

HISTORIA

Montserrat, 2014.

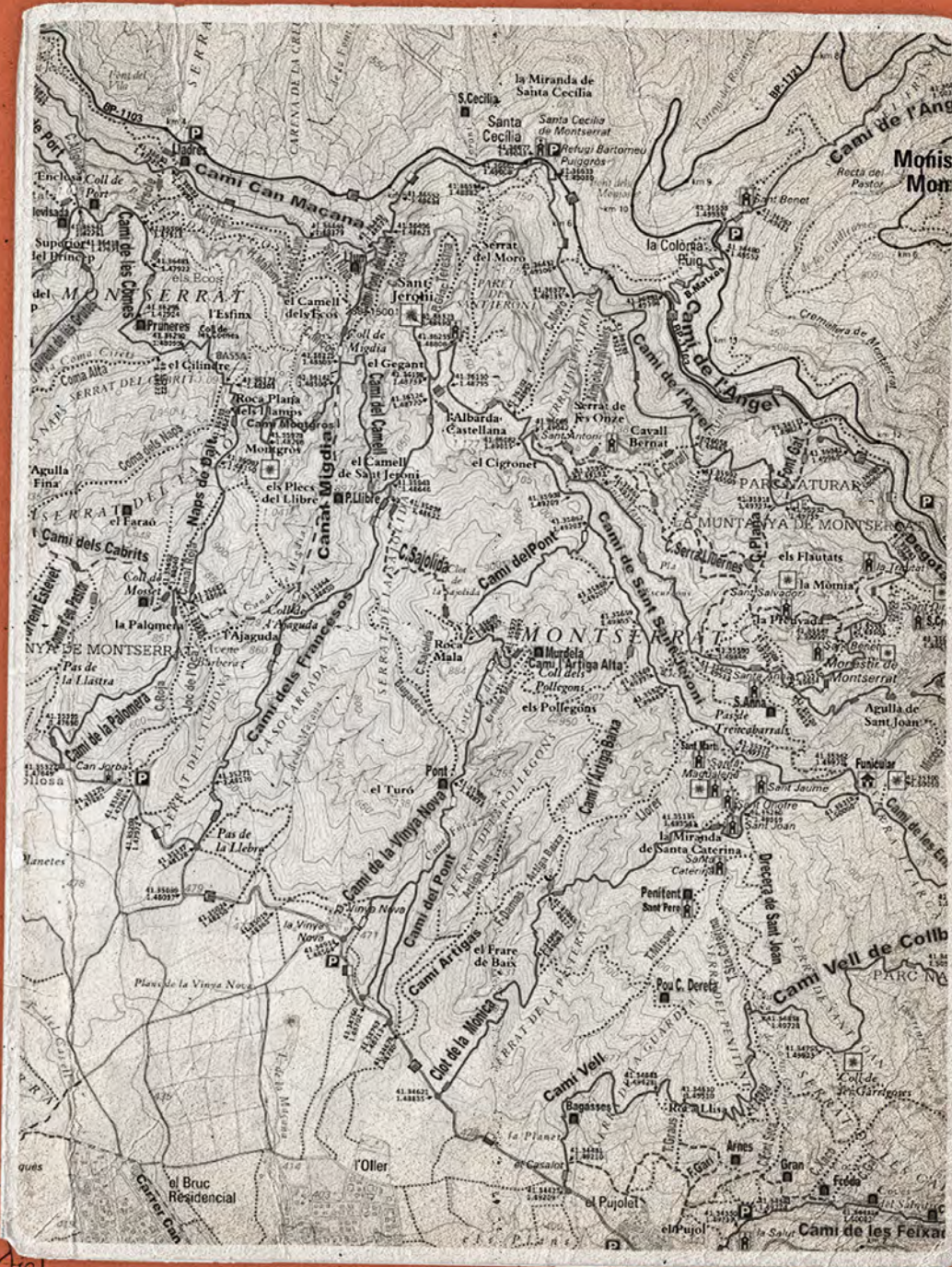
La calma del refugio que ofrece tu habitación es interrumpida por una llamada de teléfono. Un viejo amigo te hace una propuesta inesperada. La única información que recibes es que prepares una mochila con ropa de abrigo. Titubeas, odias las sorpresas.

Un cálido "¿confías en mí?", te conduce a aceptar. Tras unas horas en coche, sin saber a dónde te diriges, llegáis a vuestro destino. Un paisaje rocoso se presenta ante ti. Tu amigo señala con el dedo índice la cima y te sonríe.

El Sol empieza a desaparecer por el horizonte. Tú te sientes pequeña, sientes el primer temblor.

OBSTACULOS DE ENTORNO

1. PASO ESTRECHO
2. LUGAR ESCARPADO
3. OSCURIDAD
4. SILENCIO
5. LA MOCHILA PESA DEMASIADO
6. RUIDOS INDESCRIFRABLES



Un escenario para
Cuento de Ánimas



CIMA

Cima es un escenario de Cuento de Ánimas ambientado en Montserrat y que utiliza como atrezzo leyendas del folclore asturiano y catalán.

El Refugio

20 22

Folclore Rol
JAM[®]
III EDICIÓN

Este escenario fue creado para la tercera edición de la Folclore Jam 2022 "Mitos de tu lugar de origen"

Textos e ilustraciones de Kai Bierge @kaiwierge... y Fada @orgullofreak





TABLA DE TENSION

PRIMERA DAMA EN JUEGO:

Sola en mitad de la montaña te invaden pensamientos intrusivos: no vas a lograrlo, te han abandonado,...

SEGUNDA DAMA EN JUEGO:

La oscuridad de la noche avanza, cada vez es más difícil orientarse y el miedo te domina.

TERCERA DAMA EN JUEGO:

Tu cuerpo comienza a fallarte, te falta el aire, las fuerzas flaquean y no crees que puedas seguir.

PERSONAJES

Mariacuchilla: Una joven desaliñada con un cuchillo en una mano y la cabeza decapitada de un niño en la otra. Pactó con el diablo degollar a su hermano a cambio del amor de un ermitaño. Arrepentida persigue el cuerpo decapitado de su hermano para coserle la cabeza de nuevo.

La Bruja de Brañavara: Una anciana vestida con un grueso abrigo de lana, pañuelo y un candil que el viento no puede apagar. Adivina y nigromante exiliada de origen asturiano. Capaz de hablar con los muertos y ver las cuentas pendientes de los vivos.

El dip: Un perro de pelaje denso y negro. Cojo de una pata. Suele aparecer solo de noche, se rumorea que es un espíritu maligno que se alimenta de la gente que merodea por el lugar.

Isidro, el tamborilero del Bruch: Un chavalín de diecisiete años, de familia humilde. Viste una zamarra y una barretina típica de su tierra. Le puede la cobardía. Cuenta la leyenda que venció las tropas napoleónicas a golpe de tambor gracias a la reverberación que le ofrecía la montaña.

EPÍLOGOS

SI TE QUEDA ALGÚN CONTADOR:

Logras llegar al refugio. Tus amigos te reciben con una sonrisa celebrando que lo hayas logrado. Suena una botella de vino descorchándose.

SI NO TE QUEDA NINGÚN CONTADOR:

No lo logras. El miedo te paraliza, buscas un rincón para hacerte pequeña y esperar a que amanezca y alguien te rescate.



PISTAS

1. ENCUENTRAS UNA MARCA DE ORIENTACIÓN QUE INDICA LA RUTA QUE DEBES SEGUIR
2. VES EL REFUGIO EN LA LEJANÍA,
3. TE ATREVES A APAGAR EL FRONTAL Y LA LUZ DE LA LUNA BARRE EL TERRENO Y TE OFRECE UNA PERSPECTIVA MÁS AMPLIA.
4. ENCUENTRAS UNA NOTA QUE TE HAN DEJADO TUS COMPAÑEROS.
5. EL TIEMPO HA EMPEORADO Y VOLVER ATRÁS NO ES UNA OPCIÓN.
6. ESCUCHAS A TUS COMPAÑEROS GRITAR TU NOMBRE

OBSTACULOS DE PERSONAJE

1. UN PERSONAJE TE OFRECE REFUGIO
2. UN PERSONAJE TE OFRECE LLAMAR A CASA Y RENDIRTE.
3. UN PERSONAJE TE MUESTRA LO FRÁGIL QUE ERES.
4. UN PERSONAJE TE AGREDE FÍSICAMENTE.
5. UN PERSONAJE TE DESORIENTA O TE DESVÍA DEL CAMINO.
6. UN PERSONAJE TE PIDE AYUDA O NECESITA CONSUELO.