

AMBIENTACIÓN: BRUJA

PRÓLOGO

En la oscuridad de la noche, iluminada únicamente por la luz de la luna que os vigila desde lo alto, habéis logrado escabulliros de vuestros captores.

Pero habéis sido marcadas; aún recordáis el ardiente hierro abrasando vuestra piel, dejando una marca impuesta por la ignorancia, el miedo y el odio que os ha señalado como BRUJAS.

Dejáis atrás vuestro hogar, embarcándoos en una travesía de siete días hacia un lugar donde esa marca no significa nada.

Os acusan de practicar magia negra, pero quizás vuestra única falta haya sido romper reglas anticuadas, ayudar a los prohibidos o simplemente existir en un mundo que os margina y teme. Ahora, la veracidad de esas acusaciones ya no importa; vuestro camino se bifurca en solo dos direcciones, y una de ellas termina en las llamas de una hoguera.

A pesar de la oscuridad que os rodea, hay un rayo de luz, una promesa de un lugar donde seréis libres.

O, quizá, simplemente perseguís una vaga ilusión. Porque, al fin y al cabo, de la ilusión emana la esperanza.

MÚSICA

The Fountain OST by Clint Mansell

Salem's Heir (Album) by Peter Gundry

El Refugio
de Ryhope

20  23

Folclore Rol

JAM^{RR}

IV EDICIÓN

AUTORÍA: ABEL PERAL

ENCUENTROS DE BRUJA

Se percatan de que alguien las ha estado siguiendo discretamente. ¿Será un espía de la Inquisición o alguien con otros motivos?

Hallan un escondite secreto que al parecer fue utilizado por otras brujas en el pasado.

Se encuentran con dos individuos afectados por una extraña enfermedad, quienes viajan en busca de una cura.

Una familia en una casa aislada invita al grupo a descansar. Su comportamiento y los objetos que decoran la casa resultan inquietantes.

Oyen el llanto de un bebé; al seguirlo, encuentran una cuna con un bebé cuyo rostro tiene una marca de nacimiento que podría confundirse con una señal diabólica.

El bosque comienza a susurrar sus miedos más profundos y a mostrarles escenas de arrepentimiento.

Descubren un campamento donde hay dos jóvenes atadas a un árbol. Su captor parece estar cerca.

Se enfrentan a obstáculos en el camino mientras lobos hambrientos se acercan.

Escuchan gritos: un eclesiástico ha caído en una trampa para lobos.

Se topan con un pequeño aquelarre que les ofrece protección a cambio de un alto precio, quizás el sacrificio humano de una de sus compañeras de viaje.

Llegan a una aldea donde el olor a carne quemada inunda el aire; en la plaza central hay una pira usada y otra en construcción, y un inquisidor ordena la quema de otra mujer.

Encuentran un cementerio pagano con tumbas que tienen alguna conexión con el personaje de una de las jugadoras.

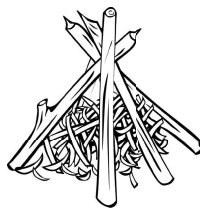
Se cruzan con un inquisidor arrepentido que está en un peregrinaje de redención buscando el perdón.

Encuentran un molino del que han oído hablar, abandonado por rumores de que está habitado por fantasmas.

7 días de Travesía

Noche 0

Flashback
 ¿Cómo te llamas?
 Cuenta un poco sobre ti.
 Define un rasgo que te caracterice.



Flashback
 ¿Cuál era tu lugar secreto de poder?
 Donde la magia resonaba contigo.
 Comparte un recuerdo de ese lugar.

Flashback
 ¿Conocías a alguien del grupo
 antes de la detención?
 ¿De qué os conocíais?

Flashback
 ¿Con quién compartías tu vida
 antes de ser detenida?
 ¿Te fue leal o te traicionó?

Flashback
 Tus artes fueron cruciales para
 salvar la vida de alguien.
 ¿Cómo sucedió y qué impacto tuvo en ti?

Flashback
 Recuerdas claramente aquel acto
 desesperado que realizaste para
 poder escapar y que aún te persigue
 en tus pensamientos más sombríos.

Flashback
 Piensa en un recuerdo feliz, ese momento
 luminoso que siempre buscas en tu mente
 cuando todo a tu alrededor se vuelve oscuro.

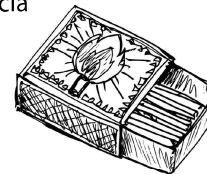
Flashback
 Hubo un momento en el
 que la duda se apoderó de ti,
 cuestionando si merecías
 castigo por tus actos.
 Relata esa lucha interna.

CARGA DE EMOCIONES

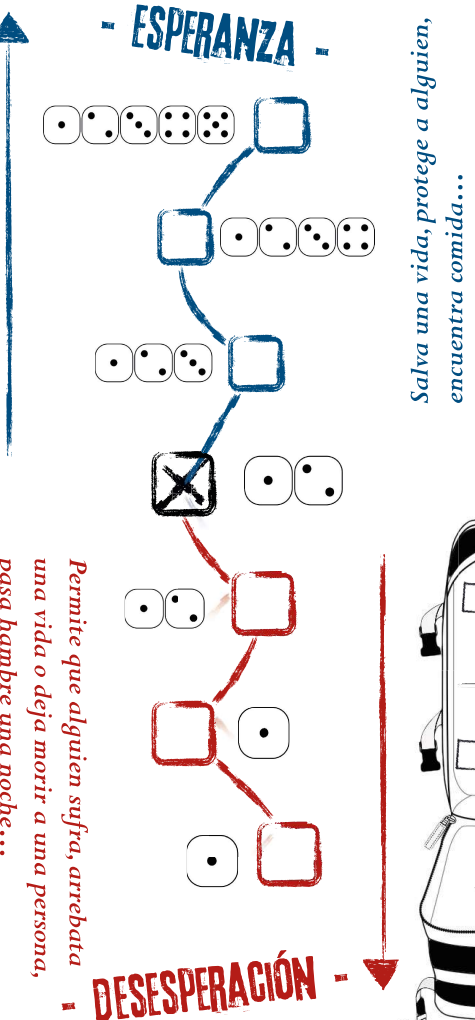
| | | |
|--|--|--|
| Miedo <i>protección, supervivencia, huida</i> | | Ira <i>violencia, destrucción, enfrentamiento</i> |
| Confianza <i>apoyo, cobertura, ayuda</i> | | Aversión <i>odio, intimidación, oposición</i> |
| Anticipación <i>exploración, detección, incursión</i> | | Sorpresa <i>reacción, esquivar, reflejo</i> |
| Alegria <i>relación, integración, persuasión</i> | | Tristeza <i>reflexión, meditación, análisis</i> |

Flashback
 Piensa en la vez que solicitaste
 la ayuda de un ser
 sobrenatural.
 ¿Qué favor le pediste?
 ¿Qué te pidió a cambio?

Flashback
 Describe esa primera experiencia
 sobrenatural, cómo te sentiste
 y cómo influyó en tu camino
 hacia la brujería.



Flashback
 Una vez fuiste aprendiz,
 ¿cómo era tu mentora?
 ¿Qué le ocurrió?



Normal = 2 éxitos
 Difícil = 3 éxitos

Resultados de
 5 - 6 son éxitos