

AMBIENTACIÓN: DIOSES

AUTORÍA - MIGUEL ÁNGEL MADERO ORTAS
(@MIGUEL_RQL_EDU)



PRÓLOGO

Representáis a un grupo de peregrinos en plena Primera Cruzada (1095-1099). Hartos de pasar hambre y penurias, decidís caminar hacia la ciudad santa de Jerusalén, donde esperáis alcanzar la gloria, la paz o el perdón de Dios a vuestros pecados del pasado, como ha proclamado un Papa, cuyo nombre no llegáis a recordar.

En vuestra tierra sólo hay hambre y desolación, los señores feudales derraman la sangre de los inocentes por un estandarte, unas hectáreas de tierra, un pozo o el favor de una dama. Pensáis que vuestro dios os va a ayudar si peregrináis a Tierra Santa, aunque en el último tramo del camino lo único que escucháis son ecos de batallas entre cristianos y turcos. No los queréis creer, pero la duda empieza a hacer algo de mella en vuestro ánimo. Aunque ¿qué ocurrirá si llegáis y los vuestros han vencido?

El camino es duro, hace calor en esta época del año y hay poca agua por el camino. No es tan duro como el desierto, pero estáis seguros de haber visto algún que otro buitre sobrevolando los caminos y eso solo quiere decir que hay comida...para ellos.

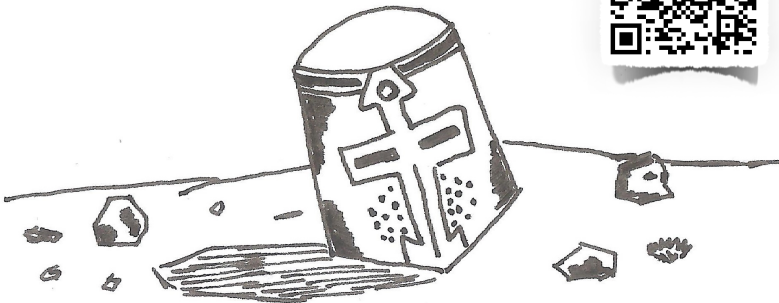
Como otras tantas veces, dejan de existir los buenos y los malos, tan solo mujeres y hombres que buscan sobrevivir aferrándose a una fe que les guía por caminos difíciles siguiendo los consejos de un dios que habla bajito o pide sacrificios a través de los gritos de algún iluminado. Los dioses en los libros parecen distintos, pero en vuestros oídos empiezan a sonar cada vez más parecidos.

Así, únicamente os quedan 7 días para alcanzar la ciudad de Jerusalén. Y poder así descansar. O simplemente perseguís una vaga ilusión. Porque, al fin y al cabo, de la ilusión emana la esperanza.

NOTAS ESCENARIO

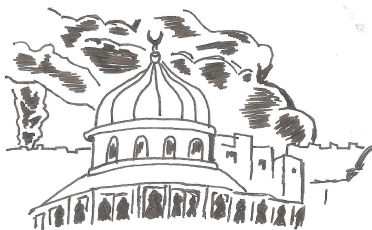
- Las peregrinas protagonistas pueden ser de cualquiera de las **tres grandes religiones**: cristianos, musulmanes o judíos. Si quieren que el azar decida a cuál de ellas pertenecen, pueden tirar un dado de seis caras: 1, 2 ó 3 cristiano, 4 ó 5 musulmán y 6 judío. Sea cual sea la religión profesada, los jugadores no tienen motivo para enemistarse ya que el objetivo es llegar a Jerusalén y saben que es mejor en un pequeño grupo.
- Vuestra **bolsa** tan solo puede contener tres objetos y debéis tener cuidado, la tela de la que están hechas nos resistirá mucho más camino sin romperse. La supervivencia del camino depende de ello.
- Las personajes se han encontrado tras varios días viajando, ya que por un motivo u otro no pudieron ir en una expedición oficial, ya sea ésta comercial o militar.
- Cuando los personajes llegan a Jerusalén, encuentran **una ciudad en llamas**, con soldados combatiendo de manera brutal dentro y fuera de las murallas. Se escuchan los cascos de los caballos con jinetes armados en todas las direcciones. Los pendones yacen en el suelo y es difícil distinguir un bando del otro entre la sangre, el humo y el polvo. Este hecho puede motivar que los peregrinos se desanimen o cojan nuevas fuerzas para luchar por su paso a Jerusalén.. Pero el camino se ha acabado y algo ha cambiado en sus almas, que peregrinan como lo hacen los propios personajes. **Aquí es donde se realizará la última tirada de esperanza y desesperación.**

BANDA SONORA



ENCUENTROS EN DIOS

- Os encontráis con una caravana de comerciantes que huye de Jerusalén. Dicen que allí es difícil prosperar y que apenas llegan mercancías por la presión de los cruzados.
- Un pozo con agua aparece frente a vosotros y no parece muy difícil sacar agua de él, pero un cadáver a unos metros de él os hace desconfiar ¿o no está muerto?
- Una pareja de judíos huye en vuestra dirección, llevan mochilas pesadas y ricas ropas. Apresuran el paso mirando hacia atrás cada pocos segundos
- Una ermita abandonada queda en lo alto de un risco de fácil acceso. Puede ser un buen refugio o contener algún objeto de interés. Una de sus ventanas de madera no para de chirriar.
- Hay que cruzar un río de unos tres cuerpos de ancho, y aunque no es muy caudaloso, el lodo impide ver bien la profundidad. Cerca no hay puentes visibles ni árboles que sirvan de pasarela.
- Un esclavista musulmán a camello se cruza en vuestro camino seguido por tres mujeres encadenadas un niño. Os ha visto y se gira hacia vosotros. Puede que quiera comerciar o uniros a la comitiva en contra de vuestra voluntad.
- Junto a un árbol frutal en el camino un hombre predica en solitario y a voces. Sus ropas están tan harapientas y él tan sucio que no sabéis a qué religión pertenece. Es probable que él tampoco.
- Os sigue alguien. Estáis seguros. No es un espejismo y eso que hoy hace un calor atroz y no hay no habéis encontrado una sola gota de agua. Quizás vuestro perseguidor tenga algo de líquido vital. Si es que os sigue alguien, claro.
- Pasáis al lado de un grupo de musulmanes que rezan a su dios sobre unas pequeñas alfombras que miran todas hacia el mismo lugar. Os han visto, pero siguen rezando aunque no os pierden ojo. Son uno más que vosotros.
- Tropezáis con algo en el suelo. Es un saco enterrado con varias dagas y un par de cimitarras. Tras repartirlas alguien os grita a los lejos.
- Un grupo de cruzados cabalga a vuestro lado, os protegerán y darán conversación un par de horas. Conforme la conversación avanza os dais cuenta de que tienen mucha sed de sangre y que son fácilmente irritables.
- Una fortaleza abandonada aparece en el horizonte. No es muy grande pero parece confortable. Cuando os quedan cien metros empieza a salir humo de ella.



HOJA DE PERSONAJE EN DIOSSES

Puedes descargarla desde <https://allthelittlelights.es/7-dias-de-travesia/>

BIOSSES

Noche 0
 Flashback
 ¿Cómo te llamas? ¿Cuál es tu oficio? Cuenta un poco sobre ti. Define un rasgo que te caracterice.

Flashback
 ¿Te ha hablado tu dios alguna vez? ¿qué te dijo? Cuéntalo.

Flashback
 ¿Cuál es tu mayor esperanza al llegar a Jerusalén? ¿En qué te convertirás al llegar allí? Cuéntalo.

Flashback
 ¿Qué noticias sobre la Cruzada te han llegado? Explica cómo llegó hasta ti y qué te movió interiormente.

Resultados de 5 - 6 son **Exitos**

Normal = 7 exitos

CARGA DE EMOCIONES

Miedo	Ira	Aversión	Sorpresa	Tristeza
supervivencia, huida	violencia, destrucción, enfrentamiento	odio, intimidación, oposición	reacción, esquivar, reflejo	reflexión, meditación, análisis
Confianza	Aversión	Sorpresa	Tristeza	
apoya, cobertura, ayuda	odio, intimidación, oposición	reacción, esquivar, reflejo	reflexión, meditación, análisis	
Anticipación				
exploración, detección, incursión				
Alegría				
relación, integración, persuasión				

Salva una vida, protege a alguien, encuentra comida...

- ESPERANZA -

- DESPERERACION -

Permite que alguien sufra, arrebatada una vida o deja morir a una persona, pasa hambre una noche...

Flashback
 ¿Has dejado atrás a alguien querido? ¿Por qué ya no te acompaña? Cuéntalo.

Flashback
 ¿Has tenido una experiencia agradable con alguien de otra religión? Cuéntalo.

Flashback
 ¿Qué deseas de una persona del grupo y sabes que nunca podrás conseguir? ¿Por qué? Cuéntalo.

Flashback
 ¿Has quitado alguna vida? ¿Po qué lo hiciste? Cuéntalo.

Flashback
 ¿Desconfías de alguien del grupo? ¿Qué deben hacer tus compañeros para que confíes en ellos? Cuéntalo.

Flashback
 ¿Cuáles son tus dudas de fe? ¿Qué te las provoca? Cuéntalo.

Flashback
 ¿Quiénes eran tus padres? ¿Tenían una fe ciega o confiaban más en sus manos y en su esfuerzo? Cuéntalo.

Flashback
 ¿Has robado alguna vez para poder comer? ¿Cómo te sentiste? ¿hizo ello que otra persona pasara hambre? Cuéntalo.