

Escenario en solitario - Twins of Evil (1971)

La inspiración viene de Mythic 2e, se pueden utilizar oráculos para complementar.

Primero, analizamos y descomponemos la fuente de ficción.

Extraemos todos los elementos de la fuente.

Separamos los elementos y los clasificamos: **ficción, temas, sabor** (estilo), **facciones, localizaciones, personajes, acontecimientos, giros, umbrales** y **otros**, específicos del escenario.

Incertidumbre: cada elemento del escenario tiene al menos un par de adjetivos, cada vez que intervienen o aparecen en escena vemos qué adjetivo prevalece. A veces pueden constituir una tensión polar, otras no es necesario.

No sabemos hacia dónde va el escenario o no estaríamos explorándolo, pero no usamos Caos o símiles sino, para respetar el formato de película in crescendo, un **umbral** hecho ad hoc que nunca retrocede. **Un umbral significa un cambio irrevocable en el escenario**, donde todos los elementos se verán con nuevos ojos. (Pueden dejarse al azar).

Los umbrales son de planteamiento, nudo y desenlace si buscamos estructura tradicional, pero no necesariamente. Hay que definir condiciones (objetivas o subjetivas, por ejemplo, cuando se desvela un segundo vampiro) para alcanzar un umbral, pero no marcadores.

La motivación de los personajes y facciones es importante, la **del personaje que interpretamos es crucial**. Además de motivación, **es precisa alguna relación personal con el escenario**.

ESCENARIO - Las gemelas del mal

Ficción: La perversión vampírica renace en un apartado pueblo austríaco durante una caza de brujas.

Días o semanas transcurren entre escenas.

El día es un periodo de planteamiento, la noche es de acción.

¿POR QUÉ?

Peter Cushing en un papel ambiguo.

Me gusta el cine de la Hammer, incluso la peor película tiene ideas para rol en mesa o vivo.

Esta película es rica en detalles.

El vampirismo tiene reglas distintas.

El vampiro no es extremadamente poderoso.

Temas:

Satanismo ----- Extremismo
Inocencia ----- Vampirismo (Perversión)
Hipocresía ----- Sinceridad
Aristocracia ----- Tercer Estado

El tema que aparezca tiñe toda la interacción durante la situación.

Sabores:

Sangriento carmesí
Negro gótico
Gris mundano

Principios:

Píntalo de sangre
Abandono a los instintos
Todos los placeres tienen un precio
El terror de no hacer nada (duda, miedo a actuar)
¡Arder purifica! (acción pura)
Vencer al miedo a través de Dios

Localizaciones: (Styria)

El pueblo austriaco
El castillo Karnstein
El bosque
 Una cabaña en el bosque
 La escuela de señoritas
 Pasadizo secreto de castillo que lleva al mausoleo
 Mausoleo
 Un lago
 Iglesia

Facciones:

La Hermandad (Puritanos)
Motivación: Salvar el alma (el cuerpo no les importa) de la comunidad
Cobardes ----- Fanáticos
Piadosos ----- Pirómanos
Hipócritas ----- Justos

Vampiros

Motivación: pervertir y disfrutar
Liberados ----- Sedientos
Perversos ----- Honestos

El pueblo

Motivación: mantener el status quo
Temeroso ----- Furioso
Pasivo ----- Supersticioso

Otros adoradores del diablo

Motivación: que Satán empape el alma de los justos

Ritualistas ----- Devotos

Perversos ----- Celosos

Brujas

Motivación: no ser descubiertas y continuar el culto

Naturales ----- Ocultas

Sensuales ----- Sabias

Personaje:

El Conde Karnstein, hedonista absoluto, cansado del mundo

Gustav Weil, fanático ferviente

Kathy Weil, la esposa de Gustav, moderada

Las gemelas (Maria - inocente y Frieda - rebelde)

Anton, el maestro del coro

Ingrid, la maestra de la escuela y hermana de Anton

Mircalla Karnstein, vampiro

Dietrich, el senescal (duda, sirviente)

Gerta, amante del Conde

Muchachas acusadas de brujas

Puritanos

El sirviente misterioso (Joachim)

Satanistas farsantes

Aldeanos

Otro aristócrata

Antepasados de los Karnstein

Otro maestro del colegio de señoritas

El padre de una chica del colegio, su amante (Ingrid) ha muerto

Acontecimientos:

La Hermandad ataca a los impuros (brujas), ¡quema de brujas!, llega un carruaje, prédica bíblica moralista, llega alguien nuevo al pueblo, ¡la marca del diablo en los muertos!, ayuda/visita inesperada, alguien sale en la noche, misa negra, orgía en el castillo, llamas a Satán, pero un vampiro responde, el miedo de cualquier humano cuando llega el Mal, caricias puras e impuras, una cacería de jabalíes, el amor golpea súbitamente, salir al bosque equivale a que ocurra algo, una denuncia sobre un desaparecido, la excitación cuando una bruja arde, un vampiro se alimenta, alguien es víctima del vampiro fuera de cámara, la duda cuando hay que tocar al poderoso, discurso enervador, preparándose para el asalto, ¿por qué se llevan a las mujeres?, golpe a traición, la hermana ingenua comete una estupidez, la burla del vampiro, la jabalina acaba con el vampiro.

“Otros” específicos (vampirismo):

El vampirismo es una perversión moral y ontológica.
La sangre humana de un sacrificio reanima los restos de un vampiro destruido.
El vampiro es una presencia física, corpórea, no es un espectro
El alma va a Satán, el cuerpo se queda en la Tierra como no muerto
No hay reflejo en el espejo
Andan en la Tierra, pero sólo existen en el Infierno
La luz del día sólo debilita al vampiro
La mordedura mata o convierte al momento, según la perversión del alma
No pueden ser dañados sino por la estaca en el corazón o la decapitación
No pueden ser detenidos salvo por la cruz, que también los revela
Quemarlos sólo destruye el cuerpo, que puede ser recreado
No sienten dolor
El vampiro debe alimentarse de la sangre de los vivos
El vampiro puede hipnotizar (pero no mucho, apenas lo usa)

Umbrales:

Un primer vampiro se revela o un personaje comienza a actuar de manera inesperada
Se descubre que un inocente es en realidad un (segundo) vampiro
La fuente del vampirismo se identifica

Giros y divergencias:

Mircalla se queda en lugar de marcharse
¡Las dos gemelas son vampiros!
El vampiro viene de otra parte
Tú interpretas al vampiro
El vampiro no es un Karnstein
¡Weil es el vampiro!
¡No hay vampiros! Sólo hay brujas, reales, detrás de los acontecimientos
El Conde Karnstein es un cristiano piadoso que finge perversión para atraer vampiros
Los vampiros prevalecen y cultivan la depravación hasta que el Emperador debe intervenir
Jugamos tras las consecuencias de la película (Mircalla continúa libre)