



BOSNERAU

David Rivas

Folclore Rol Jam 2020

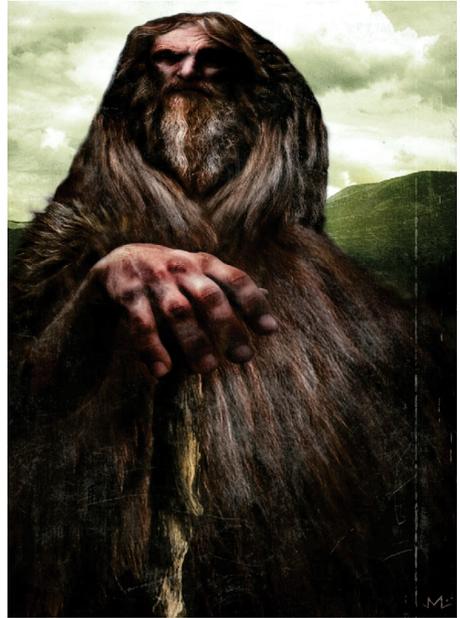
La leyenda del Bosnerau

Que no te confundas su aspecto terrible, dentro alberga un gran corazón. Su hogar son las cuevas más recónditas de las cumbres más inaccesibles y su labor es proteger a los rebaños que se pierden por los bosques, trayendo de nuevo al redil a las descarriadas. Cuentan que Bosnerau avisa con poderosos silbidos a los pastores cuando una tormenta está a punto de romper o cuando el lobo anda cerca. El Bosnerau es querido, los rebaños saludan su presencia con ruidos de cernceros y esquílos y los pastores dejan para él comida en los bosques.

De él aprendimos a sobrevivir en las montañas: nos enseñó a cultivar los campos, a trabajar la madera y a cuidar del ganado. “Al brotar la hoja, siémbrese el maíz; al caer la hoja, siémbrese el trigo”, esa fue la primera lección que dio a nuestros antepasados.

Cuentan que sobre su piel creció una costra negruzca que lo unía a la montaña y que al despuntar el invierno se tornó blanquecina como si fuese el cabello de un anciano. Cuentan otros que un espeso pelaje, basto como el de una bestia, cubría su cuerpo y que cada pelo no era sino una condena, una maldición de los dioses sobre el monstruo. Dicen también que para apaciguar el ardor de las brasas sobre su cuerpo rodó sobre la hojarasca del bosque y que ramas, tierra y hojas se adhirieron a su piel quemada y que es así que puede permanecer oculto, inadvertido entre los árboles, acechando...

Mora en los lugares más remotos de la montaña. Quizá para estar cerca de su amada, o puede ser que para rumiarse con tranquilidad venganzas y desmanes sobre aquellos que se atreven a adentrarse en sus dominios. Cuando abre sus imponentes fauces, un alarido infernal surge de ellas, que hiela la sangre, ahuyenta a los animales y hace temblar los troncos de los árboles. Y si esto sucede, su aullido es el augurio de algo terrible y los montañeses saben que una maldición caerá sobre ellos. Será como castigo a sus pecados y yerros pues el monstruo conoce los males que anidan en los corazones y en la tierra y se toma su venganza.



Un juego de contar una historia

Bosnerau es un sencillo juego sin pretensiones para 2 o más jugadoras con el que se podrá contar la leyenda de un ser mitológico. Las leyendas forjarán al monstruo y de la misma manera los actos del ser darán forma a las historias que sobre él se cuenten. Todo ello se articulará sobre las erranzas y los menesteres de las gentes que pueblan las montañas, que tendrán la poca o gran fortuna de toparse con el ser como inesperado testigo y juez de sus cuitas.

Este juego no esconde sus influencias y se declara deudor de las mismas. El fantástico juego Follow de Ben Robbins es la más clara. Pero hay muchos otros: Fiasco, Fate, Brinkwood, Bluebeard's Bride...

Este juego debe también gran parte de su inspiración a la ficción sonora “Bosnerau” de Aragón Radio y que podréis encontrar en <http://bosnerau.es>.

Para jugar solo necesitarás lápices, papel, diez cuentas de un color y otras diez cuentas de otro. Para esto último cualquier cosa puede servir (fichas, garbanzos y judías, piedras de río...) y ni siquiera hace falta que sean todas las cuentas de cada grupo del mismo color, mientras visualmente seáis capaz de identificarlas como pertenecientes a dos grupos diferenciados y que mediante el tacto no lo seáis es más que suficiente. Uno de los grupos conformará las piedras de Lumbre¹ mientras que el otro será las piedras de Uambro². Será necesario también que uséis una bolsa o saquito que no permita ver su contenido y que sea capaz de albergar en su interior una decena de cuentas.

Por último pero no por ello menos importante: Bosnerau es un juego donde se pueden tocar temas muy delicados y sensibles. Antes que cualquier historia que podáis contar, debéis tener en cuenta que la seguridad de las participantes del juego es lo primordial. Para ello existen fantásticas Herramientas de Seguridad³ que os aconsejo encarecidamente que investiguéis y que utilizéis aquella que mejor se adecue a vuestros gustos y necesidades. Podéis usarlas o no, la elección es vuestra, pero deberíais tener una cosa en cuenta: el uso o no de herramientas de seguridad no exime a ninguna integrante de la mesa de anteponer la seguridad de sus compañeras frente a cualquier otra consideración. Es una responsabilidad compartida por todas y las herramientas simplemente nos dan una serie de mecanismos para tratar de lograrlo. Tenedlo en cuenta por favor.

¿Será Bosnerau un ser terrible, cruel y vengativo o por el contrario una criatura bondadosa y solícita?
¿Cuál de las dos facetas prevalecerá?

ORIGEN

En primer lugar el grupo de juego deberá contestar a 3 preguntas sobre Bosnerau. La manera en la que se organice no es relevante. Podéis hacerlo por turnos,

¹ Luz en Aragónés

² Sombra en Aragónés, según la variedad diatópica del *Habla del Sobrepuerto*

³ bit.ly/trpgsafetytoolkit

de tal manera que jugadoras distintas contesten diferentes preguntas, por simple apetencia o tratando de consensuar todas y cada una de las respuestas que deis.

Estas respuestas definen el origen y esencia de Bosnerau. Tened en cuenta que durante la partida estas respuestas cambiarán, pero en este punto definimos el origen real del ser. Escribid las respuestas sobre papel, da igual la forma que tenga: hojas, tarjetas, post-its, tan sólo aseguraos de tener suficiente espacio para explayaros (¡no hay límite!) y que no sea necesario borrar algo escrito previamente. Aunque las respuestas cambien, mantenedlas y no las borréis, simplemente añadid una nueva en caso de ser necesario.

El orden por el cual deben responderse las preguntas no está marcado, pero quizá sea más sencillo seguir el orden en el que se presentan:

1. ¿Qué era antes de convertirse en el Bosnerau y qué recuerdos conserva de aquella época?
2. ¿Cómo se convirtió en el Bosnerau y qué aspecto adquirió?
3. ¿Cómo será su final y qué marca indeleble dejará en el mundo tras su paso?

ESTRUCTURA DE JUEGO

El juego se estructura mediante arcos. Cada arco se compone a su vez de tres actos. Uno de los actos contará la Erranza mientras que el otro hará lo propio con el Menester. Cada uno de esos actos constará de una serie de escenas, las suficientes para contar la historia de cómo se produjo o bien la Erranza o bien el Menester, aunque con tres escenas debería ser más que suficiente por acto. El último de los actos relatará el encuentro con el Bosnerau.

Conformando el Arco

Cada Arco deberá tener definidos dos elementos que serán comunes para todos los actos:

- ♦ El montañés

- ♦ El escenario de fondo

Definid al montañés que será protagonista principal del arco que nos ocupa. Será sobre esta persona que contaréis la Erranza y el Menester de este arco y será ella quien se encontrará con el Bosnerau.

- ♦ Dadle un nombre
- ♦ Definid su aspecto
- ♦ Dadle una cualidad y un defecto a su carácter
- ♦ Asignadle un oficio. Posibles oficios (lista no exhaustiva): pastor, leñador, carpintero, artesano, panadero, herrero, ganadero, agricultor, aparcerero, guarnicionero, cura, cesterero, hojalatero, sastre.

Definid con unas pinceladas generales el escenario de fondo donde transcurrirán los actos:

- ♦ ¿Es un pueblo de gran tamaño? ¿Un único núcleo o varios desperdigados por las montañas?
- ♦ ¿Cómo son sus gentes? ¿*Duras, desconfiadas, taimadas, temerosas de Dios...*?
- ♦ ¿Ocurrió algo de relevancia en su historia reciente?
- ♦ ¿Cómo se presenta el futuro más inmediato?

Este juego se ha desarrollado teniendo en mente el Pirineo Aragonés como marco de las historias, no obstante no es necesario que esto se cumpla para poder jugarlo. El escenario de la partida podrá ser cualquier lugar real o imaginado. Incluso puedes llamar al ser mitológico de manera distinta: llámalo Basajaun y usa como escenario los bosques vascos y navarros, llámalo Ojancano y sitúa la historia en tierras cántabras o navega hasta las islas de los Farillós y cuenta la historia de algo que podría ser o no la Maruxaina. No existe ningún límite o restricción en ese sentido. Cambiad y modificad lo que necesitéis para adecuarlo a la historia que deseéis contar.

En el siguiente paso se deberá decidir qué acto se va a jugar primero en el presente arco: si la Erranza o si el Menester. El Encuentro será siempre el último de los actos. Las Erranzas y Menesteres pueden contar historias no relacionadas entre sí aunque será más potente si ambas lo están. En ese sentido el orden en el que se jueguen marcará el tono del arco: Bien la

Erranza puede ser debida al Menester o bien el Menester viene provocado por la Erranza cometida.

LA ERRANZA

La Erranza es el relato de un yerro: una falta cometida por el montañés contra uno de sus semejantes, ya sea de manera deliberada o por descuido, y que atenta contra las leyes morales.

Para construir este acto tenemos que definir cuál es la naturaleza de la Erranza. Para ello será suficiente con una sola palabra que encierre el significado de lo que se quiere jugar: abuso, hurto, asesinato, traición, engaño, deshonra, avaricia, chantaje...

El Rolde

El siguiente paso es formar el Rolde. Esto consiste en definir el elenco de personajes que estarán involucrados en la Erranza. Además del perpetrador, que será el montañés, habrá que definir a la víctima de la Erranza, que es aquella persona que padece la falta cometida de manera directa o indirecta.

Adicionalmente se pueden definir personajes que tendrán peso en la historia que se cuente. Estos personajes deberán encuadrarse en uno de los dos tipos siguientes:

- ♦ **Instigadores:** Aquellos personajes que favorecen de manera activa o pasiva, voluntaria o no, la comisión de la Erranza.
- ♦ **Disuasores:** Aquellos personajes que obstaculizarán (de manera infructuosa) que la Erranza ocurra.

Para la creación de víctima, instigadores y disuasores es suficiente con que se definan dos puntos:

- ♦ **Relación con el montañés:** Cuáles son los vínculos que tienen los personajes entre sí.
- ♦ **Relación con el escenario de fondo:** Quién es el personaje y cómo se relaciona con el entorno.

No detalléis en este punto más los personajes secundarios. Quizá parte de los miembros del Rolde no sean finalmente utilizados durante el montaje de las escenas con lo que podría ser un esfuerzo estéril. Dejad que sus actos hablen por ellos.

Montaje de las escenas

Cada Erranza debería constar de tres escenas en las que se explorase la naturaleza de la misma. No obstante no es una regla como tal sino tan solo una sugerencia, si os funcionan menos escenas o necesitáis montar más, sentíos libres de hacerlo. Independientemente del número de escenas, durante las mismas deberían quedar claros los conceptos que seguidamente se muestran:

- ♦ Causa de la Erranza: En esta escena se deben explorar cuáles son los motivos, equivocados o no, que llevarán al montañés a cometer la falta.
- ♦ Comisión de la Erranza: Esta es la escena central en la que se narrará cómo fue la Erranza, quién la cometió y sobre quién.
- ♦ Consecuencias de la Erranza: Ningún acto queda libre de consecuencias, esta es la escena en la que se mostrarán.

El orden de las escenas tampoco tiene que ser el mostrado. Puede ser más sugerente y potente empezar por la Comisión, explorar la Causa para en la última escena mostrar las Consecuencias de los actos del montañés. O quizá funcione mejor justo en el sentido opuesto, sentíos libres de experimentar.

Puede que la Causa de la Erranza esté íntimamente ligado al Acto correspondiente al Menester si se ha jugado antes. En ese caso, aprovechad la escena para hilar entre ambos actos y mostrar claramente cómo se relacionan entre ellos.

Escoged qué personajes del Rolde van a participar en la escena. No hay ninguna restricción en este sentido salvo que la escena (o escenas) en la que se muestre la Comisión de la Erranza deben aparecer por obligación el montañés y la víctima.

Las escenas deben ser concisas, contenidas y tratar directamente el objetivo de las mismas. En muchos casos es preferible dejar una pregunta en el aire, para con una elipsis resolverla en una escena posterior, que alargar la escena actual innecesariamente. Para ello te recomendamos que echéis un vistazo a artículos en

donde se dan valiosos consejos acerca de cómo montar escenas⁴.

Una vez tengáis seleccionado qué queréis contar en la escena y qué personajes van a participar, repartid los mismos entre las jugadoras de modo que no quede ninguno sin asignar y que cada jugadora tenga al menos uno. Es posible que alguna jugadora tenga adjudicado más de uno, no obstante, aquella que lleve al montañés no debería además tener asignado uno de tipo de disuasor o la víctima.

Una vez hayáis jugado todas las escenas que componen la Erranza el acto habrá concluido.

EL MENESTER

El Menester es el relato de una necesidad perentoria que el montañés precisa y que es prerrogativa de uno de sus semejantes el concederla o no.

Para construir este acto tenemos que definir cuál es la naturaleza del Menester. Al igual que ocurría con la Erranza será suficiente con una sola palabra que encierre el significado de lo que se quiere jugar: afecto, riqueza, perdón, supervivencia, amistad, salud...

El Rolde

El siguiente paso es de nuevo formar el Rolde. Esto consiste en definir el elenco de personajes que estarán involucrados en el Menester. Además del solicitante, que será el montañés, habrá que definir al poseedor del Menester, que es aquella persona en cuya mano está el otorgar aquello que el solicitante demanda. Adicionalmente se pueden definir personajes que tendrán peso en la historia que se cuente. Estos personajes deberán encuadrarse en uno de los dos tipos siguientes:

- ♦ Valedores: Aquellos personajes que favorecen al solicitante y que intentan que consiga su menester.

⁴ <http://orgulloficak.blogspot.com/2018/05/monta-una-escena-como-establecerlas.html>

- ♦ **Competidores:** Aquellos personajes que plantearán un obstáculo para los intereses del solicitante, bien porque va en contra de los suyos propios o bien porque ansien lo mismo.

Para la creación del poseedor, valedores y competidores es suficiente con que se definan dos puntos:

- ♦ **Relación con el montañés:** Cuáles son los vínculos que tienen los personajes
- ♦ **Relación con el escenario de fondo:** Quién es el personaje y cómo se relaciona con el entorno.

Es posible y deseable que los miembros del Rolde que se definan hayan aparecido previamente en la Erranza si se ha jugado ésta en primer lugar. Utilízalos directamente, asignándolos a uno de los dos grupos anteriores o bien valora cómo el curso de los acontecimientos previamente narrados ha modificado su relación con el montañés y con el escenario de fondo. La misma directriz aplicaría en el caso de que se hubiese jugado previamente el Menester y luego la Erranza.

Al igual que lo indicado en la Erranza no es necesario dar más detalles de los personajes secundarios. Durante el juego de las escenas averiguaremos más sobre ellos.

Montaje de las escenas

Cada Menester debería constar de tres escenas en las que se explorase la naturaleza del mismo. No obstante no es una regla como tal sino tan solo una sugerencia. Si os funcionan menos escenas o necesitáis montar más, sentíos libres de hacerlo. Independientemente del número de escenas, durante las mismas deberían quedar claros los conceptos que seguidamente se muestran:

- ♦ **Causa del Menester:** En esta escena se deben explorar cuáles son las razones detrás de las necesidades del solicitante.
- ♦ **Petición:** Esta es la escena central en la que se narrará cómo fue la petición de auxilio del solicitante sobre el poseedor.

- ♦ **Rechazo:** En esta escena se explorarán las razones por las que el poseedor niega el auxilio al solicitante en primera instancia y las consecuencias del rechazo.

Al igual que con la Erranza, el orden de las escenas tampoco tiene que ser el mostrado. Explorad con diferentes aproximaciones y estructuras narrativas no lineales si así os apetece.

Puede que la Causa del Menester sea la propia Erranza si ésta ha sido jugada en primer lugar. En ese caso, aprovechad la escena para construir un puente entre ambos actos y mostrar claramente su vínculo.

Escoged qué personajes del Rolde van a participar en la escena. No hay ninguna restricción en este sentido salvo que la escena (o escenas) donde se muestre la Petición deben aparecer por obligación el montañés y el poseedor.

No tengáis miedo de cortar una escena cuando el objetivo de la misma se haya alcanzado o sintáis que ésta se ha agotado, recuerda que, como en la Erranza, las escenas deben ser concisas y contenidas.

Una vez tengáis seleccionado qué queréis contar en la escena y qué personajes van a participar, repartid los mismos entre las jugadoras de modo que no quede ninguno sin asignar y que cada jugadora tenga al menos uno. Es posible que alguna jugadora tenga adjudicado más de uno, no obstante, aquella que interprete al montañés no debería además tener asignado uno de tipo de competidor o el poseedor.

Cuando hayáis jugado todas las escenas que componen el Menester el acto habrá concluido.

ENCUENTRO CON EL BOSNERAU

El último acto del arco es el encuentro del montañés con el Bosnerau. Se trata de un acto un tanto distinto en el que solo estarán involucrados ambos de modo que una jugadora asuma el papel del Bosnerau y otra el del montañés. Este acto, tanto en la partida como en la ficción de la historia narrada, ocurrirá tras la Erranza y el Menester.

El resto de jugadoras, de haberlo, establecerán los pormenores y el montaje de las escenas del acto: dónde y cuándo transcurren y en qué situación se encuentra el montañés en cada una de ellas. Todas las escenas en este caso deberán estar encaminadas a contar cómo transcurre ese encuentro y las reacciones de los protagonistas del mismo. Si no hubiese más jugadoras, el montaje de las escenas debería hacerse de manera alternativa entre las jugadoras que asumen el rol del montañés y el Bosnerau.

No todo está decidido para el montañés: el Bosnerau se torna en juez de sus actos y bien lo castigará por su Erranza o bien lo auxiliará en su Menester. ¿Pero quién toma esa decisión?

Nadie y todas a la vez. Pero antes de juzgar al montañés se abre un turno en el que una y solo una de las jugadoras puede cambiar una y solo una de las respuestas de Origen del Bosnerau de manera unilateral. Esto es así **porque las leyendas forjan al monstruo**. La primera que se postule para hacerlo será la seleccionada.

Tras este turno comenzará el juicio.

Cada jugadora escoge (sin mostrarla a las demás) una piedra de Lumbre si quiere que el Bosnerau auxilie al montañés en su Menester o una piedra de Uambra si quiere que el Bosnerau maldiga y castigue al montañés por su Erranza. Acto seguido, y sin desvelar de qué piedra se trata, la deposita en la bolsa **porque las leyendas cambian con quien las escucha**.

Se añade además una piedra de Lumbre y otra de Uambra **porque todo puede pasar**.

Por cada una de las respuestas a las preguntas de Origen del Bosnerau que pueda favorecer el castigo por la Erranza añadid una piedra de Uambra a la bolsa, y, en caso contrario, si pudiera favorecer el auxilio al Menester añadid una piedra de Lumbre a la bolsa. Esto es así **porque las leyendas son el reflejo de un pueblo**.

Tras este paso extraed una única piedra:

- ♦ Si es de Uambra, el Bosnerau castigará al montañés por su Erranza. Jugad una(s) última(s) escena(s) que así lo refleje(n) y que deje(n) patente sus consecuencias.

- ♦ Si es de Lumbre, el Bosnerau auxiliará al montañés en su Menester. Jugad una(s) última(s) escena(s) que así lo refleje(n) y que deje(n) patente sus consecuencias.

Para terminar: una de las jugadoras deberá cambiar una de las respuestas a las preguntas de Origen del Bosnerau para reflejar lo acaecido en el juicio al montañés **porque los actos del ser darán forma a las leyendas**.

CIERRE DE LA PARTIDA

¿Cuándo termina la partida? El número de arcos que compondrán la partida es algo que se debe pactar por las integrantes de la mesa antes de comenzar la partida. Una vez se alcance dicho número la partida termina.

Cuando acabéis repasad todas y cada una de las respuestas a las preguntas de Origen del Bosnerau que sean ido dando durante la partida, tanto las vigentes como aquellas que han sido reemplazadas. Así es la manera en que ha evolucionado la leyenda. ¿Qué faceta ha prevalecido?

Photo by Markel Urrutia on Foter.com / CC BY
(página 2)

La imagen de la página 1 es de dominio público

Los textos de la página 2 han sido inspirados en las siguientes fuentes:

<https://cimanorte.com/la-leyenda-de-bosnerau/>

<http://bosnerau.es/laleyenda.html> (de Aurora Martínez)

La plantilla para la maqueta del juego ha sido diseñada por @OrgulloFreak.

Este juego es obra de David Rivas @davmrivas.

Este juego fue creado para la I Edición de la Folclore Rol Jam 2020.

