

El velero sombrero

Un lugar ideal para las niñas curiosas y para sus compañeros que... Buscan explorar mundo... Se rebelan contra las peleas sin sentido... Buscan camaradería.

Personajes

El capitán, ferviente seguidor de la commonwelth

Buscar enemigos
Dar órdenes contradictorias
Cantar retirada antes de tiempo.

El artificiero, el hombre dentro de un barril de pólvora

Luchar valientemente con armas inapropiadas
Jugar por la cubierta rodando sin parar
Siendo pesimista sobre las opciones de victoria

El tesorero, un hombre con grandes gafas

Contar los tesoros adquiridos, imaginariamente
Recortar el presupuesto en armas inexistentes
Quejarse de falta de liquidez.

Atrezo

Grandes montones de campo llenos de trigo
Vacas rumian en el campo con tranquilidad a pesar del barco
El barco es un sombrero florido y a pesar de todo, flota en el campo.

Problemas

El capitán busca una batalla digna (que termine con su victoria)
La casa de papa
El circo pintado

El barco acaba averiado por un mal manejo del artificiero.

La ciudad durmiente
La casa del té

Preguntas

¿Qué ruta tiene este particular barco?
¿Cuáles son los enemigos más recientes que han tenido?
¿Cuáles son las discusiones que tienen los tres únicos ocupantes del barco?
¿Dónde se reabastecen para esta particular guerra eterna?

Un homenaje a la guerra sin sentido, aunque los soldados son inofensivos mantienen sus ganas bélicas frente a todo. El capitán puede ser encantador, pero también obsesivo (aunque el mismo reconoce que para hacer la guerra hay que estar uno un poco loco). Su barco está a disposición de sus aliados, aunque quizás tengan que participar en una de sus "guerras"

La casa de papa

Un lugar para las niñas valientes y sus acompañantes donde...
Podrán buscar la verdad en las mentiras... Podrán poner su valor a juicio...
Encontrarán extraños aliados

Personajes

Las hermanas, dos juguetonas jovencitas
Engatusar para que les hagan las tareas

Equivocar las tareas

Jugar mientras otros hacen el trabajo.

Papa, tan grande que tiene una casa para el solo
Parecer más terrible que lo que es.

Bramar cuando siente en peligro a sus hijas

Llorar si alguien habla seriamente con él.

Atrezo

Una granja muy coqueta
Una pequeña casa donde se ven unos grandes ojos por sus ventanas.
Una mesa de te para jugar a las meriendas.

Problemas

Papa necesita algo para rascarse la espalda
Bazar extravagante.
El círculo pintado

Se ha perdido el perro familiar en algún lugar complicado.
El velero sombrero
La taberna solitaria

Preguntas

¿Hasta cuanto soportarán las tareas dichas por las dos hermanas para no enfadar a papa?
¿Podrán hacer que hagan sus tareas las dos hermanas?
¿Se darán cuenta de la sensibilidad de papa?
¿Cuál será la tarea más absurda que pedirán las hermanas?

Las picaras hermanas siempre están dispuestas a jugar y utilizan la baza de su padre para amedrentar a los viajeros. Caer en sus redes es tan sencillo como haber pisado algunas de las flores en su terreno. A veces la gente se deja llevar por el miedo para terminar haciendo cosas que de otro modo no harían. A veces, se hacen las tareas mecánicamente sin pensar demasiado en el sentido de las mismas. Romper las dos mecánicas es la función de este escenario.

Pottsville

Un lugar para las niñas perdidos y sus acompañantes donde...
Podrán buscar un lugar tranquilo donde descansar... Donde descubrirán que no todo es lo que parece... Encontraran extraños aliados

Personajes

Ciudadanos de Pottsville, ocultos bajo una máscara de calabaza

Sé agradable con los extraños.
Cada día es una nueva fiesta.
Sigue reglas desconocidas para los de afuera.

La gran calabaza

Invita a la gente a quedarse a descansar en el pueblo.
Juzga sabiamente según reglas desconocidas.

Atrezo

Un pueblo de cabañas de madera
Grandes campos de calabazas hasta lo que alcanza la vista
Un lugar lleno de agujeros

Problemas:

Hay que llevar las calabazas a algún lugar
La taberna solitaria
La mansión gemela

Faltan algunos invitados a la fiesta
La ciudad durmiente
La casa de la bruja

Preguntas

¿Qué reglas terminarán rompiéndose?
¿Podrán disfrutar de la fiesta sin fin de Pottsville?
¿Querrán salir de tan encantador lugar?
¿Qué pasará cuando se den cuenta de que los ciudadanos son esqueletos vivos?

Más pacífico de lo que parece, las tareas que se llevan a cabo en Pottsville parecen mas llevaderas, las fiestas más divertidas y los ciudadanos más agradables. Quizás su secreto no sea tan terrible una vez que comprendes su función.

Inspirado en la figura del limbo, un lugar ideal para descansar... Pero que no deja seguir todo el potencial de la vida, sin duda una zona que es para los muertos que ya no tienen nada más que conseguir, pero que los vivos tendrán que dejar atrás para seguir sus metas.

La taberna solitaria

Un lugar para las niñas inseguras y sus acompañantes donde...
Donde deberán enfrentarse a sus miedos... Conocerán a personajes
peculiares... Escucharán muchos rumores, verdaderos o falsos

Personajes

Los parroquianos

Ningún nombre, pero todos tienen un oficio

Mostrarse atemorizados ante lo que hay fuera de la posada

Aplaudir ante las iniciativas y buenas noticias de afuera.

La posadera

Ofrecer chismorreos a cambio de noticias del exterior

Explicar los peligros que hay afuera de la taberna

Atender a todos con una gran sonrisa

Atrezo

Una caballeriza con un único caballo.

Una taberna acogedora con un buen fuego para caldear los huesos.

Una tormenta sempiterna que hace que sea muy desagradable salir.

Problemas

Alguien quiere que se lleve una carta a un familiar

Bazar extravagante.

El velero sombrero

Uno de los parroquianos quiere volver a su casa o al menos un lugar donde
trabajar de nuevo

Pottsville

La escuela animada

Preguntas

¿Qué historias conocerán de los diferentes parroquianos?

¿Podrán terminar con parte del miedo que atenaza el lugar?

¿Conseguirán ayuda para su viaje?

¿Se darán cuenta de que el caballo habla?

La desesperación y el miedo hace que los hombres queden inmovilizados por
cadenas invisibles. La posada es el refugio de las almas que se creen cercados
por la Bestia, pero también es una prisión sin barrotes donde las aspiraciones
de estos personajes mueren sin remedio. Conseguir que vuelvan a sus hogares
con esperanzas renovadas puede ser una tarea difícil pero muy gratificante,
además de que es un lugar ideal para conseguir indicaciones para otros
lugares.

La escuela animada

Un lugar para las niñas curiosas y sus acompañantes donde...
Un lugar para aprender lo básico... Donde todos tienen una oportunidad...
ayudar a que siga en pie la escuela

Personajes

Los estudiantes(todos son animales antropomórficos)
Aprendiendo lo básico

Tristes por la falta de medios de la escuela

Con ganas de jugar como cualquier niño

La maestra

Recordando a su amor perdido

Recalcando las lecciones ya sabidas

Estricta cuando es necesario

Atrezo

Un pequeño río para refrescarse los pies.
Una pequeña escuela de principios de siglo XX.
Un Hospicio triste al lado de la escuela.

Problemas

Se necesita financiación para la escuela
Bazar extravagante.
La mansión gemela

Los niños quieren ir de excursión

El circo pintado

El barco de vapor

Preguntas

¿Qué lecciones recibirán durante la clase?
¿Cómo demostrará la maestra lo triste de su existencia?
¿Harán algo para animar el ambiente?
¿Dónde está el amor de la maestra y quien presiona la escuela para recibir dinero?

Aunque el escenario es inverosímil, sus problemas no lo son tanto. Los personajes en el interior de la escuela se encuentran angustiados por problemas de liquidez o por el recuerdo de un amor perdido. Esto provoca que no puedan ver más allá y sigan dándole vueltas a sus problemas hasta que no reciban un empujón del exterior. Y bueno, a veces es bueno recordar lo básico para seguir adelante.

La casa de Adelaida

(Enfrentamiento con primer villano, usualmente al final de la primera sesión de juego. Solo accesible cuando se consiguen 4 creencias)

Un lugar para las niñas valientes y sus acompañantes donde...

Donde deberán enfrentar a realidades incómodas ... escapar de una trampa mortal... Cambiarán la forma de ver a sus compañeros

Personajes

Adelaida de los pastos, (bruja intrigante)

Amenazar u ofrecer pactos para conseguir sus fines.

Quejarse del frío viento de afuera de su casa.

Utilizar las lanas de la que está compuesta la casa como arma.

Atrezo

Una casa llena de madejas de lana.

Decenas de ventanas cerradas a cal y canto.

Muñecos de los antiguos sirvientes de la bruja

Problemas

Escapar a un lugar seguro

La casa de la bruja

El viejo molino

Preguntas

¿Beatriz se atreverá a enfrentarse a la bruja que le ofreció quitarle su maldición?

¿Quién quedará sujeto por las múltiples lanas de la bruja?

¿Qué herramientas mágicas se pueden llevar los personajes?

¿Cómo descubrirán que el frío de afuera puede derrotar a la bruja?

Este lugar es un "boss", o sea, para derrotar a este personaje, se necesita hacer un escena completamente narrativa donde utilizando las creencias del personaje (las 4) se hacen escenas que llevarán a la derrota de la bruja y puede que se descubra que Beatriz les ha llevado hasta allí para trocarlos por la cura de su maldición (aunque no esperaba que la bruja quisiera hacerles daño de verdad a los hermanos).

El barco de vapor

Un lugar para las niñas inseguras y sus acompañantes donde...
Podrán mostrar sus habilidades... A veces las diferencias acercan más que
alejar... Disfrutan de un hermoso viaje

Personajes

Las ranas viajeras

Se comportan como personas de buen postín, pero solo croan al hablar

Disfrutan de los buenos espectáculos

Persiguen quien no tenga billete para el viaje

Atrezo

Un río especialmente caudaloso.

Un barco de palas.

Una tarde calurosa de verano.

Problemas

Te pueden llevar a cualquier lugar cercano al río

La casa de Adelaida

El barco sombrero

Están buscando a nuevos artistas para amenizar el viaje

El circo pintado

La escuela animada

Preguntas

¿Cómo conseguirán colarse en el barco?

¿Podrán esquivar a los guardias que andan por cubierta?

¿Qué espectáculo harán para poder pagarse el viaje?

¿Como se relajarán al estar cerca de la Casa de Adelaida?

Este escenario permite tratar sobre las diferencias culturas y como se pueden
soslayar con los elementos que nos unen a todos. Además de que la Rana
puede brillar entre sus pares. Este debería ser el escenario que enlace con la
casa de Adelaida, siendo la calma que lleva a la tormenta.

La mansión gemela

Un lugar para las niñas asustadizas y sus acompañantes donde...
Pasear por lóbregos pasillos... Encontrar riquezas escondidas... Conocer a un
“pariente” lejano

Personajes

Quincy Endicott, millonario comerciante de té

Sentir que está perdiendo la cordura, obsesionándose por el fantasma

Hablar sobre las múltiples riquezas que posee

Tratar a los desconocidos como si fuesen parte de su familia

La hermosa fantasma, comerciante poseedora de la otra mansión que conecta con la de Quincy Endicott.

Asustarse ante la presencia de Quincy.

Preocuparse por la salud de los otros.

Hablar sobre las múltiples riquezas que posee

Atrezo

Un jardín enorme con múltiples variedades de plantas de té.

Una mansión enorme con múltiples recovecos y pasadizos ocultos.

Una mansión gemela igual que la anterior, pero de distinto estilo arquitectónico

Problemas

Ofrecer un té de gran calidad

Bazar extravagante.

La posada solitaria

Quincy quiere conocer a sus auténticos parientes

El velero sombrero

La escuela animada

Preguntas

¿Qué pasadizos secretos se activarán en su presencia?

¿Cómo demostrarán a Quincy que son sus familiares?

¿Qué tesoro (o parte de él) necesitan para seguir adelante?

¿Conseguirán confrontar a los dos comerciantes?

¿Qué ocurre cuando damos por hecho que solo somos los únicos seres importantes del universo? Nuestro ego termina ocultando nuestra soledad, incluso cuando estás rodeado de gente. Quincy busca compañía en su gran mansión y termina sintiendo miedo de quien podría ser quien terminase con su soledad. Los personajes llegarán con intenciones diferentes (como conseguir dinero para la escuela o el barco de vapor), pero pueden hacer la diferencia.