

# AMBIENTACIÓN: LA ODISEA

AUTORÍA -ROMAN AIXENDRI



## PRÓLOGO

El gran e ingenioso Odiseo os convenció, después de vencer en la guerra de Troya, para embarcaros en un viaje sin parangón por el Mediterráneo. **Lo que presuntamente escribió Homero no era del todo cierto.** No es que una ninfa retuviera al héroe aqueo y evitara que regresara con su esposa. El caso es que Odiseo quería vivir aventuras y convenció a un grupo de valientes para que le acompañaran. Antes de regresar a su hogar, quería vivir una gran historia para que algún poeta cantara gestas sobre su vida y poder así ser immortalizado.

Quizás Poseidón, Zeus y demás dioses sí que tuvieron que ver con el aumento considerable de la dificultad de su viaje pero la historia que se escribió es falsa y lo sabéis, principalmente porqué la habéis vivido. La historia real es mucho más dura. No es que una bruja transformara en cerdos a gran parte de la compañía, es que pasó algo entre los miembros de la tripulación que acabó en una matanza. No importa, **el Mediterráneo está plagado de oportunidades pero también de enemigos**, de animales mitológicos peligrosos y de criaturas pavorosas.

Hasta el momento habéis sobrevivido a los embates del mar y a las hostilidades que habéis encontrado en tierra firme. **Todavía albergáis la esperanza de encontrar tesoros y convertirlos en leyenda.** Pero la tensión y la zozobra comienza a hacer mella en algunos miembros de la compañía.

Quizás tengáis que volver atrás o quizás las tentaciones sean casi irresistibles, como las de las sirenas y os perdáis para siempre. Quizás afrontar tan magnos peligros, como el que supone el cíclope Polifemo no merezca la pena. Sin embargo vuestra ambición y, sobre todo, la de Odiseo, es tan grande que os sigue empujando adelante. Esperando que dicha ambición os devuelva al Peloponeso con grandes riquezas que mostrar y grandes historias que compartir seguis cada día adelante, de momento. Solo de este modo podréis olvidar las inmensas penurias que habréis tenido que sufrir.



---

## NOTA ESCENARIO

---

- Se recomienda que la primera jornada del viaje tenga lugar en la mar. Las demás jornadas podrán vivirse tanto en tierra firme como en la mar.

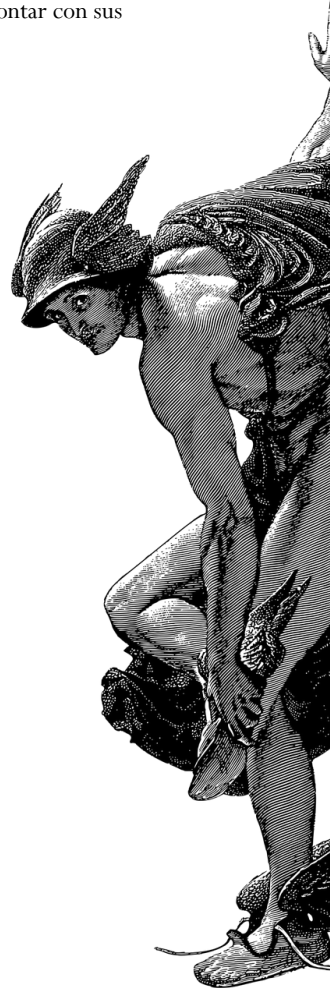
## ENCUENTROS EN LA ODISEA

- Se produce un motín en el barco, la falta de víveres y las vicisitudes de las jornadas anteriores han provocado que parte de la tripulación haya dicho “basta”.
- Poseidón está muy molesto con la arrogancia de Odiseo. El mar se convierte hoy en vuestro peor enemigo.
- Llegáis a la costa y os encontraréis con un poblado que sufre por la escasez de recursos y que según parece pertenecen a una civilización menos desarrollada que la vuestra.
- Parece ser que un monstruo está asolando un poblado y que como consecuencia está desapareciendo gente. Suele atacar a primera hora de la mañana, justo al alba.
- Parece que en una cueva hay un enorme tesoro. Pero nadie nunca se ha atrevido a entrar puesto que se rumorea que allí mora Medusa, o quizás una Hidra?
- Alguien de vuestra compañía está comiendo raciones extra y la comida escasea.
- Las sirenas (las de la mitología griega) han seducido a algunos miembros de vuestra compañía. Estáis en mitad de un bosque. Escucháis gritos. A parte, parece ser que hay animales peligrosos.
- Habéis encontrado un tesoro. Sin embargo, una corona con gemas encastadas os llama poderosamente la atención.
- Llegáis a un poblado recientemente asolado por una guerra. La hambruna y la desesperación son manifiestas. Un grupo de personas está apaleando a un individuo que intenta evitar desprenderse de una bolsa ¿qué contendrá?
- Zeus se está hartando de jugar con vosotros por lo que comienza a tirar rayos y una gran tormenta hace acto de presencia.
- No sabéis cómo os lo habéis hecho pero estáis en el Hades y parece ser que el dios del inframundo tiene una propuesta que haceros.



- Lo peor de vuestro viaje es que habéis despertado un dragón. ¿Quién os mandó rebuscar en su nido?
- Visitáis una oráculo y os desvela el futuro pero el mensaje está encriptado.
- Hermes, el dios mensajero, os pide un favor. Tendréis que enfrentaros a un peligro pero a cambio enviará la información que deseáis a un miembro de vuestra familia.
- Afrodita ha puesto los ojos en un miembro de vuestra compañía, sin embargo su marido la anda buscando.
- En un poblado, una bruja (o un brujo) os explica que tenéis que hacer algún tipo de sacrificio para contentar a los dioses y poder volver a contar con sus favores.

## BANDA SONORA



# 7 días de Travesía

## LA ODISEA

### ■ Noche 0

#### □ Flashback

¿Cómo te llamas? ¿A qué te dedicabas? Cuenta un poco sobre ti. Define un rasgo que te caracterice.

#### □ Flashback

¿Cuál era tu lugar favorito para pasar el tiempo justo antes de emprender el viaje? ¿Que le prometiste a tu mejor amigo antes de zarpar? Cuéntalo.

#### □ Flashback

Cuenta el día en que conociste a alguna persona de tu grupo. ¿Qué pasó? ¿Le debes algún favor? Cuéntalo.

Resumidor de 5 - 6 son 3x3x3

#### □ Flashback

¿Cómo te convenció Ulises para que te fueras con él de viaje. ¿Qué te prometió? ¿Qué esperanzas puso Ulises en este largo viaje? ¿A pesar de las dificultades sigues ilusionada con la propuesta? Cuéntalo.

#### □ Flashback

¿A cuántas personas o seres de leyenda has matado durante la travesía hasta el día de hoy? ¿Por qué lo hiciste? Cuenta la última vida que quitaste.

### CARRA DE EMOCIONES

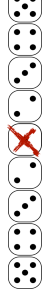
Miedo  
protección, supervivencia, huida



Confianza  
apoyo, cobertura, ayuda



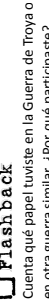
Anticipación  
exploración, detección, incursión



Alegría  
relación, integración, persuasión



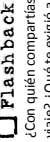
Ira  
violencia, destrucción, envenenamiento



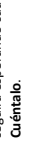
Aversión  
odio, intimidación, apesación



SorPRESa  
reacción, esquivar, reflejo

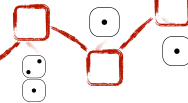
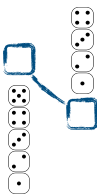


Tristeza  
reflexión, meditación, análisis



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

- ESPERANZA -



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

- DESESPERACIÓN -

□ Flashback  
Cuenta qué papel tuviste en la Guerra de Troya o en otra guerra similar. ¿Por qué participaste? ¿Murió alguien importante para ti?

#### □ Flashback

¿Con quién compartías tu vida antes del viaje? ¿Qué te exigió antes de zarpar? ¿Te seguirá esperando cuando regreses? Cuéntalo.

#### □ Flashback

¿Cuál fue la situación más tensa a la que te has enfrentado durante el viaje? ¿Cómo conseguiste escapar de ella? Cuéntalo.

#### □ Flashback

¿Qué pasó al inicio de este viaje que te ha henchido de valor y esperanzas? ¿Es algo mundano, algo sencillo, o algo excepcional o sobrenatural? Cuéntalo.

Normal = 3 cartas  
Difícil = 3 cartas