

# CAMINO DE MUERTOS

UN JUEGO NARRATIVO FUNERARIO PARA 2 O MÁS PERSONAS

Los caminos de muertos (*corpse roads* o *coffin roads*) son los senderos que van, en muchos pueblos de las islas y las highlands escocesas (y en muchos otros sitios) de los cementerios hasta las iglesias donde se puede celebrar misa de muertos. Estos caminos, en ocasiones, son largos y complicados, debido a que los habitantes de los pueblos fueron obligados, en algunos casos, a abandonar las localizaciones originales de sus poblaciones para que sus tierras fueran utilizadas como pastos de ovejas o cotos de caza. A veces, la tierra de los sitios a los que eran desplazados era tan pobre que no se podía cavar lo bastante profundo como para enterrar un cuerpo. En otros casos los párrocos de la zona decidieron que no podían permitir que se celebraran las misas de difuntos en lugares diferentes a sus parroquias, y obligaron a los lugareños a realizar largos y penosos recorridos con sus muertos a cuestas si querían que recibieran cristiana sepultura.

Este breve juego narrativo para dos o más personas te permite vivir la experiencia sin tener que cargar con un ataúd ni hundirte hasta las rodillas en el barro.

## Tu camino



Lo primero es conocer el camino que vas a seguir, el que han seguido todos los habitantes de tu pueblo desde que os expulsaron de vuestras tierras de cultivo hace décadas. La longitud y dificultad del camino depende de dónde se encuentra la parroquia en la que os obligan a celebrar la misa de difuntos, de dónde está el cementerio de vuestros antepasados y del tiempo que haga el día del entierro. Todo esto condicionará vuestro recorrido, y por tanto la longitud del juego. Para conocer

el camino tira tres dados de seis caras. Compara el resultado de cada dado, en el orden que quieras, con cada una de las siguientes tablas. La longitud del camino, en kilómetros, es igual a la suma de los tres dados. El juego dura tantos turnos como kilómetros tiene el camino.

### La iglesia

1	Un valle
2	El páramo
3	Un estuario
4	Un acantilado
5	Las colinas
6	La costa

### El cementerio

1	Ruina abandonada
2	Isla fértil
3	Montaña
4	Valle (otro)
5	Ensenada
6	Colina en prado

### El tiempo

1	Tormenta
2	Nieve
3	Viento
4	Llovizna
5	Niebla
6	Día claro

Para jugar a este juego necesitas: al menos tres dados de seis caras (si tienes seis o siete no te van a venir mal) y un par de objetos que hagan de marcadores. Os puede venir bien algo para apuntar, pero no es necesario.

### Cómo se juega

Es imposible ganar o perder en este juego. (Técnicamente, ya has perdido: te han expulsado de tu hogar y quizá ni lo recuerdes, quizá no hayas conocido otra cosa que el estar yendo y viniendo de una iglesia fría en un lugar hostil a un cementerio cubierto de moho que tu padre insiste en que es importante para vuestra familia. Por otra parte, no has perdido tanto como el difunto que llevas en brazos. Empate).

El objetivo del juego es crear una narración más o menos dirigida y acotada entre todos los participantes. Estos van a tener dos posibles papeles: porteador del féretro y miembro del cortejo fúnebre. Al principio del juego podéis decidir quién o quiénes van a portear y quiénes van a ir en la comitiva mortuoria, o echarlo a suertes. Uno de los jugadores que haga de porteador recibirá el marcador de Primer Porteador, y uno de los miembros de la comitiva el de Narrador. Si hay solo dos jugadores, uno tiene que ser forzosamente el Primer Porteador y el otro el Narrador.

El juego se estructura en tantas rondas como kilómetros tenga el camino, según la tirada

inicial. Cada ronda, el Primer Porteador tira dos dados de seis caras, suma los resultados y consulta en la tabla de *Vicisitudes del camino* qué ocurre durante esa parte del recorrido. Entonces el Narrador, atendiendo al resultado de la tabla, cuenta qué ha pasado hasta en ese último kilómetro, a ser posible describiendo el paisaje, introduciendo en la narración detalles sobre la vida del difunto e historias del pueblo. Luego, si la tabla lo indica, el Primer Porteador deja de serlo y pasa al cortejo fúnebre. Otro Porteador pasa a ser Primer Porteador, y un miembro del cortejo pasa a ser Porteador. Evidentemente, si solo hay un Porteador, este será el Primero.

Por último, el Narrador pasa el marcador de Narrador a cualquier otro miembro de la comitiva. Se pueden cantar salmos para marcar el final de una ronda y el comienzo de la siguiente, en la que se tirarán de nuevo los dados.

Al final del último turno, y una vez que el ataúd está en el suelo, todos los jugadores deben participar en una última ronda de narración.

#### *Vicisitudes del camino*

- |   |  |    |  |
|---|--|----|--|
| 1 | Un espíritu maligno se manifiesta, el horror os posee y corréis. Cambiad todos los Porteadores.                | 8  | El tiempo se aligera: una ligera brisa alivia la pesadez del ambiente. Seguis a buen ritmo.  |
| 2 | Se desata una tormenta eléctrica acompañada de un aguacero. Cambiad al Primer Porteador.                       | 9  | Por fin deja de llover. Suma uno a la siguiente tirada.  |
| 3 | La desazón ante la futilidad de la vida hacen mella en el Primer Porteador. Cambio.                            | 10 | Uno de los porteadores entona una canción incongruentemente alegre. Os anima y recordáis lo que le gustaba cantar al difunto.  |
| 4 | Esto no es vida, grita el Primer Porteador, a punto de dejar caer el ataúd. Cambio.                            | 11 | Pasáis ante la casa de la familia del difunto. Varios familiares ancianos se ponen de pie y cantan al verlo. Todos lloráis, pero bien.   |
| 5 | El Primer Porteador se queja de una vieja herida, pide que alguien lo sustituya. Cambio.                       | 12 | Una luz benéfica parece emanar del ataúd. Como por ensalmo, aparece en vuestra mente una imagen del difunto haciendo lo que más le gustaba hacer. Probablemente hacer rabiar al párroco. |
| 6 | El Primer Porteador está visiblemente agotado. Intenta seguir, pero lo sustituis. Cambio.                      |    |  |
| 7 | Un porteador tropieza y parece que va a caer, pero se recupera con una mueca. Resta uno a la siguiente tirada. |    |  |

*Camino de muertos* es el primer juego de *Astrágalo* y tiene precio libre. Para estar al día de nuestras novedades, opinar, preguntar cosas o hacer sugerencias, ve a [astragalo.org](http://astragalo.org) o escribe a [contacto@astragalo.org](mailto:contacto@astragalo.org).

