

EL PARQUE DE ATRACCIONES (Román Sanz Mouta)

Quieres ofrecer un nuevo terror, algo tangible que trascienda las páginas y afecte a las lectoras.

Para ello buscas lugares oscuros, llenos de misticismo y leyenda, allá donde hayan sucedido hechos terribles y que esté señalado como lugar maldito o prohibido. La editorial te apoya y pone los medios a tu disposición, y te dice que varias compañeras autoras tienen el mismo deseo.

Tras investigar, encuentras un parque de atracciones abandonado que posee todos los requerimientos que buscas; muertes, maldiciones, sucesos extraños, accidentes, un fantasma recurrente, atmósfera siniestra, lugar tenebroso. Os ponéis de acuerdo y os presentáis allí...

¿EN QUÉ AÑO TRANSCURRE ESTA HISTORIA? (Elegid uno)

- Años **60**.
- Años **80**.
- Años **90**.

UBICACIONES DISPONIBLES (Se pueden añadir las necesarias)

- Una enorme **MONTAÑA RUSA**.
- EL PASAJE** del terror.
- LAS AFUERAS** del parque (*elige: bosque, desierto, pueblo abandonado*).
- El **TIO VIVO**.
- La **NORIA**.

PISTAS INQUIETANTES QUE PODRÁN INSPIRARLAS:

- Una **NEBLINA** permanente cubre la zona.
- Existe una leyenda sobre un **ONI** o una **YOKAI** que mantiene una maldición sobre el recinto tras un pacto con su primer dueño.
- La **NATURALEZA HA CONQUISTADO** gran parte las instalaciones del parque.
- Algunas atracciones, casetas y puestos todavía pueden ser funcionales y **SE ENCIENDEN O APAGAN** sin motivo aparente.
- Una **MÚSICA OMINOSA** suena indicándoles una u otra dirección y produciendo escalofríos.
- Se ven **SILUETAS DIFUMINADAS** a bordo de cabinas en la noria y en la montaña rusa cuando suben sus rampas que desaparecen al bajar.
- Hay **CARTELES DE NIÑOS PERDIDOS** clavados en cada poste disperso por el lugar.
- Sientes que alguien o algo te **ESPIA CONSTANTEMENTE**, que te sigue; notas su presencia, la cual puede ser amenazante.
- Una niña de pelo muy largo **PARECE DEAMBULAR APARECIENDO Y ESCONDIÉNDOSE** de ti, llamando tu atención.