

Bailando sobre lunares

Por Francisco José Núñez Gavira,

@20dpercepcion

Basado en el folklore andaluz, en el de mi tierra, Sevilla. *Bailando sobre lunares* se inspira en el baile flamenco, en los locales escondidos a orillas del río Guadalquivir de la segunda mitad del siglo XX, en las copas de vino pasando de mano en mano y en el albero propio de la feria.

En esta Zona de Aventura podrás encontrar el local conocido como El baile de la Tarara y todos los eventos que ocurren en su interior. Ha sido escrita para el #FolcloreRolJam21 y no está adaptada a Mausrriter, pero deja espacios suficientes para ello.

Índice

El baile de la Tarara.....	3
La cocina	4
Sala principal	6
Bajo el tablao	7

El baile de la Tarara

El sol de Sevilla cae perpendicularmente sobre la puerta y la pequeña ventana, los únicos accesos de este lugar al exterior. La puerta se mantiene siempre cerrada y debes aporrearla con un compás de tres por cuatro (3x4) para que alguien te abra. A la derecha de la puerta hay una vieja escoba que se apoya en la reja de la ventana cerrada. La ventana no se abre bajo ningún concepto. En el techo hay un tubo de ventilación que accede directamente a la cocina del local.

Cuando los aventureros investiguen los alrededores pueden encontrar:

- Pequeñas piedras en la ribera del río.
- Unas cuantas monedas (pesetas) tiradas cerca de la puerta.
- Una gran jarra metálica.

Los coches de caballos pasan a unos metros en la avenida cercana, el polvo se arremolina ante una ciudad que ruge arte y salero. Cuando presentes este

emplazamiento recuerda usar los siguientes recursos:

- Estás junto al río Guadalquivir. El clima es cálido, pero la brisa roza el río y convierte la zona en un lugar fresco y confortable.
- No es necesario que fuerces el acento, si no te sale, no pasa nada. En Sevilla se *sesea*, por lo que hablar con la S será más que suficiente.
- Pon flamenco de fondo (y sin que moleste) para ambientar la partida.
- Cuando quieras describir los trajes de la época busca internet y exagera todo al máximo.

La cocina

La abuela trabaja aquí haciendo sus conocidos potajes. No hay menú del día ni platos a elegir, se come lo que la abuela ponga encima de la mesa. La cocina consta de unos viejos fogones acompañados

de una pequeña encimera de piedra, sobre ella hay una serie de utensilios de cocina desparramados. La abuela siempre está cocinando, dice que debe alimentar a "sus niños". En la cocina no hay lugar para animales, alimañas u otras personas que no sean la abuela, por lo que intentará sacar lo que sea de su cocina a grito de "*¡Venga fuera de aquí!*" y un cucharón en la mano.

El día que los aventureros llegan a El baile de la Tarara hay de comer puchero y la abuela ha hecho tres ollas, suficiente para alimentar a las veinte personas que asistirán al evento.

Cuando describas la cocina, hay tres cosas de especial interés:

1. Un gran escudo del Real Betis Balompié cosido con punto de cruz en un cuadro sobre la zona de cortar.
2. El legendario cucharón de la olla que brilla con luz propia.
3. La sombra de un ratón saliendo por la puerta de la cocina.

Sala principal

Es la gran y única, exceptuando el baño, habitación del local. Todo lo que ocurre se concentra aquí. Dispuestas cuatro mesas con cinco sillas frente a un tablao flamenco de tres por tres metros. Las nueve personas, entre hombres y mujeres, que llevan trajes de gitana van rotando en grupos de cuatro cada vez. Entre una actuación y otra hay unos pocos minutos de diferencia, por lo que el tablao queda totalmente vacío pero a vista de todos. Cuando los aventureros quieran pasar a través del tablao en mitad de una actuación puedes lanzar 1d4 para comprobar en que parte de la sevillana se encuentran los bailarines:

1. Entre los bailarines hay poco hueco para pasar, van cambiando de posición continuamente clavando los zapatos con firmeza. Será medianamente difícil pasar, hay que tener cuidado con el taconeo.
2. Hay un espacio entre los bailarines y es la mejor oportunidad para pasar. El peligro

sigue existiendo, pero es el momento idóneo para correr bajo el cobijo de los largos trajes.

3. Zona mortal. El intenso taconeo hace muy difícil poder atravesar esta jauría de golpes. La dificultad es máxima y solo los aventureros más incautos se atreven a entrar.
4. Una mezcla de las dos primeras. El peligro no es tan elevado, pero sigue existiendo un continuo movimiento. La dificultad es media.

Los aventureros pueden observar las cuatro partes de la sevillana para obtener un bonificador a la tirada.

Bajo el tablao

Bajo las tablas sobre las que tantas personas bailan se esconde una pequeña cueva, la madriguera de los BuscaEspines, una banda de ratones que protegen el santo puchero de la Abuela. Son agresivos con otros en su territorio y lucharán para demostrarlo.

Los BuscaEspines tienen la capacidad especial de oler si algún otro ratón ha comido del

santo puchero sin permiso el monarca pucheril, Reignor, su líder. Es un gran ratón con pocas ganas de todo. No le gusta moverse, no le gusta discutir, no le gusta prácticamente nada que no sea el puchero y escuchar el tablao flamenco. Tiene gran fuerza, pero solo amenaza con usarla. Si corre peligro su vida ofrecerá sus tesoros y reliquias para salvar el pellejo.

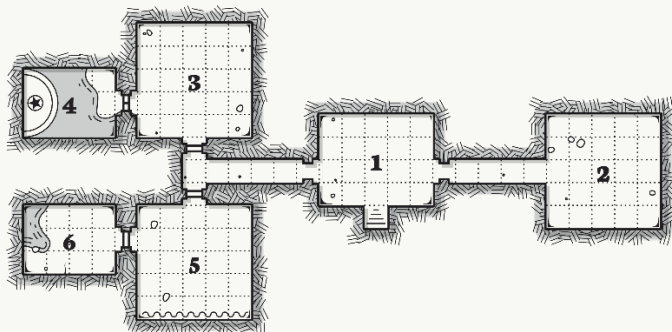
Los pocos miembros que conforman esta secta lo hacen por la necesidad de comer. Aceptaron a Reignor como su líder al ser más grande y fuerte que los demás y, desde entonces, nadie ha vuelto a poner en duda su autoridad. Los BuscaEspines pueden parecer violentos al principio, pero ante una fuerza de combate superior huirán y dejarán a Reignor en la estacada. Siempre que los aventureros interactúen con un miembro de la banda muestra que:

1. No tienen miedo a la muerte.
2. Nadie habla del puchero en ausencia del monarca.

3. Si has comido puchero sin permiso eres ratón muerto.

Bajo El baile de la Tarara

Bajo el tablao flamenco se encuentra la morada de los BuscaEspines, una banda de ratones sectarios. Guardan las sagradas sobras del puchero y rezan culto a la Abuela.



1. Sala principal. Está justo bajo el tablao flamenco. Tiembla y reverbera los sonidos haciendo muy difícil la comunicación.
2. Arsenal de los BuscaEspines. Hay mondadientes y pequeños trozos de cuerda-ganchos para escalar. El ruido no es capaz de despertar al orondo guardia de la puerta.
3. Antesala del monarca pucheril. Sus 2 guardias privados descansan aquí. Además,

la mayoría de los objetos preciosos y reliquias del exterior se encuentran en esta gran sala.

4. Cámara del monarca pucheril. Es un roedor grande y de poca movilidad, pero tiene una fuerza descomunal (si es que tiene ganas de luchar).
5. Sala principal. Aquí residen los otros dos miembros de los BuscaEspines, Saira y Hemenika, dos hermanas que solo buscan un lugar donde poder comer y dormir.
6. Almacén del puchero. Aquí se guardan las sobras.

Mapa creado con [One Page Dungeon Generator](#)

Zona de Aventura escrita por Francisco José Núñez
Gavira, [@20dpercepcion](#)

Este juego fue creado para la II Edición de la
FolclorRolJam 2021 «Ratones aventureros».

