

WEKUFE



El Refugio
de Ryhope

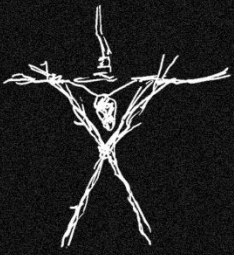
20  23

Folclore Rol

JAM^{RR}
IV EDICIÓN

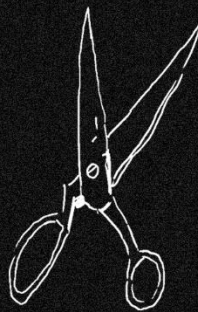
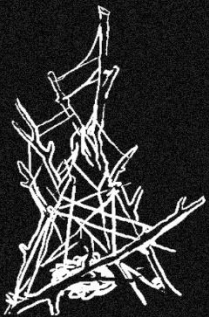


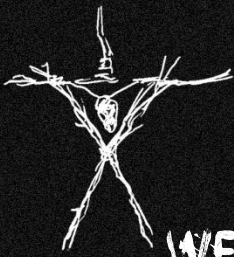
Creado por:
[@crisis.grises](#)
[@rain.amemori](#)



«Martes hoy
Martes mañana
Martes toda la semana

Hoy lunes,
Mañana martes,
La virgen santisima
que te quite ese artes»





WEKUFÉ

Wekufe es un juego de rol de folk horror y metraje encontrado inspirado en la película The Blair Witch Project (1999) en el cual los jugadores deberán interpretar y narrar de forma conjunta a un grupo de jóvenes que realizan un documental sobre leyendas locales de Brujos en Chile.

Basado en los juegos de rol:

- Kafka (2023) desarrollado por Punk-óptico; Publicado y editado por Primigenia Austral.
- Ten Candles (2015) de Stefan Dewey
- Alice is Missing de Spencer Starke

Advertencia de contenido: +18, modificación corporal, brujería, situaciones repugnantes, satanismo.

Materiales: Una vela mediana por jugador, adivinadores de papel de Wekufe y celular con cámara de video.

Preparación para jugar

- Antes de que comience la partida, pregunta a los jugadores si hay contenido que les gustaría que no apareciera en absoluto en la partida. Posteriormente pregunta si hay

contenido que les gustaría velar, es decir, podría aparecer, pero sin descripciones detalladas.

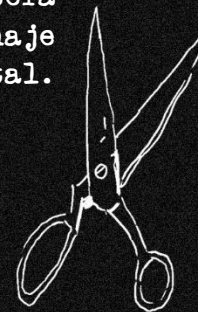
- Cada jugador deberá crear un personaje, anotando las respuestas de las siguientes preguntas ¿Nombre? ¿Cómo es? ¿por qué le interesa participar en el documental? Y ¿Qué rumores ha escuchado?
- Se deberá imprimir y armar los dos adivinadores de papel de Wekufe.

¿CÓMO JUGAR?

Wekufe se juega a través de turnos rotativos entre todos los jugadores. El objetivo es narrar una historia de forma conjunta. En su turno, cada jugador interpretará a su personaje y se videograbará con la cámara del celular, tal como si estuviera grabando un documental. Los personajes pueden interactuar entre sí en cada escena, pero el protagonismo lo tendrá el personaje de turno. La partida se dividirá en tres actos.

Acto I: Entrevistas

- Se realiza una ronda inicial, en turnos rotativos, en la cual cada jugador deberá videograbar e interpretar a su personaje contando un poco de sí mismo y del documental.





Algún personaje puede entrevistar a otro, bromear, pueden ir al supermercado a comprar víveres, preparar sus equipos, etc.

- Luego se realiza otra ronda en la cual cada personaje deberá entrevistar a alguien del pueblo. Para esta escena deben turnarse para interpretar a los diversos locatarios.

Acto II: El bosque

Para el acto II cada jugador deberá prender una vela, y se deberán apagar todas las luces. En el acto II los cineastas se adentrarán en el bosque.

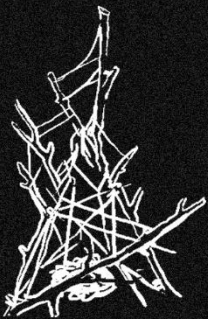
En su turno, cada jugador debe:

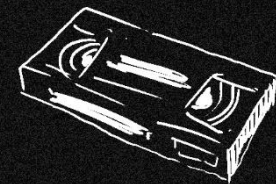
- Jugar al adivinador de fortuna del Acto II
- Verificar el resultado en el adivinador de fortuna.
- Videograbarse e interpretar una escena en primera persona de acuerdo con el *evento* del resultado del adivinador de fortuna.
- Una vez terminado el turno, se deja de grabar y continúa el turno del siguiente jugador.

Adivinador de papel -Acto II-

Lista de eventos

- I- **Cadáver animal:** Encuentran un cadáver de algún animal muerto en condiciones extrañas, lo que les genera desconcierto.
- II- **Objeto maldito:** Encuentran un objeto maldito con detalles inquietantes. Describan el objeto.
- III- **Observado:** Alguien o algo los está vigilando o persiguiendo. Aumenta la paranoia.
- IV- **Susurros:** Escuchan ruidos angustiantes, ya sea el sonido de un Tué tué, el llanto de espíritu o gritos agonizantes.
- V- **Investigación:** Tras explorar descubren algo oculto, misterioso y/o horrible.
- VI- **Conflictos:** Viven una situación conflictiva. Se pelean entre ustedes.
- VII- **Perdidos:** Llevan horas tratando de encontrar el camino, pero siempre vuelven al mismo lugar.
- VIII- **Cotidiano:** Realizan una acción cotidiana que ayuda amenizar el ambiente y sopesar los horrores de lo desconocido.





ACTO III: La Tragedia

Al apagarse la primera vela, inicia el acto III. Se debe reemplazar el adivinador de papel del acto II por el del Acto III. Se juega hasta que todas las velas se apaguen.

Adivinador de papel -Acto III-

Lista de eventos

- I- **Monstruo:** Aparece un animal demoniaco, monstruo o brujo. Su imprevista aparición es fugaz y sus acciones horripilantes.
- II- **Cadáver:** Encuentran cadáveres de víctimas, hay elementos paganos y bizarras en ellos.
- III- **Locura:** Te invade la locura. Te comportas de forma inquietante, los demás reaccionan a ti.
- IV- **Paranormal:** Ocurre un evento de origen paranormal, mágico o brujeril que escapa a toda explicación humana.
- V- **Maldición:** Has caído víctima de una maldición. Sufres síntomas físicos desconcertantes.
- VI- **Ritual:** Presencian una perturbadora ceremonia pagana, donde se conjuran o invocan fuerzas oscuras.
- VII- **Tragedia:** Te ocurre un evento trágico y horrible que tiene consecuencias para el grupo.
- VIII- **Confesión:** Te confiesas, pides perdón o te despides de tus seres queridos, sabes que probablemente esta sea tu última noche.

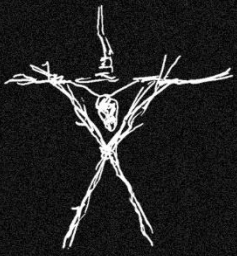
¿Qué pasa cuando se apaga una vela

En Wekufe cada jugador tendrá una vela, la cual representa el tiempo de vida de su personaje. Cuando una vela se apague, el personaje correspondiente "desaparecerá", por lo que dejará de jugar hasta el final de la partida.

El jugador desaparecido deberá grabar un breve audio en una habitación aislada del resto y enviarlo a otro jugador, interpretando el último mensaje enviado de su personaje antes de su desaparición. El contenido del mensaje queda a criterio del jugador, pero se recomienda nutrir la atmósfera de misterio y horror. Quien reciba el audio decide cuando mostrar el audio a los demás.

Final de la partida

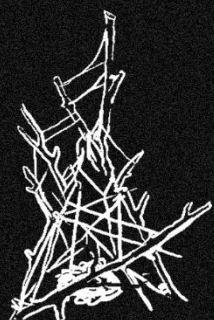
La partida finaliza cuando todas las velas de los jugadores se apagan. El último jugador en pie narra cómo su personaje muere o desaparece. Luego, los jugadores pueden narrar el epílogo de la historia, de forma conjunta y en turnos rotativos. Por ejemplo, pueden interpretar a alguien que encontró la cinta de video, los padres de la víctima, un influencer hablando de la leyenda urbana y/o un noticiero local.



NARRACIÓN

Wekufe es un juego de rol co-narrativo y -a diferencia de otros juegos de rol más clásicos- no existe sólo un director de juego o narrador, sino que todos los jugadores serán narradores y deberán colaborar para crear una historia conjunta. Las mecánicas de Wekufe buscan promover esta narrativa conjunta.

Para lograr esta co-narración se espera que cada jugador interprete a un personaje, quien interactúa con una cámara de video, como también con los otros personajes, tal como si estuviera filmando en tiempo real una situación. Este formato se encuentra inspirado en las películas de metraje encontrado o falsos documentales. Los jugadores deberán interpretar a cineastas y narrar eventos en primera persona, ya sea que estén ocurriendo en ese momento o contar algo que acaban de ver. Sugerimos encarecidamente usar de referencias películas de metraje encontrado.



BRUJERÍA CHILENA

Wekufe es un juego de rol de folk horror, basado en las leyendas locales de brujería en Chile. El brujo, también llamado *Kalku* por la cultura mapuche, son personas que tienen un dominio de artes oscuras con la finalidad de causar males. Se les atribuye una serie de habilidades tales como producir maldiciones, enfermedades y la locura. También poseen la capacidad de volverse invisibles y la de transformarse en animales a través de ungüentos y conjuros.

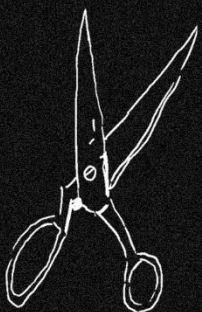
Los brujos suelen tomar la forma de Chonchón; un chonchón es la cabeza cortada de un brujo, que vuela gracias a que sus orejas crecen al tamaño de alas. Los brujos suelen tomar esta apariencia para trasladarse o asistir a reuniones paganas.

Los brujos también viven en cuevas subterráneas que se conectan llamadas salamancas. En ellas estudian las artes oscuras y celebran sus aquelarres en descomunales e indecorosas fiestas junto a muertos y espíritus malignos.

Referencias:

Correo Brujo del Maule

[www.instagram.com/elcorreobrujodelmaule/]





I.
Cadáver
Animal

II.
Objeto
Maldito

VIII.
(otidiano

V.
Investigación

VII.
Perdidos

Susurros

IV.

Observado

III.

VI.
(onflictos



