correspondientes peleas en caso de que alguno falle). Para decidir esto elige a uno de tus jugadores que lleve un niño; Emma no se despegará de él. Después de la apertura de regalos es el momento de los típicos y entrañables juegos y pasatiempos de fiesta de cumpleaños: muerde la manzana, pon la cola al burro, come hasta caer de culo, canta los super éxitos de *Parchís* y de los payasos de la tele, etc., etc. Aquí es donde tú, mi querido DJ, debes demostrar tu inventiva para humillar vilmente a tus jugadores (recomiendo encarecidamente que esta parte la resuelvas haciendo uso del rol en vivo, lo grabes en vídeo y luego hagas pases públicos en el club).

Pero, de repente y sin que nadie se lo espere, irrumpen en el local unos individuos encapuchados portando artillería pesada y diciendo a voz de grito: “Que nadie se mueva! ¡Esto es un atrac... digo... un secuestro!”

En la furgoneta

Una vez las muestras de histeria por parte de las madres y padres presentes hayan terminado, los encapuchados procederán a seleccionar unos cuantos niños y niñas para llevárselos con ellos. ¿Qué a quién van a coger? Qué inocente eres colega. Pues por una de esas absolutas-e-increíbles-casualidades-totalmente-casuales que el cachondo del destino nos depara a lo largo de nuestras vidas, los escogidos serán, nada más y nada menos, que los niños de tus personajes y... ¡premio! Emma. Por supuesto, mientras los estén sacando de la fiesta, aunque este nombre ya no sea el más adecuado, es lógico que los niños quieran intentar algo para escaparse. Debes dejarles hacerlo, pero procura que ninguno de



ellos tenga éxito en sus propósitos. Te lo digo, más que nada, porque te pondría en peligro la continuidad del módulo.

Como iba diciendo, se los llevan de la ex-fiesta y salen a la calle. Allí hay una furgoneta negra con los cristales laterales y posteriores pintados también de negro y el motor en marcha. Uno de los encapuchados abre la puerta trasera y los niños son metidos en la parte posterior de la furgoneta. También entrará uno de los malos que los vigilará atentamente. Adereza toda esta situación con tiradas de aplomo para evitar lloros, así como con el llanto desesperado de madres, enfados y amenazas de padres, y el desconsuelo de Emma que partirá el corazón a los niños de tus personajes.

El viaje transcurrirá sin ningún sobresalto. Los niños no podrán saber adónde están siendo llevados, ya que los cristales pintados les impiden ver el exterior. Podrán, eso sí, escuchar atentamente los sonidos que les llegan del exterior para intentar deducir así el camino seguido. Aunque, teniendo en cuenta que los niños no suelen dedicarse a deambular por las ciudades y sus carreteras circundantes, esto es bastante improbable. Emma estará abrazada a su cariniño, y más le vale a éste consolarla si no quiere que se enfade con él y decida cambiarlo por otro.

La mansión

Al cabo de unas cuantas horas de aburrido viaje, los niños ya se habrán calmado, la furgoneta se parará y los encapuchados harán salir a los niños. Se encuentran frente a una opulenta mansión, rodeada de un frondoso y espeso jardín. Les harán entrar en la casa y, atravesando un inmenso recibidor, subiendo unas majestuosas escaleras de mármol, los conducirán a una gran habitación llena de juguetes y decorada hasta límites vomitivos con motivos infantiles: cortinas de Mickey Mouse, moqueta de ositos, papel pintado de conejitos rosas... Cerrarán con llave la puerta tras de sí y los niños se quedarán solos. Déjales que intenten escapar de alguna manera, pero justo cuando estén a punto de conseguirlo la puerta volverá a abrirse.

Entrará un viejo que anda ayudándose con un bastón (o miembro de la tercera edad, para ser más correctos socialmente) acompañado de un niño con una cara de asco casi paradigmática. "Aquí tienes a tus nuevos amigos", dirá el viejo señalando con el brazo a los niños y empujando suavemente a su nieto. El niño le mirará despectivamente y haciendo un mohín de fastidio se acercará a ellos y con voz carambanal dirá: "Hola, queridos nuevos amigos". Su abuelo sonreirá ante tan enternecedora escena y abandonará la habita-



ción, sin olvidar, eso sí, cerrar la puerta con llave.

En un primer momento el niño será el ejemplo viviente del mutismo, pero Emma que, aparte de ser bonita, preciosa y maravillosa, también es una mujer y por lo tanto tiene esa sensibilidad que sólo ellas son capaces de demostrar, no podrá resistirlo, se acercará y le cogerá una mano. Éste la mirará y empezará a llorar (jo, esto ya empieza a parecer un mal *remake* de una película de Frank Capra).

Esto es lo que hay

El niño se disculpará porque su abuelo

los haya secuestrado, y les explicará lo siguiente: Sus padres se han divorciado hace poco. Su madre trabaja como dependienta en una tienda de ropa, y su padre de conductor en el metro. Su custodia aún está en litigio, y mientras éste dure él vive en casa de su abuelo materno. Lo que pasa es que el abuelete en cuestión tiene vocación de dictador militar, y vivir bajo el mismo techo que él es sospechosamente parecido a estar en la mili; además, lo que Carlitos (ése es su nombre) quiere es estar con sus padres, no con, textualmente, "este viejo asqueroso, antipático y baboso". Por eso les pide que le ayuden a escapar de la mansión y llegar junto a sus padres. Él ya lo ha intentado en otras ocasiones, pero los gori-

las de su abuelo siempre lo han atrapado. Huelga decir que tus abnegados jugadores no dudarán ni un momento en ayudar a Carlitos. Si deciden no hacerlo te recomiendo que te compres el *Uno*, un entretenido juego de cartas, del que algún día, si tengo tiempo, os explicaré una versión simplificada que me enseñó un tal Pau que lo hace mucho más rápido, interesante e hijo de...

Lo que sigue a continuación, más que una línea de acontecimientos, es una serie de ideas y consejos para llevar a cabo el verdadero núcleo del módulo.

Nombre: Carlitos
 Curso: 5º (10 años)
 Altura: 1.30 m.
 Peso: 35 kg.
 Sexo: Varón.
 Pelo: Castaño.
 Ojos: Marrones.
 Descripción física: Normal y corriente.
 Características:
 Aplomo: 2
 Picardía: 3
 Ser de goma: 4
 Ser encantador: 3
 Ser odioso: 3
 Habilidades:
 Buscar: 1
 Combate: 2
 Correr: 2
 Destreza: 3
 Esconder: 2
 Juegos de niños: 2
 Juegos de niñas: 1
 Trepas: 2
 Vehículos estables: 1
 Vehículos inestables: 2

Puntos de niño: 3
 Puntos de madre: 1

La huida

En primer lugar deben escapar de la mansión. Si has seguido correctamente el módulo, los niños deben haber encontrado una forma de salir de la habitación. Cuál es ésta y como es la habitación es cosa tuya. Si no lo han hecho así, siempre es posible que Carlitos tenga una llave de la puerta, a fin de cuentas lleva bastante tiempo viviendo en la casa y no le debe haber resultado muy difícil escamotearle a su abuelo una copia. Si salen por la puerta deberán esquivar a los criados y los gorilas que pululan por la casa (una vez más es asunto tuyo decidir cómo es la mansión) hasta llegar a la puerta principal o cualquier otra salida que les permita alcanzar el jardín. Salir de la habitación por el otro

camino (el descubierto por los niños mientras esperaban) tal vez les suponga un poco de escalada por enredaderas (tiradas de trepar) y de maniobras un tanto arriesgadas (tiradas de destreza, y si fallan de ser de goma). Sea como sea, con más o menos dificultades, llegarán al jardín. Tienen dos posibles opciones. La primera es ir por el camino que conduce directamente a la verja de la mansión. El problema de esta ruta es que está muy a la vista de los gorilas, por no mencionar que algunas cámaras de vigilancia están permanentemente enfocadas a él. La segunda opción, la más recomendable, es iniciar una especie de safari a través del jardín hasta llegar a alguna zona poco vigilada de la tapia que rodea la casa, y que además sea fácil de saltar ayudándose de un árbol o algo por el estilo (más tiradas de trepar, destreza y ser de goma). Si decides currarte un jardín guapo, lleno de recovecos, lagos, arbustos y escondites puede resultar de lo más interesante que uno de los gorilas que estaba medio despistado por allí se encuentre por casualidad con los niños, iniciándose una persecución.

Bien, una vez llegados a este punto, los niños ya deberían estar fuera del jardín de la mansión. El problema que se les plantea ahora es llegar a la ciudad. Carlitos sabe dónde están, y también sabe que si intentan llegar andando puede ser que los niños deban empezar a afeitarse y las niñas a aprender a utilizar los tampones. La solución es bastante sencilla: agenciarse un coche (siempre que alguno sepa conducir, cosa harto difícil) o, en su defecto, hacer autostop. A unos cuantos cientos de metros de la mansión pasa una carretera secundaria que desemboca en la autopista que conduce a la ciudad. Pueden ponerse allí a hacer dedo. En un principio no les parará nadie, aunque si quieres poner un poco de acción no estaría mal que un coche de policía parara, extrañado de ver a un grupo de niños haciendo autostop. Los policías intentarán coger a los niños, pensando que se han escapado de casa o que son los de la denuncia de secuestro que recibieron hace unas horas, pero como éstos son muy espabilados conseguirán escaparse... o tal vez no. Pudiera ser que se dejaran coger y hacer, mediante engaños (tiradas de ser encantador o picardía), que los policías los llevaran hasta la ciudad. Una vez allí siempre podrían ingeniárselas para escaparse de ellos (sí, de acuerdo, son unos policías muy negados). Si la idea de los policías no te satisface (exigente el chico, ¿eh?) haz que una pareja de viejos que no se entera de nada los recoja y se dejen embaucar de la peor manera (sí, señores, vamos a casa de nuestra abuelita que vive en el bosque, a llevarle este cesto con una tarta, galletas y una botella de leche semidesnatada Pascual que ayuda a no engordar).

La ciudad no es para mí

La gran ciudad, los edificios de hormigón, las calles grises, la contaminación, miles de personas andando de un lado a otro, un tío alto y moreno leyendo el último LIDER. Los niños ya han llegado a la ciudad. Lo que deben hacer ahora es encontrar a los padres de Carlitos. Recuerda: la madre, dependienta en una tienda de ropa; el padre, conductor de metro.

Moverse por la ciudad no debería resultarles muy difícil. Seguramente más de uno ya sabrá defenderse medianamente bien yendo en metro, y preguntando se llega a Roma (aunque si el consultado tiene ganas de broma, también puede ser que acabes en un desierto preguntándote desde cuándo el Coliseo tiene forma de pirámide). Queda a tu criterio los posibles encuentros que puedan tener los niños en la ciudad: los policías de antes, unos policías nuevos que también han recibido la denuncia, pandilleros juveniles con ganas de bronca...

A quién elijan primero es algo que no tiene importancia. Sea quien sea lo que pasará es que se sorprenderá mucho, dejará momentáneamente su trabajo y acompañará a su hijo y los niños a visitar a su futuro ex-cónyuge. Cuando estén todos juntos irán a algún lugar, un bar o algo por el estilo. Los padres hablarán con Carlitos mientras los niños son obligados a estar alejados, sin posibilidad de escuchar la conversación. Al cabo de unos minutos Carlitos se acercará a ellos con visibles signos de haber llorado y de estar reprimiendo más lágrimas. Les dará las gracias por la ayuda que le han prestado. Si los niños preguntan por cómo ha quedado todo, éste les dirá que sus padres le han explicado que no pueden seguir viviendo juntos y que todo lo que está pasando es desagradable aunque necesario, pero que intentarán que pase cierto tiempo con ellos en vez de estar todos los días con su abuelo y que también intentarán hablar con éste sobre su comportamiento con él. Cuando Carlitos termine, Emma lo abrazará, éste dejará de reprimir sus lágrimas y se desahogará en el precioso hombro de ella. Si tus jugadores (y sus niños) tienen un mínimo de sensibilidad es de suponer que se fundirán todos juntos en un inmenso abrazo, igual que en la película *Cuenta Conmigo* de Bob Reiner. Cuando alguno de ellos se dé cuenta (tirada de picardía), verá a los padres de Carlitos observando la escena con mirada tierna.

Todo acabará con los padres de Carlitos llevando a los niños de vuelta a la fiesta de cumpleaños, o a sus casas, dependiendo del tiempo que hayan tardado en completar el módulo, y con los lloros y alegrías de padres, madres, y demás familiares (todo muy lacrimógeno). ♦



Adultos en ¡Niños!

El tema de la interacción entre niños y adultos es un aspecto de *¡Niños!* que, sinceramente, creo no haber desarrollado suficientemente en el reglamento básico. Como en este módulo los niños deberán tratar bastante con adultos, especialmente físicamente, creo adecuado dar algunas pautas para regularlo. Los adultos no tienen ningún tipo de característica en *¡Niños!*. Esto es así porque en algunas acciones los niños no tienen ninguna oportunidad con un adulto. Por ejemplo, en un pulso, levantando pesos, resolviendo problemas de matemáticas, etc. Pero sin embargo en otras sí que tienen posibilidades de ganarles. Por ejemplo, escabullirse, arrojar objetos, esquivar bofetadas, etc. Cuando se dé la situación de que un niño se enfrenta con un adulto lo primero que debes tener en cuenta es que el niño no deberá hacer ninguna tirada directamente, esto es, si le van a dar una bofetada o le están persiguiendo no deberá tirar por combate o correr; pero tal vez sí que la deba hacer indirectamente: si le han dado

una bofetada deberá tirar por ser de goma. En lo concerniente al adulto tienes dos posibilidades: decidir tú mismo si tendrá éxito o fallará, o hacer una tirada. El primer caso es el más adecuado en aquellos momentos del módulo en que no te interese dejar al azar lo que pueda pasar. Por ejemplo, si es necesario que un adulto atrape a un niño lo hará y punto. Pero si el resultado de la acción del adulto es algo poco importante, o que puede ser resuelto aleatoriamente entonces puedes utilizar este sistema. Primero decide si la persona mayor en cuestión es en la aptitud necesaria (pegar bofetadas, perseguir, engañar...) malo, normal o bueno. Esta clasificación indica las posibilidades de realizar con éxito la acción, cuanto más alta más posibilidades. Luego tira 1D6. Si la clasificación es malo, tendrá éxito con un 1 y un 2; si es normal con 1, 2, y 3; y si es bueno con 1, 2, 3 y 4.

Puntos de madre

Después de leer el módulo es posible que te des cuenta de que en él los puntos

de madre no tienen ninguna utilidad. Esto es algo bastante lógico si tenemos en cuenta que el quid del módulo reside en que los niños son separados a la fuerza de sus progenitores y se ven obligados a valerse por sí mismos. A este respecto, los puntos de madre, tienes dos posibles opciones. La primera es simplemente que los niños no podrán usar sus puntos de madre; están lejos de cualquier persona que pueda ayudarlos. Ésta es la más real, pero también la más fastidiosa. La segunda opción es un poco más complicada. Consiste en que en vez de utilizar los puntos de madre para que un adulto conocido del niño acuda y le solucione un problema, éstos se puedan utilizar para afectar las acciones de otros adultos (ver la otra pastilla), al coste de 1 punto por acción afectada. Quizá próximamente desarrolle esta regla, de momento confío en que tú, mi querido DJ, tendrás suficiente criterio para utilizarla sin que tenga que decirte nada más.