

La hora del Coco

◆ FOLCLORE OSCURO ◆

Antonio Ganformina Andrades



La hora
del Coco

◆ UN ESCENARIO DE FOLCLORE OSCURO ◆

Antonio Ganformina Andrades

Este juego fue creado para la I Edición de la Folclore Rol Jam 2020.



ESCRITO Y MAQUETADO POR

Antonio Ganfornina Andrades.

ILUSTRACIONES

Arte gratuita para uso personal y comercial extraída de Pixabay
(OpenClipart-Vectors, Clikier-Free-Vector-Images y b0red).

Ilustración de portada: Que viene el Coco (Francisco de Goya, 1799)

DISEÑO DE LA HOJA DE PERSONAJE POR

Antonio Ganfornina Andrades.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A mi abuelo, que me arropó y cuidó del Coco, hasta que tuvo que partir a otro lugar.



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual - CC BY-NC-SA

Esta licencia permite a otros remezclar, adaptar y construir sobre tu trabajo de forma no comercial, siempre que se reconozca la autoría y licencien sus nuevas creaciones bajo los mismos términos.

◆ FOLCLORE ROL JAM 2020 ◆

La hora del Coco

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 01
Lo necesario para jugar a una partida, las mecánicas y una aventura.

FOLCLORE OSCURO
LA HORA DEL COCO

LOS PERSONAJES 07
Quiénes formarán parte de esta noche de pena y de llantos.

INFANTES EN LA VIGILIA
HOJAS DE PERSONAJES

EL CRÍPTIDO 13
Su fuerza es su desdibujo, aquí encontrarás bocetos terribles.

EL COCO: EL HORROR DESDIBUJADO
VARIANTES DEL COCO



INTRODUCCIÓN

◆ FOLCLORE OSCURO

Es en tiempos de incertidumbre cuando recurrimos a la ficción o eso parece haber confirmado el siglo XX. Los horrores de la Primera Guerra Mundial, junto con las mejoras sanitarias que permitieron que los ejércitos volvieran a casa desfigurados en cuerpo y alma, despertaron el mismo pavor y simpatía -en igual medida- que los monstruos de los relatos. La Segunda Guerra Mundial propició el apogeo del cine negro, del cinismo y la dureza. La amenaza que supuso el Comunismo para un mundo libre orquestado por fascistas, así como el miedo a un Holocausto nuclear, crearon escenarios de horrores mutados y ladrones sombríos que continuó hasta nuestros días, aunque nadie entienda el motivo, porque para hacerlo hay que regresar a la oscuridad primitiva a la que una vez pertenecemos.

Una oscuridad que quedó plasmada en la Trinidad Impía que fundó sus textos sagrados en El general Witchfinder, La Sangre en la Garra de Satanás y El Hombre de Mimbre. Son los pilares del folclore oscuro porque son nostálgicos, pero no bucólicos, ya que muestran como los cambios irritan los viejos ritos -y viejos males- en comunidades que reciben a urbanitas que tratan lo rural como si fuese un patio de recreo pintoresco. Pero lo más importante es que el folclore oscuro prospera en espacios liminales, en los huecos entre mundos, en pasajes ásperos y nudosos, en viejos árboles pilones. En las sombras inciertas que se vislumbran en los rincones de los ojos, que aceleran nuestro paso. Es la sensación de sentirte observado en un páramo solitario o de caminar a través de una postal de un pueblo familiar con objetos diabólicos en sus puertas. Es ahí donde el Folclore Oscuro se reproduce y se extiende, porque esas situaciones nos enfrentan a verdades desagradables sobre nosotros. No somos tan inteligentes, ni tan sofisticados, no sabemos lo que hacemos y hay algo aquí con nosotros. Algo más viejo, más grande, algo que apenas se vislumbra pero que definitivamente está ahí. Nuestras ciudades podrían caer y todavía estaría aquí. Vivimos asustados de nuestro futuro urbano, así que miramos hacia nuestro pasado rural y él nos mira fijamente... con un ojo frío, sin parpadear, inhumano.

INTRODUCCIÓN: FOLCLORE OSCURO

◆ LAS REGLAS DEL JUEGO

La hora del Coco es un juego pequeño de folclore oscuro en torno a la figura del Coco para un grupo de dos (2) a cinco (5) personas. Una (1) de ellas plantea escenas y conduce la historia, mientras que el resto interpreta a sus personajes. Las historias que se pretenden explorar son las de infantes menores de siete años haciendo frente a este extraño críptido. No obstante, hay dos (2) enfoques distintos, si bien podrían combinarse a discreción de la mesa de juego.

◆ **Folclore oscuro:** aquí jugarás historias de un grupo de niños siniestros que escaparon del Coco, pero no lo recuerdan y buscan la verdad, sea cual sea. Utiliza las hojas de personajes ◆◆ FLEMAS y las variantes del Coco marcadas con este símbolo ◆.

◇ **Cuentos infantiles de terror:** aquí jugarás historias de un grupo de niños imprudentes que se enfrentan al Coco como una moraleja del horror rural y local. Utiliza las hojas de personajes ◇◇ INOCENTES y las variantes del Coco marcadas con este símbolo ◇.

Para resolver el curso de una acción decisiva en la trama, lanza tantas monedas como se indique cuando tu personaje interprete una acción descrita en su hoja.

○ **Cara:** cuentan como éxitos para INOCENTES y fracasos para FLEMAS.

⊕ **Cruz:** cuentan como éxitos para FLEMAS y fracasos para INOCENTES.

Cada éxito te da un número equivalente de intrusiones en los resultados de la acción o bien los puedes usar para aumentar la potencia del resultado de la misma.

Cada fracaso abre la posibilidad de aumentar en uno (1) la somnolencia/el despertar de tu personaje o bien de hacer pactos con el Coco para tener éxito en la acción presente, a costa de fracasar en el futuro.

◆ LAS PREMISAS Y AGENDAS

No se puede vencer al Coco. Sumergiros en vuestro personaje y remad hacia el tono establecido. Pero si os violenta fuera de la ficción, moved la escena a otra situación. Sed amables, la naturaleza no lo es.

◆ LA HORA DEL COCO

Este escenario es una aventura de folclore oscuro, adaptable a otras variantes del Coco (pág. 14). Se sitúa en Galicia, en el Pazo del Faramello (Rois, La Coruña) en el año 1809, ajena a la conquistas napoleónicas. Sin embargo, no es ajena a los mitos guardados en papel y a los susurrados por las familias del lugar. Por supuesto, también yace en su retiro observada por la justa ira del Señor... o algo tan anciano como Él.

◆ LA FAMILIA ROIBÁS

La familia Roibás es la inquilina actual del Pazo del Faramello.

◆ **Jacobo Roibás Bravo** es el padre. Iracundo e inalcanzable. Viste una gabardina ocre y maltrata al ganado.

◆ **Teresa Alba Andrade** es la madre. Alegre y siniestra. Cuida los jardines de noche y tiene heridas en las manos.

◆ **Nicodemo Roibás Bravo** es el tío. Sabio y retorcido. Siempre lleva su sombrero en la mano y frecuenta la capilla.

◆ **María Roibás Alba** es la hija. Testaruda, tímida pero calculadora. Viste un disfraz adelantado a su tiempo y lleva una navaja.



INTRODUCCIÓN: LA HORA DEL COCO

◆ El rebaño perdido de los Roibás son el grupo de protagonistas. Los locales tienen miedo a hablar de estas desapariciones, pero se rumorea que en los bosques cercanos al pazo habita el Coco.

Lo más raro es que nadie se pone de acuerdo en sus nombres ni en sus edades, pero todo el pueblo dice que eran la vergüenza de la familia, justo lo contrario a los valores de los Roibás. No había disciplina que funcionase, gustaban de acosarse tarde y fisionear en lo desconocido.

Pero un tarde de otoño, alguien del pueblo dijo que los vio desde lejos de nuevo en el Pazo, que habían vuelto como los soldados vuelven a casa; irreconocibles. Esta vez para terminar su cometido.

◆ EL PAZO DEL FARMELLO

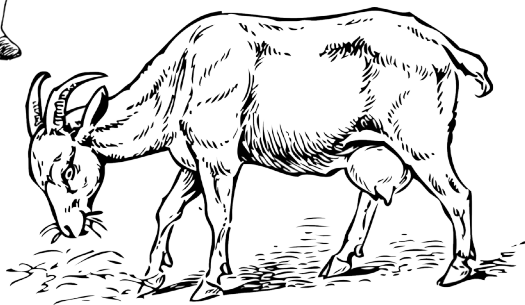
El Pazo del Faramello se encuentra sobre el cañón del río Tinto, afluente del Río Sar, en el lugar del Faramello en el ayuntamiento de Rois, provincia de La Coruña.

A pesar de su brisa nostálgica de una época de ríos, bosques y maleza, incorpora algunas novedades arquitectónicas que interrumpen el canto de los búhos y las voces de tiempos remotos ocultas en la sombra de los árboles, pero no la voz que susurra, lánguida y pura:

"Ejecutaré contra ellos terribles venganzas, castigándolos con ira, y cuando haga esto sabrán que Yo soy el que soy."

◆ EL GRANERO

Aquí comienza esta terrible historia. Es un almacén rodeado de montones de paja y una piedra de molienda en su centro. María, despertará al grupo de niños, entre risas y les dirá *"Vamos, la cabra lleva días sin comer"*.



Qué tétrica sorpresa, pues la cabra resultará estar viva, comiendo, pero su cráneo abierto y vacío. *"Pero no puede darse cuenta, necesita darse cuenta"* y amenazará con su navaja.

◆ LOS JARDINES

Es de madrugada, puede olerse en la fría brisa, son las manchas de sangre que rodean el laberinto de rosales. Teresa está cerca, con unas tijeras de pasador oxidadas, pero hay una gran comitiva. Estos jardines guardan uno de los acebos más antiguos del país, sirviendo de festín para pequeños roedores, aves rapaces y seres eternos. Algo se mueve entre los árboles. ¿Avivarán a las comadreas para que maten a Teresa? ¿Intentarán sanar sus heridas para que se sacrifique frente al Coco y ganar tiempo? ¿Les advertirá dónde estaban antes de despertar siquiera?

◆ LAS BODEGAS

Jacobo mora aquí mutando el vino en agua. Jacobo luchará contra el Coco en vano si irrumpe en el lugar, pero también intentará purificar con sus doce cirios al grupo en una trampa mortal como un recuerdo mismo.

◆ LA CAPILLA

De estilo barroco rural, guarda un retablo a Nuestra Señora de las Nieves. Nicodemo correrá a abrazarlos y decirles que *"deben nacer de nuevo, del agua y del Espíritu"*. La luz del alba entrará por la capilla, eclipsando del ser. Ahí Nicodemo empujará a los críos al Coco y morirá, es parte del purgatorio del rebaño por morir en un parto complicado. Aquí pueden ocurrir varias cosas:

- ◆ Quien vacile, verá su alma consumida.
- ◆ Quien tenga fe, se salvará del fuego.
- ◆ Quien sea sacrifique, verá el rostro del Coco y hablará su lengua (pág. 16).





LOS PERSONAJES

◆ INFANTES EN LA VIGILIA

Los protagonistas de la hora del Coco son infantes de entre cinco y siete años, de distintos meridianos de la península ibérica, centroamérica o sudamérica. No son héroes ni heroínas, solo un grupo de amistades de un pueblo perdido en mitad de la sierra, compañeros de clase que van a una granja escuela, familiares que duermen algunos fines de semana en el enorme caserón de la abuela, un grupo de huérfanos en un centro de acogida monástico o fieles imitadores en vida de la obra de Oliver Twist en las noches de alguna ciudad.

◆ HOJAS DE PERSONAJES

En las siguientes páginas encontrarás las hojas de personaje de los dos tipos de protagonistas, según el tipo de partida que queráis jugar y que vienen indicados por los siguientes símbolos:

◆◆ FLEMAS

Si preferís una historia de terror oscura donde explorar una pesadilla desde la piel de niños atormentados, en la línea de It o El Sexto Sentido, elige jugar con **FLEMAS**. Este tipo de personajes no recuerdan su encuentro con el Coco y deben rememorarlos, para despertar.

◇◇ INOCENTES

Si preferís jugar desde la traviesa inocencia que supone desafiar un mal acechante, en la línea de la Ciudad de los Niños Perdidos u Oliver Twist, elige jugar con **INOCENTES**. Este tipo de personajes confían en hacer frente al Coco, reducirlo o atraparlos. Si fracasan... los tomará.

“Aun las tinieblas no encubren de ti, y la noche resplandece como el día; lo mismo te son las tinieblas que la luz.” **Salmos 139:12**



HOJA DE PERSONAJE: FLEMAS

◆◆ FLEMAS

Antes solía entenderlo como una advertencia, pero... y si era una sentencia. ¿Y si realmente nos hubiera devorado en los sueños de la infancia?

NOMBRE
APELLIDOS
GÉNERO
EDAD

◆ **LLAMA OSCURA** *En mi infancia, la luz camina de la mano con las tinieblas.*
Lanza una (1) moneda cuando actúas como una persona rara para tu edad.

◆ **SUSPICAZ** *He visto los errores de un pueblo que nunca se volverá a ver.*
Lanza dos (2) monedas si además crees que debes prestar especial atención.

◆ **RECORDAR LA VIDA** *Esto es solo un sueño lúcido, es hora de despertar en casa.*
Lanza tres (3) monedas si además quieres salir de este purgatorio onírico.

■ □ □ □ □ □ DESPERTAR

Si llega a 6, el Coco te revelará su rostro y te convertirás en él.

“Porque todos vosotros sois hijos de luz e hijos del día; no somos de la noche ni de las tinieblas.”

Tesalonicenses 5:5



HOJA DE PERSONAJE: INOCENTES

◇◇ INOCENTES

Papá y mamá siempre me riñen y me dicen que si me porto mal algo malo vendrá a por mí, mientras se entretienen de noche. Yo también quiero ser mayor.

NOMBRE
APELLIDOS
GÉNERO
EDAD

◇ LUZ ATENUADA *La abuela dice que no puede pasarme nada malo.*

Lanza una (1) moneda cuando actúas con la inocencia de la infancia.

◇ IMPERTINENTE *No es justo que los adultos no quieran compartir la noche.*

Lanza dos (2) monedas si además estás provocando una situación molesta.

◇ IGNORAR EL SUEÑO *Mi espíritu abandonó su tormento al soñar, le seguiré.*

Lanza tres (3) monedas si además quieres eviar abrazar a Morfeo.

■ □ □ □ □ □ SOMNOLENCIA

Si llega a 6, el Coco te comerá y/o te atraparé en sus dominios.



EL CRÍPTIDO

◆ EL COCO: EL HORROR DESDIBUJADO

Emanando de las canciones de cuna de varias culturas, el Coco busca castigar seriamente a los niños malcriados y a los que no duermen. Aparentemente, llegó a tierras americanas desde la península ibérica. De hecho, el fruto homónimo fue nombrado así por la tripulación de Vaasco de Gama, pues encontraron similitudes entre este fruto con la cabeza del ser. No obstante, se pensaba con anterioridad que la cabeza del Coco era una calabaza con tres orificios —de acuerdo al culto celta de las cabezas cortadas— que simulan la boca y los ojos, aunque en realidad esta se encuentre vacía pues el monstruo es incorpóreo.

Existe un denominador común en todas ellas y es que busca llevarse a los niños malcriados, como constató Francisco de Goya en 1799 en su grabado “Que viene el Coco”.

Como apuntó Federico García Lorca:

“La fuerza mágica del Coco es precisamente su desdibujo. Nunca puede aparecer aunque ronde las habitaciones. Y lo delicioso es que sigue desdibujado para todos”.

Y es que no es la forma en que se ve el Coco, sino lo que hace lo que más aterriza. Es un devora niños y un secuestrador; puede devorar al niño inmediatamente, sin dejar rastro, o puede llevarse al retoño a un lugar sin retorno, pero sólo lo hace con niños desobedientes. Está al acecho de la mala conducta de los niños desde los tejados; toma la forma de cualquier sombra oscura y se queda mirando sin intercambiar palabras.

Se desconoce de qué manera ha llegado hasta nuestros días esta información acerca de su ser y significado, lo cierto es que su presencia y sus actos son una verdad observable; los niños son unos malcriados y desaparecen sin dejar rastro, otros dejan de serlo pero borran esa risa impertinente de sus caras para siempre. Fuera como fuere, nada puede derrotarle.

EL CRÍPTIDO: VARIANTES

◆ VARIANTES DEL COCO

Empero, este ente recibe otros nombres en los que se oculta: el cuco, el cucoy, el cuca o el cucu, el hombre del saco, el bogeyman, Torbalan, Bussemanden, Mörkö y un largo etcétera. Los orígenes del Coco son diversos, aquí se recogen algunos, acompañados de un símbolo que indica para qué tipo de partidas y personajes se recomienda.

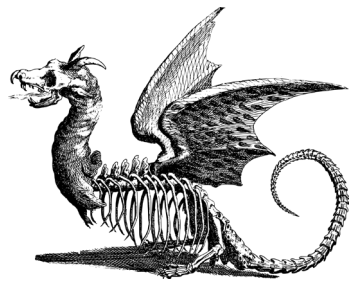
- ◆ Para partidas oscuras con **FLEMAS**.
- ◇ Para partidas desafiantes con **INOCENTES**.



◇ CABEZAS DE CALABAZA

Mencionado por primera vez por Diodoro Sículo, después de la batalla de Selinunte (469 a.C), se supo así que los celtíberos gustaban de colgar en sus lanzas las cabezas de sus enemigos. Pero una era diferente, en altura y malicia. Como un espantapájaros de tres metros, clavada en lo alto de una estaca un faro vegetal esculpido en calabaza, con dos ojos y una boca sonriente, atabiada con harapos para asustar a sus víctimas.

En Portugal, recorre los pueblos durante la festividad de Pão-por-Deus y en Galicia durante el Migallo, o Defuntiños en la isla de Arosa. Aquí es donde la realidad y el mito comienzan a confundirse, pero corre el rumor de que se ayuda de jóvenes disfrazados, cubiertos con una manta, una sábana o una capa con capucha. Persiguen con sus bastones de membrillo y hortigas a niños traviesos, para llevarlos a la colina desde donde el Coco vislumbra la sombra de la noche, acompañado de cabezas cortadas.



◇DRAGÓN DE SAN JORGE

El Coco también adopta la forma de una dragona llamada Coca desde la edad media. La referencia más antigua está en el libro Livro 3 de Doações de D. Afonso III del año 1274, donde se hace referencia a ella como un gran pez que aparece en la orilla.

En Portugal vive en Monção, cerca del río Miño, luchando contra San Jorge durante el Corpus Christi y se la conoce por Santa Coca. Cuando vence, las cosechas se pudren. Si resuta herida, las cosechas florecen. A pesar de ello, la gente aclama a Santa Coca. En Galicia una vive en Betanzos y otra en Redondela, en la ría de Vigo.

Pero el caso más inquietante es el de la que acecha en Cataluña, la Cuca fera de Tortosa, que parece una tortuga con una espina con cuernos, garras de dragón y cabeza de dragón. La leyenda dice que tiene que cenar todas las noches con tres gatos y tres niño, y no ha fallado una sola vez desde 1457.

◆ENGAÑO SOSTENIDO

En la provincia de Cuenca, hay una nana poco conocida por maliciosa:

Con decirle a mi niño / que viene el coco, / le va perdiendo el miedo / poquito a poco.

Pero hay un detalle inadvertido aún más aterrador en la versión más popular:

Duérmete niño, / duérmete ya, / que viene el coco / y te comerá.

Lo terrorífico no es que los niños inocentes lo entiendan como una advertencia, sino que haya llegado hasta nuestros días como tal.

¿Y si era una sentencia? ¿Y si realmente el Coco nos hubiera devorado en los sueños de la infancia? ¿De qué modo podríamos saber si nos habría devorado con anterioridad si lo hace en silencio mientras dormimos? En cualquier caso, todo es una gran mentira; el único consuelo es que sea una piadosa.



EL CRÍPTIDO: VARIANTES

◇FRUTAS DE LAS AMÉRICAS

Muchos países de Latinoamérica se refieren al críptido como el Cuco, mientras que en el norte de Nuevo Méjico se le llama Kukui o el Hombre del Saco y en Perú toma uno de los muchos nombre del Diablo, que aquí no pronunciaremos para evitar su atención.

Al desviar la vista a las junglas del Amazonas, en el folclore Brasileño se refieren a la bestia como la Cuca; una aligator humanoide que ocupa varias canciones de cuna:

Dorme neném / Que a Cuca vem pegar / Papai foi pra roça / Mamãe foi trabalhar

Duerme pequeño, / que la Cuca vendrá. / Papá fue a la granja / y mamá a trabajar.

El Hombre del Saco es famoso también en Brasil, pero aquí adopta los colores regionales y la forma de un búho, murucututu u otra ave de presa que raptan niños en sus incursiones nocturnas, para alimentar a sus polluelos.

◆LADRÓN EN LA NOCHE

En Pedro 3:10 se dice:

“Pero el día del Señor vendrá como ladrón en la noche”.

Entonces surge la siguiente pregunta:

¿Qué se conmemora en la Eucaristía?

Nadie lo sabe con certeza, pero una cosa está clara; el miedo a este críptido está sellado en las Sagradas Escrituras. Por eso debes acostarte temprano, para no ver una luz en el cielo, para no oír tu propia voz susurrándote que lo intentarás y otra sale a su encuentro, acariciando tu nuca, como unos dedos de seda, hundiéndose en tu médula, tomando la deuda de nuestros pecados.

Él es un padre, y le hicimos perder a su hijo, por lo que su palabra vendrá y te cogerá si intentas correr y te perseguirá hasta darte caza... porque él... Él es el Señor.



