




CONTE
CONTAT



CONTE, CONTAT, CONTE ARREMATAT!
PER LA XIMENERA SE N'HA ANAT,
CAUEN LES ATMELES I TORRAT,
I QUI NO S'ALÇE, S'HA CAGAT.

(Beltran 2007, p. 333)



¡Cuento, contado, cuento rematado! Por la chimenea se ha escapado, caen las almendras y tostones, y quien no se levante, se ha cagado.



CONTE ONTAT

Un hack para

*7 días
de
travesía*

Por

MIRELLA MACHANCOSES

ARYANNA CHK

De



El Refugio
de Elyopa

20  20

Folclore Rol

JAMTM
I EDICIÓN



BY NC SA

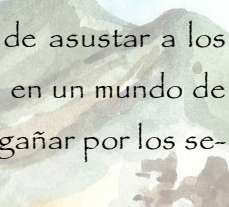


NOTAS SOBRE EL JUEGO

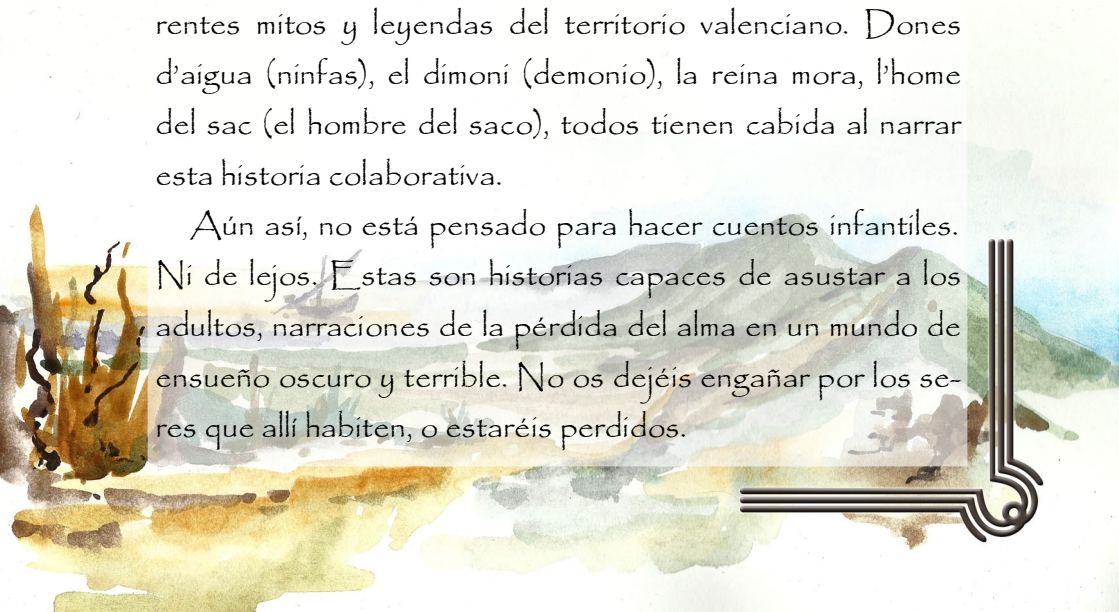
Este es un hack/ambientación para el juego “7 días de Travesía” de Pepe Pedraz, publicado por All The Little Lights. Para jugarlo necesitarás el libro de reglas o, al menos, conocer el sistema de juego “Cargado de Emociones”, con el que funciona.

Agradecemos a Pepe Pedraz su autorización para adaptar su juego a esta ambientación que nos es tan cercana, ya que será una de las principales influencias del próximo vivo de Producciones Gorgona, “Hojas sobre la Arena”, de las que ambas autoras somos creadoras.

“Conte contat” busca rendir homenaje a las bellas historias recogidas en los cuentos valencianos, conocidos como rondalles, y basarse en el funcionamiento de sus historias y en los seres que se presentan en ellas, así como en los diferentes mitos y leyendas del territorio valenciano. Dones d'aigua (ninfas), el dimoni (demonio), la reina mora, l'home del sac (el hombre del saco), todos tienen cabida al narrar esta historia colaborativa.



Aún así, no está pensado para hacer cuentos infantiles. Ni de lejos. Estas son historias capaces de asustar a los adultos, narraciones de la pérdida del alma en un mundo de ensueño oscuro y terrible. No os dejéis engañar por los seres que allí habiten, o estaréis perdidos.



VARIACIONES MECÁNICAS

El juego sigue todas las reglas establecidas en el libro de “7 días de Travesía”, con su estructura en dos actos: las historias nocturnas frente a la hoguera, y los días en los que se suceden los encuentros y las búsquedas.

No obstante, en Conte Contat el objetivo de los días no es buscar comida, que no sirve de nada dentro del mundo feérico, sino objetos mágicos que te permitan sobrevivir.

Cada noche, el dimoní (demonio) se le aparece en sueños al personaje, que tendrá que darle un objeto mágico para engañarlo y que no se lleve ninguno más de sus recuerdos, de sus piezas del alma que le hacen ser quién es. No conseguirlo, como la comida en “7 días de travesía”, implica hundirse en la desesperación, perder los rasgos que te definen y, por tanto, que sea más difícil conseguir los éxitos necesarios para salir de ese mundo.

Aportamos un listado de objetos mágicos típicos de los cuentos valencianos para dar sabor a la aventura, que puede ser usado por el narrador de la misma manera que los encuentros. Recomendamos que inventéis los vuestros sobre la marcha, respondiendo a lo que hayáis creado juntos.

Los objetos pueden ser usados en pago, o para resolver encuentros, siendo siempre de un solo uso. Deja que usen su imaginación y que sigan las reglas de los cuentos: pactos, engaños, adivinanzas... son la clave para sobrevivir a estos seres y conseguir los trofeos que guardan.



AMBIENTACIÓN


Representáis a un grupo de humanos que se han visto perdidos en la tierra que hay más allá de los espejos, en lo más profundo del bosque y detrás de las cascadas, una tierra de magia y seres extraños. No recordáis apenas en qué momento entrasteis, pero sabéis que sólo os quedan 7 días para alcanzar de nuevo el mundo de los vivos, vuestro destino.

Pentrasteis en el mundo feérico cada uno buscando algo diferente, pero todos acabasteis presos de este mundo con normas diferentes, donde los pactos pueden ser mortales.

Pero escapasteis, y corristeis por los bosques hasta encontrar a vuestros particulares compañeros de viaje. Si lo que os han dicho es cierto, os queda ya poco para alcanzar el portal. ¿Pero podrá vuestra alma soportar el viaje, u os convertiréis para siempre en uno de estos seres?


Las pesadillas os asaltan por la noche, ¿qué es real y qué es fantástico de todo lo que os ocurre? ¿De verdad podréis salir de allí sin vender vuestra alma al ser que os guía y os tortura a la vez?

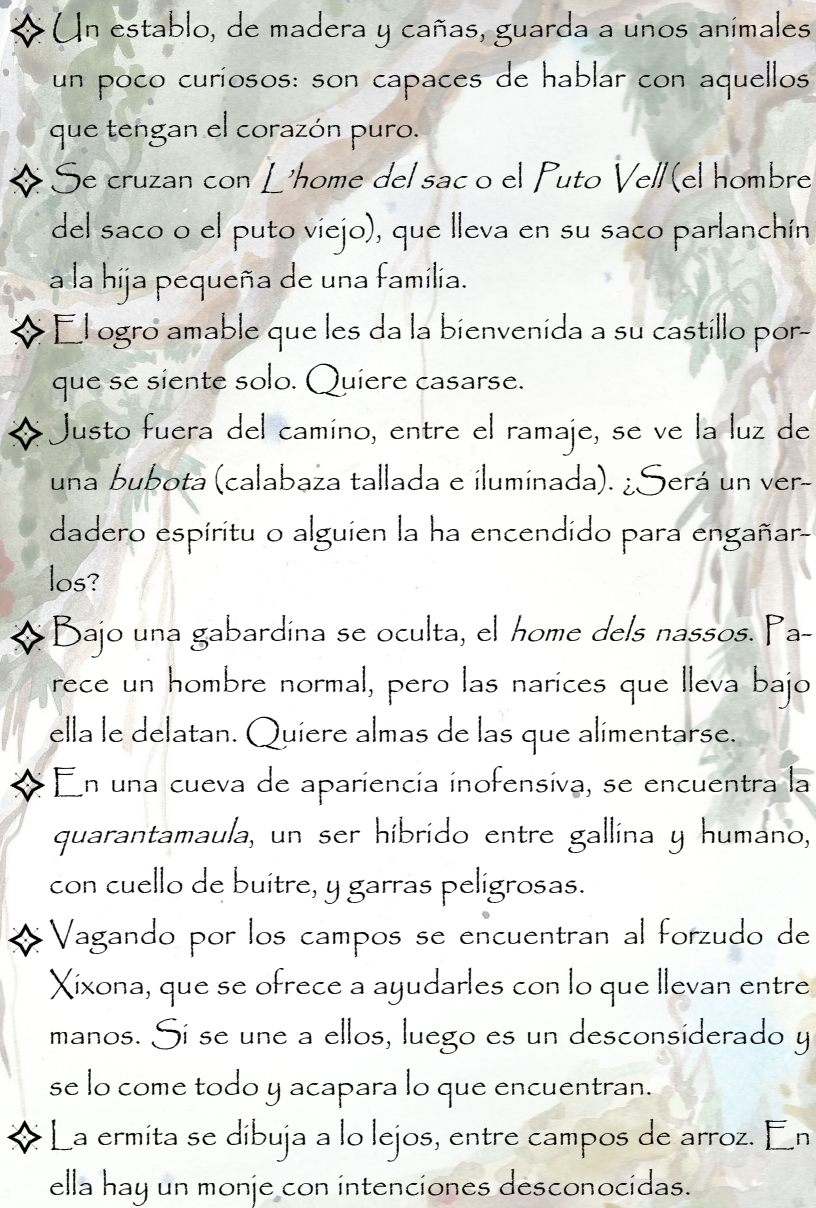
Las hojas del bosque os murmuran una salida. Esperáis que no os estén engañando. Pero os da igual. Porque, al fin y al cabo, de la ilusión emana la esperanza.





ENCUENTROS

- ❖ Aparece la serpiente de siete cabezas, que cuando duerme tiene los ojos abiertos y cuando está despierta tiene los ojos cerrados.
 - ❖ El demonio se muestra bajo de un algarrobo, mostrando cualquiera de sus formas. Ofrece un pacto que les puede salir muy caro.
 - ❖ La dona d'aigua (ninfa, encantada), haciéndose pasar por una mujer normal, intenta atraerlos para romper su maldición. ¿La ayudarán, huirán o se hundirán en sus aguas?
 - ❖ La reina mora, rodeada de todas sus riquezas (entre ellas varios objetos mágicos), se les aparece entre los caminos de la dehesa que recorren.
 - ❖ Al fondo del camino, entre el ramaje del bosque, hay una casa que parece acogedora. La habitan, sin embargo, fantasmas que intentarán echarlos. Los valientes que se enfrenten a ellos podrán quedarse con las riquezas que guarda.
 - ❖ Una barraca se ve a lo lejos, junto a ella, un campo de frutales donde destacan algunas piezas de oro.
 - ❖ Los “donyets” (duendecillos), habitan los alrededores de esta albufera.
- 

- 
- ❖ Un establo, de madera y cañas, guarda a unos animales un poco curiosos: son capaces de hablar con aquellos que tengan el corazón puro.
 - ❖ Se cruzan con *L'home del sac* o el *Puto Vell* (el hombre del saco o el puto viejo), que lleva en su saco parlanchín a la hija pequeña de una familia.
 - ❖ El ogro amable que les da la bienvenida a su castillo porque se siente solo. Quiere casarse.
 - ❖ Justo fuera del camino, entre el ramaje, se ve la luz de una *bubota* (calabaza tallada e iluminada). ¿Será un verdadero espíritu o alguien la ha encendido para engañarlos?
 - ❖ Bajo una gabardina se oculta, el *home dels nassos*. Parece un hombre normal, pero las narices que lleva bajo ella le delatan. Quiere almas de las que alimentarse.
 - ❖ En una cueva de apariencia inofensiva, se encuentra la *quarantamaula*, un ser híbrido entre gallina y humano, con cuello de búitre, y garras peligrosas.
 - ❖ Vagando por los campos se encuentran al forzado de Xixona, que se ofrece a ayudarles con lo que llevan entre manos. Si se une a ellos, luego es un desconsiderado y se lo come todo y acapara lo que encuentran.
 - ❖ La ermita se dibuja a lo lejos, entre campos de arroz. En ella hay un monje con intenciones desconocidas.

OBJETOS MÁGICOS

- ❖ Las tres peras de oro, quien las guarde se casará con la heredera.
- ❖ Los zapatos verdes, que te llevan al palacio encantado.
- ❖ La varita mágica
- ❖ Un espejo
- ❖ Saco con habichuelas mágicas
- ❖ El peine de oro de una dona d'aigua.
- ❖ Un pelo de María, la niña de los cabellos de oro.
- ❖ La bobina de hilo que el dimoni le arrebató a Mariquita
- ❖ Los tres limones del amor, si se exprimen, de su jugo sale una doncella.
- ❖ La rosa que nunca se mustia, marcando amor eterno

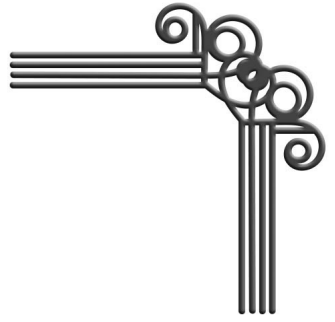


- ❖ La paja que al tejerla se convierte en oro
- ❖ El tesoro de la reina mora
- ❖ Una campana
- ❖ Cajita mágica, donde habita un genio.
- ❖ El lliri blau (lirio azul), o príncipe encantado.



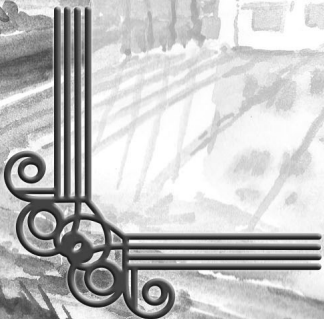
- ❖ El garrote de San Pedro
- ❖ El collar de la hija del rey
- ❖ Una hoz
- ❖ Las naranjas mágicas
- ❖ La lluvia de buñuelos
- ❖ Las tijeras del sastre
- ❖ Las bacoras (higos) del rey.
- ❖ El pa amb anous (pan con nueces), de la marquesa de Tous.
- ❖ Las lenguas de la serpiente de 7 cabezas.
- ❖ El garbanzo que no dejaba dormir a la princesa





BIBLIOGRAFIA

- ❖ Beltrán, R. (2007): Rodalles populars valencianes: Antologia, catàleg i estudi dins de la tradició del folklore universal, Publicacions de la Universitat de València.
- ❖ Gisbert, F. (2008): Magia per a un poble, Edicions del Bullent.





AGRADECIMIENTOS:

A Pepe Pedraz por dejarnos usar y maltratar un poco su genial juego “7 días de Travesía” y por crear el maravilloso sistema de “Cargado de Emociones”.

A todos los que han estado con nosotras desde el principio del proyecto Hojas sobre la Arena. Especialmente a Amparo Pons, bibliotecaria del Museu d’Etnologia de València por facilitarnos la maravillosa bibliografía que nos ha traído hasta aquí.

Al maravilloso fotógrafo Alejandro Pagán, cuya obra ha servido de inspiración para la última acuarela.





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

El Refugio
de Ryhope

20  20

Folclore Rol

JAM^{RR}

I EDICIÓN





CRÉDITOS

Textos: Mirella Machancoses

Diseño: Mirella Machancoses y Aryanna CTHK

Acuarelas: Aryanna CTHK

Maquetación: Aryanna CTHK y Mirella Machancoses

Diseño base de la ficha: Pepe Pedraz

Imágenes de stock:

❖ Vector de Escuela creado por macrovector -
www.freepik.es

❖ Vector de Vintage creado por frimufilms -
www.freepik.es

❖ Vector Vintage Style Corners Vectors by Vecteezy

■ Noche 0

□ Flashback

¿Cómo te llamas? ¿qué te impulsó a escapar?

Cuenta un poco sobre ti.

Define un rasgo que te caracterice



□ Flashback

¿Tienes familia fuera? ¿quieres volver a verlos? ¿qué sacrificarías para ello? Cuéntalo.

□ Flashback

¿qué te trajo hasta aquí? ¿te arrepientes? Narra tu experiencia.

CARGA DE EMOCIONES

Miedo
protección,
supervivencia, huida



Ira
violencia, destrucción,
enfrentamiento

Confianza
apoyo, cobertura,
ayuda



Aversión
odio, intimidación,
oposición

Anticipación
exploración, detección,
incursión



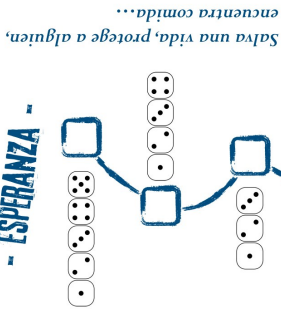
Sorpresa
reacción, esquivo,
reflejo

Alegria
relación, integración,
persuasión



Tristeza
reflexión, meditación,
análisis

- ESPERANZA -



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

- DESESPERACIÓN -



□ Flashback

Cuenta el día en el que conociste a una compañera. ¿qué pasó? ¿te debes algún favor?

□ Flashback

¿Cuál fue la puerta por la que entraste en este mundo? ¿qué hubo tras ella? Narra lo.



□ Flashback

¿qué pacto has sellado en estas tierras que te puede costar caro? Cuenta el motivo y porqué no podrás cumplirlo.



□ Flashback

¿qué secreto conoces sobre alguien de la travesía? ¿cómo y cuándo lo descubriste? Cuéntalo.

□ Flashback

¿Cuál es el anhelo más profundo de tu corazón? ¿de dónde surgió? Narra el episodio.

□ Flashback

¿Cuál es tu oscuro secreto? ¿Hasta donde has llegado para protegerlo? Cuéntalo.

□ Flashback

¿qué ser te capturó? ¿qué sacrificaste para huir? Narra lo.

□ Flashback

¿qué maldición cayó sobre ti? ¿quién fue el culpable? Cuéntalo.

Resultados de 5 - 6 son éxitos

Normal = 2 éxitos
Difícil = 3 éxitos

