

FOLCLORE ROL JAM 2022

«MITOS DE TU LUGAR DE ORIGEN»

TÍTULO · ESCENARIO · CUENTOS DE ÁNIMAS

"QUI TE POR DE LA QUARANTAMAULA?"

INTRODUCCIÓN

La Quarantamaula se trata de una criatura asustaniños del folklore valenciano. Lo curioso es que, a diferencia de otros monstruos que son considerados cambiaformas, esta criatura tiene distintas apariencias según a quién preguntas, cada cual más dispar, dentro de la mismo territorio.

Unos dicen que es como un caracol, otros que toma la forma de un hombre-gallina, y otros que es un enorme gato negro. A veces incluso, la criatura resulta ser una bruja que toma la forma prestada de un gato y se dedica a raptar niños que la han contrariado de alguna forma.

Su característica principal es que gusta de ir por los tejados haciendo un ruido como de cadenas arrastrando, asustando a los niños. En ocasiones, incluso, podría llegar a colarse en el cuarto de alguno.

El hecho de que no tenga una forma definida abre la puerta a multitud de conjeturas, y eso es lo que da miedo: ¿cómo sabes a lo que te enfrentas si no sabes qué es o qué quiere?

No hay muchos casos conocidos de gente que haya afirmado fervientemente ver a la Quarantamaula, a excepción de la localidad de Tibi, donde se dijo que se aparecía cerca del pantano y que tenía horrorizadas a sus gentes.

Descubrí hace unos años la amplia mitología de Valencia gracias a un libro ilustrado sobre leyendas y criaturas míticas valencianas. Pude comprobar que, si bien hay criaturas que podrían ser de comedia (¿qué cara se me quedaría si me topará con el Home dels nassos, un hombre todo cubierto de narices por todas partes?) hay otras que han sido un referente de terror en la infancia valenciana (como el Nen dels queixalets, un bebé de enormes colmillos que podías encontrarte si ibas a un lavadero de noche, donde allí limpiaba la ropa una mujer muy, muy extraña). En esta aventura he querido situarla más cerca de la visión del infante, que sueña, imagina y tiembla con sólo nombrar su nombre.

CRÉDITOS

El libro en el que leí por primera vez el nombre de la Quarantamaula es *Les llegendes Valencianes*, de Victor Labrado (Bromera Ed.).

Esta aventura es una historia que he querido crear desde el lado más oscuro de la leyenda de la criatura, más cercana al cortometraje de Miguel Puga y Alberto Rey, como del cómic que rinde homenaje al *Monstruos ibéricos* de Javier Prado.

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:

Corre el año 1939. La guerra civil está a punto de acabar, pero en este pueblo nadie estaba preparado para lo que vendrá después.

Se trata de un pueblo cerca de un oscuro embalse. El lugar es sombrío por el alto bosque que lo rodea y las copas de sus árboles callan durante el día y murmuran de noche.

Han desaparecido niños por el lugar desde hace ya unos meses y se cuentan historias de todo tipo: lobos, demonios, brujas, sacamantecas.

Eres una niña cuyo hermano ha desaparecido hace un par de noches mientras dormía. Antes de que no dejar rastro vino asustado a tu cama diciéndote que ruidos en el tejado. Y como si alguien tirara piedras.

Tus padres, panaderos del pueblo, se muestran escépticos a creer que se lo ha llevado una criatura de la noche. No sabes qué pensar, pero algo te dice que debes investigar y sumergirte hasta el fondo para poder recuperar a tu hermano pequeño. Así que vas a buscar a tu vecino, que también es tu mejor amigo, y después de mucho insistir, decide ayudarte a arrojar algo de luz al asunto.

PERSONAJES SECUNDARIOS:

1

Jacinto: es amigo tuyo desde que tienes memoria. No es tan decidido como tú, pero se deja arrastrar con facilidad a tus planes. Sus padres lo tuvieron un poco tarde para lo que se esperaba, así que suelen sobreprotegerle, en especial el padre.

2

Tía Eulalia: es la mujer que más pan va a comprar a la panadería de tus padres. Le gusta cuchichear con tu madre y frecuentemente te da alguna almendra cruda que suele llevar consigo.

3

Mariona: es una amiga tuya que vive unas calles más abajo de ti. Es un poco contestona y bruta, pero tiene las mejores muñecas.

4

Oreto: se la considera la loca del pueblo y los adultos suelen ignorarla a pesar de ser una joven muy guapa. A los niños os encanta porque os cuenta las cosas sin tapujos y resuelve vuestras dudas existenciales propias de la infancia.

5

Tío Mateu: un viejo cascarrabias que mira a todos los niños con mala leche. Parece que sólo está agusto cuando está labrando sus tierras.



CUENTOS DE ÁNIMAS



PISTAS E INDICIOS:

- Encuentras marcas de enormes arañazos en la puerta de tu casa.
- Tienes la visión de un gato negro acechándote desde el tejado de la casa de Jacinto.
- Tienes extraños sueños sobre caracoles, pelo negro y plumas de gallo.
- Encuentras un mechón de pelo negro atado a una caracola debajo de tu cama.
- Te enteras de que una de tus vecinas tiene conocimientos sobre brujería.
- Te parece escuchar la voz de tu hermano, llamándote, entre los árboles del bosque.
- Despiertas escuchando alaridos de alguien que conoces, pidiendo ayuda.
- Encuentras restos de un ritual entre los árboles del bosque.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO:

- Una tormenta cubre todo el pueblo y hace obligatorio ponerse a cubierto.
- La oscuridad parece adquirir conciencia propia, es como si se te fuera a tragar.
- Una densa niebla te impide ver lo que está ocurriendo.
- El estallido ensordecedor de lo que parece una bomba te deja desorientada.
- El terreno pedregoso y empinado te impide avanzar.
- Hay un desprendimiento de tierra y una de las casas del pueblo se precipita al vacío.
- Un árbol centenario se parte por la mitad.
- El tejado de tu casa se viene abajo.

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE:

- Uno de los habitantes acusa a un personaje secundario de estar mandando a la criatura para que haga desaparecer a la gente del pueblo.
- Alguien te tira una piedra, te da en la cabeza y te deja inconsciente unos minutos.
- Un personaje secundario desaparece misteriosamente.
- Un personaje en el que confiabas te traiciona.
- Un personaje te retiene contra tu voluntad.
- Un personaje te abandona a tu suerte.
- Un personaje se niega a ayudarte en tu búsqueda.
- Alguien en quien confías te miente, y tú lo sabes.



CUENTOS DE ÁNIMAS



TABLA DE TENSIÓN:

1^a DAMA GRIS REVELADA

Uno de tus amigos desaparece. Deja detrás de sí un atado de pelo negro a una caracola.

2^a DAMA GRIS REVELADA

Una de tus vecinas te lleva a su casa, allí te muestra la naturaleza de aquello que está raptando a niños: la Quarantamaula, un demonio que gusta de cambiar de forma, ronda por el pueblo, en busca de aquellos niños que han osado perturbarla, siguiendo las órdenes de alguien que vive en el pueblo. Pero, ¿quién?

3^a DAMA GRIS REVELADA

En el bosque, decides enfrentarte a la Quarantamaula y a la persona que la controla. Puede que aún estés a tiempo de salvar a tu hermano y a tu amigo.

EPÍLOGO

TABLA DE ESPÍRITU:

= 2 / + 2 CONTADORES DE ESPÍRITU

Encuentras a tiempo a tu hermano y a tu amigo. Logras deshacerte de las garras de la criatura y la persona que la controlaba es atacada por ella. Volvéis al pueblo para contarle todo.

= 1 CONTADORES DE ESPÍRITU

Quedas herido por la criatura, pero aún tienes fuerza suficiente como para volver a la criatura contra su amo. Logras salvar a uno de los que venías a buscar.

= 0 CONTADORES DE ESPÍRITU

Las garras de la criatura te hieren de gravedad. La persona que la controla mira satisfecha mientras comprueba cómo te apagas sabiendo que no has podido salvar a los niños.