

FOLCLORE ROL JAM 2022

«MITOS DE TU LUGAR DE ORIGEN»

TÍTULO · ESCENARIO · CUENTOS DE ÁNIMAS

LA AISHA KANDISHA

INTRODUCCIÓN

Tienes en tus manos un escenario para Cuento de Ánimas dedicado a la versión del 'coco' en Ceuta, el monstruo con el que nuestras madres y padres nos asustaban cuando nos portábamos mal.

Ceuta es una ciudad española situada en el norte de África, junto a Marruecos, y por su situación geográfica existe una gran influencia de la cultura árabe.

Se trata de la Aisha Kandisha, una especie de bruja o súcubo cuyos orígenes se remontan al siglo XVI. Se dice que cuando el ejército portugués conquistó Ceuta, algunos de sus soldados asesinaron a la familia de una joven, la cual fue además vejada aunque dejada con vida. Su venganza fue buscarlos uno a uno, y a través de engaños al seducirlos, los degolló en su propio lecho.

De este entonces la Aisha Kandisha se ha convertido en uno de los monstruos más populares en el Norte de África y también en Ceuta. De niños, decíamos que si de noche pronunciabas su nombre tres veces ante un espejo, aparecería ante ti.

Se dice que su aspecto es el de una bella joven, pero que en lugar de piernas tiene patas de cabra o camello.

CRÉDITOS

Un suplemento para Cuento de Ánimas escrito por Dani Vicente (@daniyimbo)

La ilustración de la Aisha Kandisha corresponde a Javier Prado (@JaviertPrado), que forma parte de su libro 'Monstruos Ibéricos'.

LICENCIA



El Refugio
20 22
Folclore Rol
JAM™
III EDICIÓN

ESTE JUEGO FUE CREADO
PARA LA III EDICIÓN DE LA
FOLCLORE ROL JAM 2022
«MITOS DE TU LUGAR DE ORIGEN»



CUENTOS DE ÁNIMAS

SINOPSIS:

Ceuta. 1954. Tras toda una vida en Portugal, acabas de llegar a la ciudad y tu propósito es el de saber más sobre tus orígenes, que se remontan al siglo XVII. Has decidido volver a lugar en donde tus antepasados vivieron hasta que, de forma súbita, decidieron volver a su tierra. Tu abuelo te contaba de pequeño que algo ocurrió para que dejaran la ciudad, pero lo único que te importa es pisar las calles en donde hace siglos tu familia prosperó.

La antigua casa que perteneció a los tuyos es ahora un modesto hotel en donde te has alojado, y ardes en deseos de recorrer sus habitaciones y pasillos por si encuentras algún indicio que recuerde el paso de tu familia.

PERSONAJES SECUNDARIOS:

1

Reduan Dris: Es el propietario del hotel. Tiene cerca de 60 años y tiene su propia casa en la segunda planta. Es muy diligente en todo momento. Ha oído hablar de las extrañas historias que rodean al edificio, pero prefiere no hacer mención por temor a que afecte a su negocio.

2

Samia Dris: Es la hija de Reduan. Aún no ha cumplido los 18 años, pero ayuda a su padre en las tareas de limpieza. Evita tratar directamente con los clientes. Sabe todo lo que pasa en el hotel y conoce bien la leyenda de la Aisha Kandisha.

3

Teniente Moreno: Es un veterano capitán de la Guerra Civil. Acaba de llegar a Ceuta y espera que le asignen destino mientras se aloja en el hotel. No le agrada que el propietario sea musulmán, y lo trata con bastante desprecio. Por la noche se emborracha a menudo y lanza miradas furtivas a Samia.

4

Padre Ángel: Se trata de un sacerdote que sueña con predicar el evangelio en Marruecos. Está pasando unos días en la ciudad mientras se prepara para su gran viaje. Aunque no lo dirá nunca abiertamente, piensa que todos los que siguen la doctrina del Islam están “profundamente equivocados”.

5

Amigos con ganas de fiesta: Pedro, Juan y David son un grupo de jóvenes que han viajado hasta Ceuta para disfrutar del fin de semana lejos de los ojos de sus familias. Ya han pasado la primera noche y han ocasionado algunos destrozos. Reduan Dris está descontento y les ha amenazado con echarlos.

CUENTOS DE ÁNIMAS

PISTAS E INDICIOS:

- La imagen de una joven aparece por la noche en los espejos
- El hotel está decorado con mosaicos de origen árabe muy antiguos
- En la pared hay expuesta una antigua pistola con las iniciales de tu apellido grabadas
- Oyes una voz hablando en una lengua extranjera que suplica por su vida
- Una entrada en el sótano a los cimientos de una antigua vivienda del siglo XVI
- Un vecino habla de la muerte de un joven en el hotel hace un par de años
- Sueñas que paseas por el hotel vestido con un uniforme de tiempos pasados
- Una palabra escrita con sangre en árabe aparece en una pared: asesinos. Vuelve a desaparecer

OBSTÁCULOS DE ENTORNO:

- Brota sangre de los grifos al caer el sol
- Se oye rascar las paredes cuando duermes
- Pesadillas sobre el saqueo a una vieja ciudad
- Un susurro dice tu nombre desde la oscuridad
- Quedas atrapado en un lugar muy estrecho
- Todos hablan con la misma voz de mujer
- Te despiertas cubierto de arañazos
- Sientes que alguien te observa

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE:

- Alguien intenta ocultarte información
- Alguien te miente de forma descarada
- Alguien trata de seducirte
- Alguien quiere expulsarte del hotel
- Alguien emplea la violencia
- Alguien te obliga a emborracharte
- Alguien te dice que huyas cuanto antes
- Alguien te impide que encuentres la salida

CUENTOS DE ÁNIMAS

TABLA DE TENSIÓN.

1^a DAMA GRIS REVELADA

El hotel está en silencio. Nadie ha vuelto a ver ni a oír nada sobre los escandalosos amigos que pasaron la noche pasada divirtiéndose hasta entrada la madrugada. La puerta de su cuarto está cerrada. Ni siquiera las llaves sirven. Parece que alguien la ha atrancado desde el interior.

2^a DAMA GRIS REVELADA

El cuarto que ocupa el sacerdote está destrozado. En las paredes hay varios escritos en latín sobre exorcismos. También hay un dibujo en una hoja de papel de lo que parece ser una mujer y hay algo escrito al pie de la página: “Ella está sometida a un profundo deseo de venganza”.

3^a DAMA GRIS REVELADA

El grito de una mujer lo inunda todo. Sabes que si permaneces en el hotel acabará loco para siempre. El sonido de una batalla se oye de fondo, e infinidad de voces se unen en un terroífico coro de desesperación. La única opción de no perder la cabeza es huir cuanto antes.

EPÍLOGO

TABLA DE ESPÍRITU.

= 2 / + 2 CONTADORES DE ESPÍRITU

Huyes por las calles de Ceuta para alejarte de la pesadilla. Quieres volver a tu país cuanto antes. Duermes al raso, o lo intentas, pero al menos vas a poder contarlo. Llegas por fin a tu casa, abrazas a los tuyos y respiras tranquilo. Es verdad que las largas noches ya van a dejar de ser lo mismo, pero al menos no volverás a ese maldito hotel.

= 1 CONTADORES DE ESPÍRITU

Tratas de buscar la salida del hotel pero no la encuentras. Alguien te sigue. Notas su putrefacta respiración en la nuca. “¿Por lo qué lo hiciste?”, te pregunta en otra lengua que logras entender. Sus pasos sobre el suelo suenan como los de un animal. Todo está perdido, pero al final encuentras la salida. Estás a salvo, al menos físicamente, pero tu mente seguirá atrapada en ese hotel para siempre.

= 0 CONTADORES DE ESPÍRITU

Abres una puerta y estás en una humilde casa árabe. Vistes de uniforme militar, como tus compañeros, y tus manos están manchadas con la sangre de una familia inocente. Solo queda con vida su hija, la cara más preciosa que has visto jamás. Te acercas, pero su rostro se convierte en el de un demonio horrible. Gritas por última vez.