

The background of the cover is a dark, atmospheric illustration of a forest at night. A large, gnarled tree trunk is on the left. In the center, a figure in a dark purple hooded robe stands over a character lying on the ground. The standing figure is stitching the character's body with red thread. The character being stitched has purple hair and visible red stitching on their face, neck, and torso. Above the title, there is a decorative graphic of various moon phases and stars.

LUNA DE SANGRE

UN JUEGO DE RITUALES, BRUJAS Y TRAICIÓN

01. ANTES DE COMENZAR LA PARTIDA

Antes de comenzar debéis tener en cuenta que este es un juego de rol en el que las desgracias ajenas son tan divertidas como las propias, por lo que no luchéis por prevalecer por encima de vuestras compañeras tanto como por generar situaciones que den pie a escenarios interesantes.

La norma primordial de este rol es la *ley del consentimiento*. Todas las acciones que realicéis sobre vuestros compañeros estarán inacabadas o serán intencionales, así es como vuestros compañeros os permitirán, o no, continuar con la acción dependiendo de sus propios objetivos, pero, sobre todo, por el interés general de la historia.

En cuanto a las acciones que ejerzáis sobre vosotros mismos y vuestros pnjs (en el caso de las hilanderas) o el entorno, serán acciones que se llevarán a cabo con éxito automático. Igualmente, tenéis más adelante un apartado donde se explora la magia y sus limitaciones.

Todos aquellos temas sensibles deben discutirse ANTES del comienzo de la partida. Cada jugador puede vetar algún tema sensible o advertir sobre él, además de ser un buen momento para poner ciertos límites como, por ejemplo, si el asesinato está permitido

o qué clase de sacrificios os parecen adecuados (de cara a la fase final del juego).

Este sistema se adapta bien a rol por escrito y rol interpretado, con poco o casi nada de presencia de dados. Nos interesa más el conflicto generado con la magia traviesa y vuestras dotes de convicción, que los retos centrados en el combate.

Antes de comenzar, es importante asegurarnos de que todos los jugadores están familiarizados con los roles cooperativos y la creación de personajes, pues deberéis desarrollar vuestra historia de personaje e historia y en el caso de la hilandera, la de vuestro interés.

Antes de cada ciclo podréis discutir y planear los escenarios en función de lo que queráis conseguir, las pautas relatadas en las fases y los acontecimientos que vuestras brujas han llegado a experimentar en anteriores capítulos. También podéis redefinir el orden de intervención de los personajes, que debe mantenerse durante toda la fase.

Este rol está pensado para sesiones cortas y autoconclusivas de grupos pequeños que mantengan el sistema ágil. Dejaros llevar y no tengáis miedo a un poco de maldad.

SOBRE EL MÁSTER

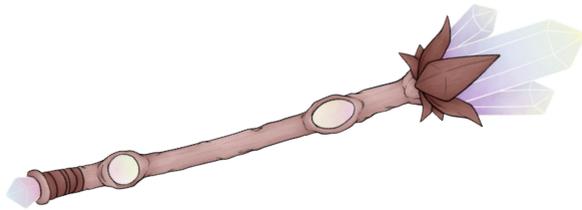
Este rol no requiere de un master perse, pero si se necesitáis un conductor en ciertas circunstancias o para llevar personajes no jugadores tenéis varias opciones.

Definir a uno de los jugadores con este rol.

Rotar este papel para no saturar a una sola persona.

Quedaros como propios los personajes no jugadores que generéis.

Si decidís usar un master, aunque sea de forma temporal, debéis tener en cuenta que sus decisiones son definitivas y no entran dentro de la norma de consentimiento. Lo mejor es hablar de su adecuación al principio y final de fase, para no interrumpir el rol.



02. ELIGIENDO UN ARQUETIPO

Reparte los arquetipos entre los jugadores en función de las preferencias de cada uno. Descarta uno de los arquetipos si jugas en parejas. Te recomendamos seguir las pautas de la guía en una primera ronda, pero te animamos a utilizar parte del set o

a crear nuevos arquetipos para generar nuevas experiencias de juego. Así cómo personalizar el aspecto, el género o el nombre de tu arquetipo. Cuantos más detalles sobre su vida, su personalidad y sus historias elabores, más interesante puede ser la partida.



MYRIA, 'la embalsamadora'

¿Si una víbora traga su propio veneno acabará falleciendo por el mismo? En cierto modo es así. las toxinas del cuerpo de una embalsamadora la hacen envejecer más rápido y hacerlo con una peor calidad de vida. Usa todas las fuerzas que te quedan para prolongar tu vida un poco más o muere destruyendo al resto.

☾ Ventajas: Las embalsamadoras tienen afinidad con los filtros y brebajes, especialmente, los venenosos. Su tacto puede ser paralizante y en casos de un contacto continuado puede provocar la muerte. Aunque estén ligadas a la muerte, otras brujas son inmunes a sus efectos más adversos (*Sentimos decirte que no puedes matar a tus rivales tan fácilmente*).

☾ Desventajas: El aspecto de las hilanderas las condena a vivir en soledad o lejos de la sociedad. Cualquiera que vea tu grotesco aspecto podría acusarte de brujería o de ser algún extraño monstruo. Lo que te convierte en un objetivo de persecución fácil.

☾ Mecánica especial: A medida que avanza el ciclo tus poderes van en aumento, pero también el deterioro de tu salud. Puedes ralentizar el proceso con una escena donde robas la salud a un pñj. Si haces este ritual, podrás colarte en el reto de otra persona durante la fase de cuarto creciente. Habla con la persona afectada antes de que haga su monólogo y añádele hasta tres objetivos extras que dificulten su fase.



THYSANIA, 'la mimética'

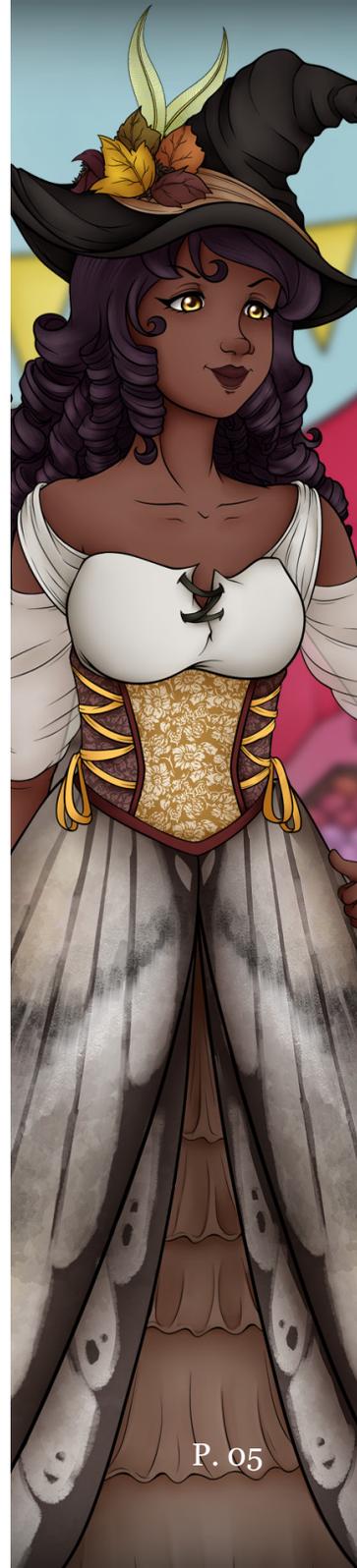
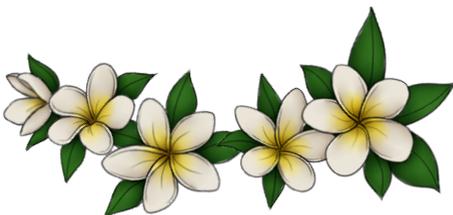


Para una criatura que vive en la oscuridad y se caracteriza por camuflarse con su entorno, la luz siempre ha sido una atracción fatal para ti. Infravaloradas y apartadas, las brujas miméticas tienen el deseo temerario y egocéntrico de obtener fama y reconocimiento. Aunque eso suponga exponerse a peligros mortales.

☾ Ventajas: Las miméticas pueden cambiar su apariencia para asemejarse al entorno y así pasar desapercibidas, por eso son apreciadas como espías. También son afines con la magia natural que puede incluir complejos rituales relacionados con el firmamento y las estaciones.

☾ Desventajas: Su mimetismo no las convierte en invisibles, por lo que pueden ser descubiertas por el olor, el ruido, cambios repentinos en el ambiente y la luz. Además de que no pueden moverse mientras se encuentran en este estado.

☾ Mecánica especial: Tu fama es tu fuente de confianza y con ella sientes que tus poderes se vuelven más fuertes. Las opiniones ajenas pueden ayudarte a crecer o a volverte aún más intrascendente. Por cada dos personajes con los que te relaciones en cada fase (el resto de personajes principales no cuenta, Nemo será a determinar por los jugadores), puedes acumular un hechizo de nivel medio extra.





ARACNE, 'la hilandera'

Mitad bruja, mitad araña. Muchas generaciones atrás, una maldición recayó sobre los tuyos, convirtiéndote en una criatura a mitad de camino entre un humano y una bestia. Tus motivaciones se encaminan a encontrar una compañía que sepa apreciar tu apariencia o tan solo una pareja reproductivamente apta. Para ello, puede que necesites usar algunos trucos bastante sucios.

☾ Ventajas: Las hilanderas no son grandes brujas, pero pueden recoger el hilo que ellas mismas producen y utilizarlo para crear trampas, reparar objetos e incluso sanar heridas graves. Por eso, durante el combate de gibosa creciente todos sus ataques furtivos pegan más fuerte que el de sus compañeras (-2).

☾ Desventajas: El aspecto de las hilanderas las condena a vivir en soledad o lejos de la sociedad. Cualquiera que vea tu grotesco aspecto podría acusarte de brujería o de ser algún extraño monstruo. Lo que te convierte en un objetivo de persecución fácil.

☾ Mecánica especial: Crea un pnj con el que deberás entablar una relación durante la aventura. Unx pueblerinx de la aldea cercana que teme las fuerzas de lo oculto y que, por supuesto, no te conoce. Por alguna razón, consideras buenx candidatx como interés romántico o solo como objetivo de reproducción.



NEMO, 'la víctima'



Este personaje solo existirá, si el arquetipo de la hilandera está en juego. Será creado por el jugador que lleve este arquetipo, pero será interpretado por otro jugador de su elección siguiendo las pautas que le ha marcado sobre personalidad, historia, etc. No posee magia y siente un miedo irrefrenable hacia la misma. Miedo que puede acentuarse o disminuir con el paso de las escenas. El intérprete debe ser responsable de mantener los intereses de Nemo y no de la bruja que interpreta, (en este caso o Myria o Thysania). Al comienzo de la partida no conoce a Aracne o quizás la haya podido ver en un par de ocasiones. En cualquier caso, vuestra relación no ha comenzado. Este inicio puede ser privado o público... Un encuentro en el bosque, un intrépido rescate de una manada de lobos, un secuestro... Cuanto más salvaje sea el inicio, más divertido y extraño puede ser el rol y dar a más situaciones alocadas.

☾ Mecánica especial: Aunque Nemo parece que siempre está cerca de los hechizos del aquelarre, por algún motivo es capaz de esquivar la gran mayoría de efectos adversos. Es como si tuviese una suerte innata para ello. Solo recibirá como máximo un hechizo por escena y sus efectos serán temporales. fuerzas de lo oculto y que, por supuesto, no te conoce. Por alguna razón, consideras buenx candidatx como interés romántico o solo como objetivo de reproducción.



03. CICLO DE JUEGO COMPLETO

La partida se desarrolla durante tres semanas en eventos que abarcan diferentes etapas de la luna y con la que os proponemos diferentes desafíos. Os recomendamos no hacer una planificación exhaustiva antes de comenzar, para dar pie a que se desarrollen nuevas circunstancias propiciadas por el rol.

Vuestro objetivo final será aprovechar la magia de la luna de sangre para cumplir vuestros objetivos personales (*amor, fama, salud...*). Quién llegue a esta fase con una mejor perspectiva será quién se haga con el poder del aquelarre y decida el desdichado destino de sus compañeras.

FASE	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSA	ESCENARIO
Luna nueva 🌑	<p>Fase de presentación del aquelarre y el acontecimiento de la luna de sangre.</p> <p>Encuentro entre Aracne y Nemo en la escena principal o secundarias.</p> <p>Mecánica de esta fase: Una mentira y dos verdades.</p>	<p>EL COMPENDIO DE SABER</p> <p>Un objeto que recopila las instrucciones, ingredientes y preparativos que necesitaréis para que la luna de sangre sea un éxito.</p> <p><i>Ej. : Pergamino, libro de las sombras, talla con las instrucciones del ritual.</i></p>	A elegir.
Luna creciente 🌒	<p>Fase de acumular materiales para el ritual de la luna de sangre, para ello tendréis que usar vuestras mejores dotes de negociación y demostrar que sois la mejor mariposa social.</p> <p>Mecánica de esta fase: El mejor negociador.</p>	<p>EL MATERIAL ESPECIALIZADO</p> <p>Uno o varios objetos que necesitaréis para realizar vuestro ritual. Normalmente, de uso común y no demasiado difíciles de obtener.</p> <p><i>Ej. : Caldero, dagas rituales, kit de ingredientes.</i></p>	<p>LUGAR CONCURRIDO</p> <p>Fuerza a que la escena principal ocurra en un lugar con mucha gente.</p> <p>Mimética > Embalsamadora > Hilandería</p> <p><i>Ej.: Un mercado, una fiesta, el festival de la cosecha.</i></p>

FASE	DESCRIPCIÓN	RECOMPENSA	ESCENARIO
<p>Cuarto creciente </p>	<p>Fase de acumulación de magia. Durante esta fase os enfrentaréis a un temor o conflicto interno del personaje con la finalidad de crear un poderoso catalizador de magia.</p> <p>Mecánica de esta fase: Monólogo catártico</p>	<p>OBJETO DE PODER</p> <p>Canalizadores mágicos donde las brujas volcaran parte de su poder mediante un ritual.</p> <p><i>Ej. : Cristales, varita mágica, báculos, espejo, bola de cristal, amuleto, lámpara de aceite.</i></p>	<p>LUGAR DE PASO</p> <p>Fuerza a que la escena principal (o secundaria) ocurra en un lugar con gente dispersa.</p> <p>Embalsamadora > Hilandería > Mimética</p> <p><i>Ej.: Un muelle, un parque.</i></p>
<p>Gibosa creciente </p>	<p>Fase de confrontación, alianzas o traiciones. Aprovecha para ganar una jugosa recompensa o para sacar de la carrera a tus rivales.</p> <p>Mecánica de esta fase: A vida o muerte</p>	<p>EL INGREDIENTE ÉXOTICO</p> <p>Un objeto que pertenece a la naturaleza pero es muy escaso o difícil de conseguir.</p> <p><i>Ej. : Un colmillo de serpiente acuática, una flor que se abre una vez, un mineral de una cueva tapiada, piel de un animal extinto que tiene un coleccionista...</i></p>	<p>LUGAR INHÓSPITO</p> <p>Fuerza a que la escena principal ocurra en un lugar con poca o ninguna persona.</p> <p>Hilandería > Mimética > Embalsamadora</p> <p><i>Ej.: Una residencia particular, el bosque, un almacén.</i></p>
<p>Luna llena </p>	<p>Fase de cierre y evento de la luna de sangre, donde se determinará una bruja ganadora y las consecuencias.</p> <p>Mecánica de esta fase: Doble o nada.</p>	<p>EL SACRIFICIO</p> <p>En plena ejecución del ritual de la luna de sangre se demanda que una de vosotras haga un enorme sacrificio. ¿Quién será?</p> <p><i>Ej. : Un ser querido, un recuerdo, una parte del cuerpo, un trozo de vuestra alma o de vuestros años de vida.</i></p>	<p>A elegir.</p>

Cada fase lunar tendrá un gran evento pautado, pero no tengáis miedo a proponer pequeñas escenas complementarias en cada fase donde os encontraréis con vuestras compañeras, vuestros intereses o en los que hagáis un monólogo donde exponéis al resto de participantes

LUNA NUEVA

Inicio de la partida. El aquelarre se reúne de nuevo, ya seáis viejas conocidas, como nuevas y forzosas aliadas, es el momento de que os presentéis, recordéis viejos tiempos o hagáis un repaso de vuestras últimas aventuras. El que inicie el rol será quién lleve el compendio de poder a la reunión, pero, no necesariamente, será quién se lo lleve al terminarla. En esta etapa vuestros intereses podrán aflorar o no, en función de vuestras preferencias, pero deberéis exponer a los demás una serie de relatos que os ayuden a ganaros la confianza del resto. Aquí os proponemos algunas ideas para compartir:

- *Ocupación:*Cuál ha sido vuestro trabajo o trabajos de los últimos 50 años. Aquí se podrán ver aspectos de vuestra historia y personalidad como puede ser si sois unas brujas hurañas, problemáticas, temerosas o si sentís una pasión especial hacia vuestro desempeño.

- *Motivación:* Por qué has acudido a la convocatoria del aquelarre. También puedes añadir impresiones

las intenciones de vuestra bruja o elaboraréis magia que pueda seros útil dentro de las escenas principales.

Entre fases, os recomendamos hacer un receso donde podréis analizar los eventos que habéis acumulado y cómo queréis plantear la siguiente fase.

sobre el resto de tus compañeras o qué objetivos tienes si consigues acumular el poder de la luna de sangre. Puede que convenzas a las demás de merecer el poder de la luna de sangre, pero lo dudamos.

- *Confiabilidad:* Qué te convierte en la adecuada para portar el compendio de poder. En qué ocasiones pasadas demostraste ser una persona de fiar. Puedes hablar de tus familiares y seres queridos.

 Una mentira y dos verdades: Durante esta fase, estáis tratando de ganaros la confianza de vuestras compañeras sin revelar vuestros puntos débiles. Por lo que, dentro de vuestro relato deberéis contar tres grandes anécdotas, una será mentira, las otras dos verdad. Pero tened cuidado porque si os descubren o utilizan alguna clase de magia para revelar vuestra mentira, nadie se fiará de vosotras y EL COMPENDIO DE PODER no te será legado. Durante el relato además de magia, el resto de compañeras puede hacer preguntas capciosas para desvelar alguna incongruencia en vuestra historia.

Aquella bruja que consiga aparentar ser más confiable o de la que no averigüéis la mentira, se llevará esta primera recompensa. Esta decisión se tomará por votación de los jugadores al finalizar la escena de la reunión, donde discutiréis quién lo ha hecho mejor y quién ha conseguido mantener mejor la fachada. También revelaréis las mentiras y verdades, para poder hacer una mejor comparativa de los hechos.

Podéis hacer que este juego esté incorporado dentro de la dinámica de la escena y que todas las brujas sean conscientes de estar siendo participes de un juego de mentiras o podéis mantenerlo como una mecánica que ellas desconocen. Os recomendamos que las tres anécdotas las traigáis algo trabajadas antes de empezar la fase.

SITUACIONES CONFLICTIVAS

En caso de empates o conflictos fuertes, podéis usar un dado para resolver quién se quedará con el compendio de poder. Pero si estas situaciones se repiten a menudo es probable que sea síntoma de una excesiva competitividad. Sed justos y valorad a vuestros compañeros en el contexto de los personajes y no en el de vuestro interés personal.

Solo UNO de vosotros puede llevarse la recompensa.

Ej. 1 de situación conflictiva. No tenéis obligación de tomar ningún suero de la verdad si no lo deseáis, pero plantearos si es lógico que en el contexto en el que sucede la acción podéis haber dado cuenta de que os lo han colado y por tanto, lo más honesto es aceptar las consecuencias.

Ej. 2 de situación conflictiva. Aunque has tomado el suero de la verdad, te has dado cuenta de que has sido víctima de ello, así que, ¿por qué no usarlo a tu favor? Intentas dar a entender otras cosas solo usando la verdad. Los demás no pueden pensar que estés haciendo una triquiñuela, al contrario, ahora creerán más que nunca en tus palabras.

LUNA CRECIENTE

Esta fase está planeada para forzar a los personajes a una situación social. La recompensa, que solo uno de vosotros obtendrá, son de uso común y bastante fáciles de obtener. Se trata de demostrar quién es capaz de plantear una mejor resolución a un problema de negociación y quién invierte menos tiempo en hacerlo. Os recordamos, en especial a las hilanderas, que tenéis que seguir trabajando en vuestra relación con Nemo. Ya sea dentro de la escena principal o en derivadas.

 El mejor negociador: Para esta situación podréis usar vuestra magia y un máximo de 500 monedas que es lo que tenéis cada una de vosotras en vuestros bolsillos. Pero os recordamos que el escenario en el que os movéis tiene un requisito esencial: **Es un lugar concurrido**. Por lo que los grandes despliegues de magia pueden acabar en un enorme encontronazo con las autoridades o en una persecución de pueblerinos con horcas y antorchas.

Cada una de las brujas decide ir a buscar por su cuenta y cada una de vosotras se presenta con un problema comercial diferente. Para elegir cuál de las diferentes propuestas que os damos es la que enfrentaréis, podéis:

- a) Que el resto decida cuál encaja mejor o podría ser más divertida.
- b) Tirar un dado.

En cuanto a las situaciones:

1. Encuentras una persona que parece tener lo que buscas, pero solo le queda una entre sus existencias y la ha reservado para otro cliente. No parece dispuesto a vender.

2. El mercader parece tener buen ojo para los clientes y ha visto desesperación en tu cara. Te propone venderte los productos por un precio que triplica tus fondos (1.500 monedas).

3. Has visto una oferta interesante, por un precio que se ajusta a tu presupuesto (400 monedas), pero cuando estás a punto de marcharte te das cuenta de que el producto está defectuoso. El dueño se niega a devolverte el dinero.

4. Después de mucho buscar, te das cuenta de que lo que buscas se vende dentro de un pack de productos más grande. Ese pack incluye materiales que no te sirven y que encarecen el precio (1.000 monedas). No parecen dispuestos a separar el pack para que puedas comprar solo lo necesario.

5. Encuentras un bazar de gangas donde tienen todo lo que necesitas, pero todos los productos tienen alguna tara evidente. Si decides comprarlos te arriesgas a que el ritual falle, tal vez, encuentres una solución alternativa.

6. Encuentras el producto que necesitas y a buen precio (200 monedas), pero... hay otra persona interesada por ese producto y está dispuesta a pujar por él. Esto podría provocar que el precio se incremente mucho en poco tiempo y no puedas permitirte.

7. ¡Qué suerte! Has conseguido lo que buscabas a un precio MUY rebajado y en buen estado, pero cuando vas a pagarlo el dependiente te advierte de que está maldito. Esa maldición es real y podría causarte la muerte en un plazo de una semana desde que lo compres.

8. No encuentras ningún puesto que lo tenga, pero no estás dispuesto a rendirte fácilmente. Entre uno de los carros de transporte ves que alguien lo tiene. El transportista te dice que no hace ventas a minoristas y que el lote no lo comprará un mercader hasta dentro de unos días.

9. Encuentras lo que buscas en las mejores canciones y precio, pero cuando vas a pagar el mercader detecta un rastro de magia en ti y decide aprovecharse. Te propone que gastes más de 1.000 monedas en productos de su tienda a cambio de no denunciarte a las autoridades. Está dispuesto a hacerlo.

10. El precio del producto es ligeramente superior al que tienes en tu presupuesto (600 monedas) pero crees que es de buena calidad.

Intentas negociar, pero parece que lo que buscan de ti es algo más... carnal. La persona que regenta el establecimiento se ha fijado en ti y no está siendo sutil, pero a ti te parece una persona repulsiva.

11. Cuando llegas al puesto y encuentras lo que buscas por un precio justo... Están a punto de cerrar. El mercader no te quiere atender porque ha tenido una urgencia familiar y quiere irse ya.

12. En un sitio algo apartado parecen tener lo que buscas, el precio está un poco por encima de lo que tú llevas pero crees que el dueño estaría dispuesto a regatear. El problema... no habla tu idioma y no parece comprender qué es lo que quieres.

Al igual que en fases anteriores, cuando termine el rol discutiréis quién creéis que lo ha hecho mejor y por tanto quién merece más la recompensa. No os olvidéis de la posibilidad de entorpecer las negociaciones de vuestras compañeras o ponerles alguna clase de traba para beneficio propio.

CUARTO CRECIENTE

El cuarto creciente es un símbolo del desafío, por eso os proponemos un salto emocional a los conflictos internos de los personajes. Durante esta fase exploraréis de forma personal y emocional aquellas debilidades de vuestros personajes con la finalidad de

haceros más fuertes y que vuestra magia cree un increíble catalizador para el ritual. A continuación os presentamos algunas ideas de conflicto interno que podéis usar de cara a la mecánica de fase:

Esta fase está planeada para forzar a los personajes a una situación social. La recompensa, que solo uno de vosotros obtendrá, son de uso común y bastante fáciles de obtener. Se trata de demostrar quién es capaz de plantear una mejor resolución a un problema de negociación y quién invierte menos tiempo en hacerlo. Os recordamos, en especial a las hilanderas, que tenéis que seguir trabajando en vuestra relación con Nemo. Ya sea dentro de la escena principal o en derivadas.

- *Conflicto de valores*: Puede haber una lucha entre lo que se considera correcto moralmente y las acciones o decisiones tomadas.

- *Crisis de identidad*: Se presenta cuando una persona se cuestiona su propia identidad, ya sea a nivel personal, profesional o cultural. Puede incluir preguntas sobre quién es realmente y qué quiere lograr en la vida.

- *Conflicto de deseos y responsabilidades*: Esto puede generar tensiones entre metas personales y obligaciones externas.

- *Enfrentamiento con el miedo*: Implica lidiar con miedos internos, ya sean irracionales o basados en experiencias pasadas.

- *Enfrentamiento con la autoestima*: Involucra la lucha contra la autoimagen negativa y la construcción de una autoestima saludable. Las comparaciones con otros, la autocrítica excesiva y la falta de confianza pueden contribuir a este conflicto.

- *Confrontación con el pasado*: Implica enfrentar eventos pasados, traumas o decisiones que han dejado una marca en la persona. Superar estas experiencias y aprender a aceptarlas puede ser un proceso desafiante.

- *Conflicto de metas y aspiraciones*: Surge cuando hay una discrepancia entre las metas a largo plazo y las acciones a corto plazo.

- *Confrontación con la autenticidad*: Implica la lucha por ser auténtico y fiel a uno mismo en lugar de conformarse con las expectativas de los demás.

☾ Monólogo Catártico: Durante esta fase el objetivo principal es enfrentarse al conflicto personal de cada personaje. Podéis discutir antes de la fase si este evento será un viaje interno, representado por un espacio en vuestra propia mente o es algo de carácter físico como enfrentar a un padre autoritario o una fobia a las alturas. Ésta será la única fase en la que el evento principal podréis hacerlo individualmente o quedar para hacerlo de manera conjunta. Aunque sí es obligado que os encontréis al menos una vez en un lugar que cumpla con los requisitos de la fase: **un lugar de paso o con gente dispersa**. Puede ser para discutir el evento que vendrá después o, por ejemplo, para recoger el objeto de recompensa de la fase.

El objeto de recompensa será un símbolo de superación personal.

Por ejemplo, si el personaje se ha enfrentado a su miedo a envejecer o la muerte, podría obtener un reloj de arena. Si alguien ha hecho un viaje por sus diferentes personalidades, podría ser un espejo fragmentado. Si es una fobia a las serpientes, podría ser una joya en forma de una. Esta escena y su planteamiento tiene un carácter completamente interpretativo y el objetivo de hacer esto es obtener un objeto donde se acumule vuestro poder más puro. Cuando discutáis quién de todos merece obtener el objeto de poder como recompensa, no significa que el resto de objetos desaparezcan o sean completamente inservibles, solo que os quedaréis, de cara al ritual, con aquel que haya acumulado una mayor cantidad de magia.

Esta fase tiene el objetivo de crear monólogos individuales significativos y mostrar las brechas y miedos de los personajes. Es por eso que os invitamos a tomaros un tiempo para reflexionar y trabajar en vuestro monólogo antes de interpretarlo.

GIBOSA CRECIENTE 🌕

Momento de la reevaluación. En función de los objetivos y recompensas obtenidos puede que las cosas ya estén bastante claras o la disputa de poder haya dejado atrás a una o dos de las brujas. Es momento de pactar con el eslabón más débil o de sacar de la competición a vuestro rival más

Si la partida la estáis enfrentando en sesiones individuales, sería bueno trabajarla antes de la sesión y mostrar el trabajo durante la reunión. Si por la contra, usáis un método escrito o es un rol dilatado en el tiempo, os recomendamos tomaros un tiempo para plasmar una escena interesante. La decisión de quién crea una escena más elaborada y emocional puede parecer subjetiva, pero suele ser más sencillo de lo que parece identificar una escena de verdad significativa. Uno de los mayores indicativos es que se refleje en un progreso personal del personaje o un cambio psicológico o de actitud.

Si este desafío se hace en esta fase es porque a estas alturas de la partida, ya habréis explorado un poco a vuestro personaje y tendréis un buen conocimiento de por dónde abordarlo y, a la vez, tenéis una buena oportunidad de plasmar su progreso personal con las siguientes fases.



cercano. Haz todo lo posible por gana o por hacer que los demás pierdan. Durante el reto propuesto deberéis ir a un [lugar inhóspito](#) donde obtener un ingrediente extraño, pero ¡Cuidado! Porque un monstruo está al acecho poniéndoos en una situación de vida o muerte.

☾ A vida o muerte: La mecánica principal de esta fase se basa en un pequeño combate de 3 ó 2 (brujas) vs 1 (monstruo). Antes de explicaros el sistema de combate simplificado deberéis determinar la recompensa y el monstruo. La recompensa es un ingrediente extraño de la naturaleza que solo se puede encontrar bajo unas circunstancias muy concretas o que, simplemente, es difícil de obtener (flores que solo florecen una vez al año, piedras de una mina tapiada, la piel de una criatura muy rara y peligrosa). En cuanto al monstruo, puede ser una criatura de la naturaleza (*oso, lobo gigante, serpiente, enredaderas asfixiados*), como una fantástica (*fantasma, elemental de fuego, hipogrifo*). Abrid vuestra imaginación pues vuestro atacante busca mataros y es imponente y temible. También tened en cuenta el escenario que habéis elegido y la recompensa, eso puede ayudaros a determinar mejor qué podría ser.

Las únicas atacantes activas serán las brujas, en el orden de intervención establecido en la fase o durante toda la partida y deberá decidir entre una de estas tres opciones:

1. Atacar: Al monstruo o una de tus compañeras.
2. Ataque rápido: Tratar de esquivar y lanzar un ataque rápido al monstruo o una de vuestras compañeras.
3. Defenderse: Usar tu turno para crear una barrera o sanar a una de tus compañeras (nunca a ti misma).

Después le tocará el turno a la criatura. El monstruo, en términos generales, es un atacante pasivo que solo responderá a las acciones que lancéis sobre él de forma directa.

Todos los ataques del monstruo se generarán automáticamente por un dado de 3 (en caso de usar un dado digital) o un múltiplo de 3, de tal manera que en un dado de 12, por ejemplo, de 1 a 4 será un ataque directo, de 5 a 8 un ataque rápido y entre 9 a 12 una defensa.

Para saber quién recibe el daño se usará el siguiente sistema.

Un **ATAQUE** vence a un **ATAQUE RÁPIDO**
Un **ATAQUE RÁPIDO** vence a una **DEFENSA**
Una **DEFENSA** vence a un **ATAQUE**

Para que el rol tenga más sentido, podéis reescribir las acciones para que en ciertas ocasiones el objeto activo parezca ser el monstruo, pero por razones de simplificación de combate, esta criatura no tendrá un turno de ataque, solo de respuesta.

Tanto los ataques a vuestras compañeras como las curas se consideran un éxito asegurado, pero seguiréis enfrentándonos a la tirada del monstruo. Es decir, si el monstruo vence os golpeará, si, en cambio, el éxito es vuestro podréis golpear o sanar a otra bruja. Vuestra compañera no tiene turno de respuesta, si quiere vengarse por vuestras acciones deberá emplear su turno de acción para atacar.

El combate seguirá activo hasta que el monstruo fallezca o hasta que todos los jugadores se queden inconscientes. Para eso tenéis que tener en cuenta la vida de los personajes el valor de sus golpes exitosos:

Vida de los personajes: 5

Ataque de los personajes: -2

Ataque rápido de personaje: -1 (-2 en caso de la hilandera)

Cura a un aliado: +1

Vida del Monstruo: 10

Ataque del Monstruo: -3

Ataque rápido del Monstruo: -2

El vencedor y, por tanto, el que se llevará la recompensa de la fase se determinará de la siguiente forma: La última bruja en pie (en caso de quedar una), si quedan dos o tres, la que más daño haya infligido durante la pelea o, en caso de empate entre dos o más brujas, será un dado o lo que se pacte entre los jugadores como más conveniente.

SITUACIONES CONFLICTIVAS

Ej. 1 de situación conflictiva. Cuando en un ataque o defensa se repiten dos valores (ataque contra ataque, ataque rápido contra ataque rápido o defensa contra defensa) se anulará el resultado y se saltará al siguiente combatiente.

Ej. 2 de situación conflictiva. Si alguna de las brujas se queda a cero puntos de vida se quedará inconsciente y nadie podrá sanarla. Lo que significará que uno de los personajes dejará de participar en el combate, pero que podrá reestablecerse si el monstruo es vencido.

GAME OVER

¿Qué sucede si todos los personajes caen en combate y el monstruo sigue en pie? Que las brujas han sido eliminadas y su muerte es inminente. Tened en cuenta esta posibilidad mientras decidís si en vuestro turno preferís colaborar o atacar a vuestras compañeras.

Desenlace de la partida. El sacrificio final a cambio de un poder mayor o un camino lleno de dificultades y sin recompensa. También es el momento de que las caretas caigan y todos aquellos personajes que hayan estado interpretando un papel revelen sus verdaderos colores.

 Doble o nada: El sacrificio será determinado por el resto de jugadores mediante diálogo. Es decir, a la luz de los acontecimientos en el rol ¿Qué creéis que afectará de manera personal a las otras brujas? Pensad de la forma más terrible y perversa que podáis, pues se trata de poner en un verdadero compromiso a la ganadora de la luna de sangre o, en su defecto, a aquellas dos brujas que se la disputan.

En cuanto a la bruja ganadora... ¿Estaría dispuesta a aceptar ese reto y asumir las consecuencias o prefiere renunciar al poder a cambio de conservar un ser querido o una parte valiosa de sí misma? También puede decidir asumir el riesgo, pero vengarse por el precio impuesto. Todo vale.

Si nadie decide sacrificarse, el conjuro finalizará sin consecuencias para los participantes (*el ritual se considerará fallido y vuestro camino hasta aquí habrá sido infructuoso*), pero si alguien toma esa responsabilidad... Podría decidir cumplir un deseo egoísta, saldar las cuentas que haya acumulado por el camino o... Traicionaros y acabar con vosotras o vuestros sueños.

SITUACIONES CONFLICTIVAS

La recompensa del sacrificio, sólo se tomará en cuenta si rompe un empate, sino no se tomará en cuenta.

Ej. 1 de situación conflictiva. Thysania y Arcane consiguieron 2 recompensas, por lo que el sacrificio le dará la victoria a una de ellas. Myria deberá aceptar su derrota.

Ej. 2 de situación conflictiva. Thysania acumula 2 recompensas y Aracne y Myria una cada una... Tanto si Thysania hace el sacrificio como si no, lleva más recompensas. Para evitar un empate, ella quedará como vencedora automática.

Cuando la luna de sangre baña con su luz a las brujas del aquelarre, una energía las recorre como un descarga eléctrica. El ambiente huele a madera quemada y peligro. ¿Ya estaba? Todas se miran con cierto desconcierto al no notar nada diferente. ¿Había conseguido su objetivo? La primera de ellas golpeó una roca cercana:

— ¡Au! — Chilló antes de retroceder con la mano ensangrentada. Ni rastro del poder prometido. Ni fuerza, ni poderes. Una de sus compañeras la miró horrorizada consciente de haber llegado hasta aquí para nada. El sonido de una tormenta cercana se hacía cada vez más grave y evidente y las tres miraron al firmamento con cierto temor. Parece que el ritual iba a costarles un precio después de todo. La lluvia comenzó a arreciar con tanta fuerza que en cuestión de segundos las tres brujas estaban completamente empapadas. La tormenta eléctrica no tardó en llegar, sonando como los cañones de un buque de la armada.

Un rayo cayó sobre la tercera de las brujas, elevándola por los aires con aspecto inerte. Sus ojos blancos resplandecían en la noche. Estaba muerta o... La hechicera profirió una larga carcajada que se proyectó en todo el bosque. Finalmente, la luna de sangre había elegido a su ganadora.

04. SISTEMA DE MAGIA

Este módulo sobre magia es opcional para aquellos que prefieran jugar bajo sus propias normas, son libres de adecuarlo a otro tipo de sistema. Se pueden añadir módulos con dados más complejos o, al contrario, más sencillos, donde toda la magia está permitida de por sí. Nosotros te proponemos un sistema intermedio que no se centra en el combate, pero que añade algo de dificultad y estrategia a su uso.

Consideraciones a tener en cuenta:

1. La magia está perseguida y se considera peligrosa.

Por lo que hacer un gran despliegue de magia en lugares públicos puede acabar en un linchamiento.

Protege tu secreto a toda costa. En el caso de las hilanderas, deberán mantener su cuerpo cubierto en público o hacer uso de ilusiones.

2. Hay brujas que serán más o menos afines a entornos llenos de gente o por su contra a lugares inhóspitos. Utiliza tu entorno a tu favor y revisa las condiciones de la fase en la que estás.

La magia se divide en tres tipos y sus usos y preparaciones dependen de cómo de poderosa es esa magia.

MAGIA DE BAJO IMPACTO ☾

- *Coste:* Tienes uso ilimitado de esta clase de hechizos y no requiere de ningún tipo de objeto, canalizador, brebaje o ritual.

- *Descripción:* Magia temporal y concreta.

- *Ejemplos:* Ilusiones cosméticas, telequinesis a corta distancia, cambios de temperatura leves, manipulación sencilla de elementos, etc.

Cualquier acción que, en términos generales, podrías realizar sin magia, pero que es notablemente más sencillo de esta forma, como mover objetos, disfrazarse, abrir puertas o cerraduras, calentar o enfriar diferentes sustancias, prender un fuego... En general son hechizos que tienen un uso muy específico, es decir, no producen más de un efecto a la vez (*elegir una mansión con todos los objetos que contiene en su interior, sería en sí, varios hechizos superpuestos o la transformación de objetos o seres vivos*) o no son invasivos (*leer la mente, dormir a una persona, hablar con los animales*).

Su mayor contra es que no duran en el tiempo, así que después de ser lanzados, si deseas seguir prolongando su efecto en el tiempo deberás tirar un dado de 20 y que la tirada sea superior a 12. Esto deberás hacerlo una vez al comenzar tu turno hasta que el hechizo se desvanezca o tú decidas deshacerlo.

MAGIA DE MEDIO IMPACTO ☾☾

- *Coste:* Puedes usar uno de estos hechizos por escena o fase (podéis discutir su limitación), normalmente, requieren de una preparación previa a la escena (recomendamos rolear dicha preparación, pero no es obligatoria).

- *Descripción:* Magia intrusiva o superpuesta de nivel moderado.

- *Ejemplos:* Creación de ilusiones complejas, casi todas las pociones y filtros, manipulación de personas y seres vivos y transformaciones pequeñas.

Aquí se incluyen desde hablar con los animales, a leer la mente, utilización de hipnosis o cambios físicos y químicos en objetos pequeños. Se excluyen las magias más fuertes que van destinadas a transgredir el control del cuerpo de las personas, manipular el tiempo y el espacio, cambios en el clima, maldecir o bendecir a otras personas, etc. En general, todos aquellos hechizos que puedan producir un cambio radical en el rol tras ser lanzados. Como requieren de una cierta preparación, para prolongarlos en el tiempo se necesita un menor grado de acierto que en los de bajo impacto, por lo que con 7 o superior en tu dado de 20 bastará para mantenerlos activos.



MAGIA DE ALTO IMPACTO ☾☾☾

- *Coste:* Solo puedes utilizar un hechizo de este tipo por partida. Antes de lanzarlo, estás obligado a realizar una escena de preparación roleada.

- *Descripción:* Magia permanente destinada a hacer un gran impacto en la historia.

- *Ejemplos:* Espiritismo, vudú, adivinación, nigromancia, bendiciones y maldiciones.

Esta magia está destinada a hacer un gran cambio significativo dentro de la partida. ¿Qué quiere decir esto? Que si este hechizo no es capaz de cambiar el tablero de juego, quizás no sea de alto impacto.

Plantéate muy bien qué deseas hacer con él y, en caso de duda, consulta con el resto de jugadores para ver sus opiniones al respecto. Para este tipo de magia no requieres de un dado, pero sí de un sacrificio personal. Deberás otorgar algo que consideres equivalente a tu deseo o pagar el precio con una consecuencia negativa.

Ejemplos:

1. Para poder maldecir a una de tus compañeras con un vómito de gusanos cada vez que se acerque a su interés romántico, has decidido deshacerte de una de las reliquias familiares.

2. No decides pagar ningún precio, pero cada vez que tu compañera maldita empiece a vomitar gusanos, a ti te saldrán pústulas en la cara.

05. GENERANDO PERSONAJES SECUNDARIOS

Los personajes no jugadores pueden o no tomar un peso en la trama. Este módulo es completamente opcional, pero añadirá nuevas variables que podrían ser interesantes para vosotros.

Sobre todo en ambientes y escenas donde no estéis solos (establecimientos, lugares públicos, festividades, transporte), podéis añadir un toque de aleatoriedad añadiendo personajes no jugadores que alteren el escenario o que vayan a interactuar con vuestros personajes.

Lo ideal en este punto es una baraja de cartas con imágenes y descripciones breves que tirar cada vez que la escena lo requiera. Pero a falta de una baraja visual podéis utilizar esta tabla y un dado de 20. Cada tirada lleva vinculada una característica del personaje. Puedes modificar las características a tu antojo si eso lo hace más divertido. Aunque te proponemos una gran variedad para que peludas elegir entre los nombres y rasgos. Te recomendamos que si vas a añadir personajes no jugadores siempre des la oportunidad de que cada uno de los jugadores pueda, al menos, crear o manejar uno.

DADO	NOMBRE	PROFESIÓN	RASGO P	RASGO F
1 	Felix/Felicia	Leñador/ Leñadora	Extremadamente sociable/ Introvertido	Hermosura/ Fealdad reseñable
2 	Simon/ Simone/ Simona	Actor/Actriz callejero	Comerciante agresivo	Mayor de 60/ Menor de 15
3 	Eric/Erica/ Erik/Erika	Comerciante de paso	Muy mal carácter/ Apacible	Aspecto inquietante
4 	Alexander/ Alexandra/ Alex/Alexis	Tejedor/ Tejedora	Bromista inapropiado/ inapropiada	Problemas de movilidad
5 	Camilo/ Camila	Bruja/Brujo	Ingenuo/Ingenua	Constitución fuerte/débil
6 	Patricio/ Patricia/ Patrick	Campesino/ Campesina	Don Juan	Cicatrices/Pecas/ Vitiligo
7 	Virginia/ Virgilio	Cantinerero/ Cantinera	Borrachín/ Borrachina/ Adicto/ Adicta	Extrema delgadez/ Obesidad
8 	Josefina/ Josefino/Jose/ Joseph/Josephine	Señor/Señora del Valle	Analfabeto/ Analfabeta	Aspecto refinado/ rural
9 	Tomas/Tomasa/ Thomas	Sanador/ Sanadora	Problemas con el dinero/Derrochador /Derrochadora	Tiene un tick o manía constante
10 	Victor/Victoria/ Viktor/Viktoria	Sepulturero/ Sepulturera	Impulsivo/ Impulsiva	Muy pulcro/Muy sucio

DADO	NOMBRE	PROFESIÓN	RASGO P	RASGO F
11 	Silvio/Silvia/ Sylvie	Pastor/ Pastora	Dramatismo excesivo	Enfermo/Enferma
12 	Dominico/ Dominica/ Dominique/ Dom	Monje/ Monja	Carácter nervioso y paranoico	Persona de aspecto extraordinariamente normal
13 	Li/Lee/Lys	Artesano/ Artesana	Extremadamente educado/educada	Muy alto/Muy bajo
14 	Alicio/Alicia/ Aliso/Alisa/ Alysa/Ali	Verdugo/ Verduga	Cotilla/ Metomentodo	Bien vestido/ Bien vestida/ Desaliñado/ Desaliñada
15 	Ramon/ Ramona/ Raymond/ Rasmus	Mozo/Moza de cuadras	Torpe	Aspecto extravagante o demencial
16 	Nicolas/ Nicolasa/ Nicholas/ Nicasio/ Nicasia/Nikolai/ Nick/ Nik Francisco/ Francisca/ Francis/ Frank/Franka	Carnicero/ Carnicera	Bocazas/ Parlanchín/ Mal mentiroso/ Mentirosa	Alguno de sus rasgos faciales es muy exagerado (orejas, nariz, boca)
17 	Francisca/ Francis/ Frank/Franka	Recaudador/ Recaudadora de impuestos	Adicto/Adicta al trabajo	Alguna cualidad rara (Albinismo, heterocromia)
18 	Jorge/ Georgina/ George	Criado/ Criada	Antimagia/ Promagia	Rasgo monstruoso (algo que lo delate como una bruja, una criatura o un mestizo)
19 	Hana/Hanibal/ Anna/Ana/ Anacleto/Hank/ Hans	Maleante	Afortunado/ Afortunada/Gafe	Extranjero (Algo que lo delate que viene de tierras lejanas, un acento, sus costumbres, etc.)
20 	Andrea/Andrew/ Ander/Andreas	Pescador/ Pescadora	Bien relacionado/ relacionada/Con contactos	Entrañable

El Refugio
de Ryhope

20  23

Folclore Rol

JAM^{RR}
IV EDICIÓN

Este juego fue creado para la IV Edición de la FolcloreRolJam 2023 «Brujería y hechicería» y fue realizada por el equipo de *Toxic Squad*.

El juego está inspirado en el videojuego [Witch Tales](#) también creado por el grupo de *Toxic Squad*. Tanto el sistema, como las ilustraciones son de su pertenencia.

Las autoras principales son:

Teresa Arroyo ([Atheneush](#)): Sistema, redacción y maquetación.

Laura García ([Samy](#)): Sistema e ilustraciones.

