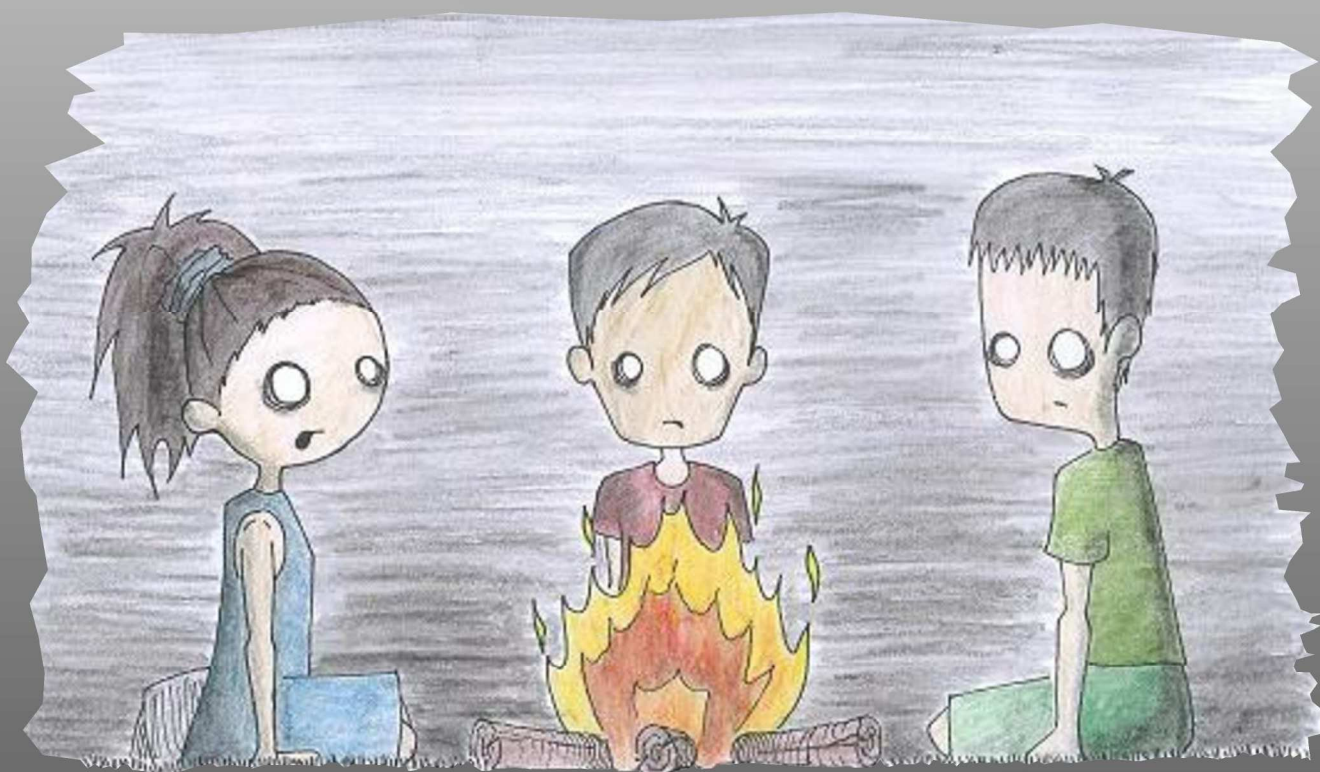


EL CLUB DE LA HORA BRUJA

UN JUEGO DE TERROR CON NIÑOS QUE NO ES PARA NIÑOS



Juego escrito y diseñado por Samuel Vimes, utilizando para ello los elementos sacados por sorteo en el concurso "Rolero de Hierro" de la web SALGAN AL SOL. Concurso que consiste en la creación de un juego a partir de ciertos elementos escogidos previamente en la web por los participantes, con un plazo de una semana con una limitación de palabras.

Con módulo "Los mejores amigos de un niño" escrito por: Kon

Con ilustraciones de: Mei Rin y de Sergio Jaimez Rivas (ilustración de la página 12 y de la página 30)

Las fuentes de letra adicionales han sido sacadas de la web dafont.com. Siendo propiedad de sus respectivos creadores, He utilizado 3 de ellas que son:

Little Days no se indica quien es su creador. MonsterChild es creación de Dreadful Productions. Nightmare AOE es creación de Prof. Brian J. Bonislowsky, SecretSauce no se indica quien es su creador

Maquetado por: SamuelVimes

Corregido por: Alex Werden, Khazike, Kon

Testeado por: Clint, Deison, Kunekunos, Michov, Onion, Rammbock, Selei

Con aportaciones del foro de Fanzine Rolero (Con gratitud especial para Alex Werden, CarlosTheOracle, Khazike y Kon)

Dedico este juego a mis amigos de Comunidad Umbria que me aguantan en mis partidas de chat y foro. En particular a mi hermanita Bypbast, a mi amiga reciente Lady Allyenna, a Calafia, a Julia, a Ptuflly y en el fondo a todas las amiga/os que me han devuelto la sonrisa. También a mi hermana Cristina que sin su ayuda no habría sido posible la maquetación de este juego.



El Club de la Hora Bruja por SamuelVimes se encuentra bajo una Licencia Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartilgual 3.0 Unported

ÍNDICE

PÁGINA 3: UN CUENTO EN LA OSCURIDAD

EPÍGRAFE

TRASFONDO

PÁGINA 5: PRESENTACIONES ALREDEDOR DE LA HOGUERA

CREACIÓN DEL ORADOR

CREACIÓN DEL TESTIGO.

PÁGINA 9: LAS REGLAS DEL CLUB

SISTEMA

REGLA OPCIONAL: VIDA DEL TESTIGO

PÁGINA 15: EXPERIENCIA EN LO OCULTO

SUBIDA DE NÍVEL

TÍTULOS DEL CLUB DE LA HORA BRUJA

CONSEJO AL ORADOR

CONSEJO AL TESTIGO

AYUDAS DE AMBIENTACIÓN

PÁGINA 21: EL LIBRO DE LOS SECRETOS

SEMILLAS DE HISTORIAS

LAS CRIATURAS DE LOS 5 CÍRCULOS

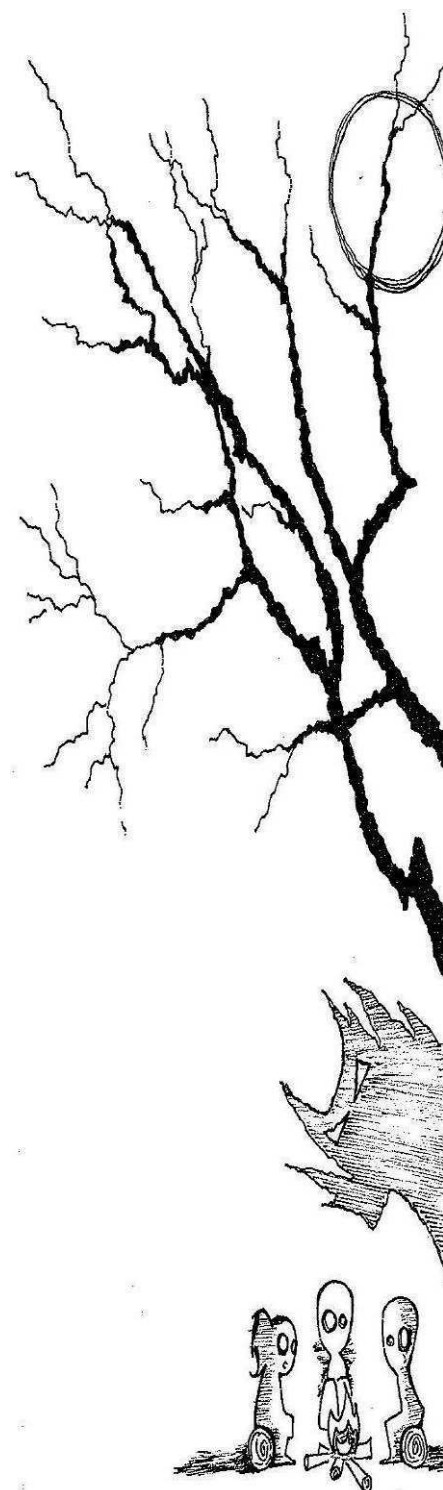
PÁGINA 34: MÓDULO DE INICIO

PÁGINA 40: APÉNDICE 1

PÁGINA 41: APÉNDICE 2

PÁGINA 42: GLOSARIO

PÁGINA 43: FICHA



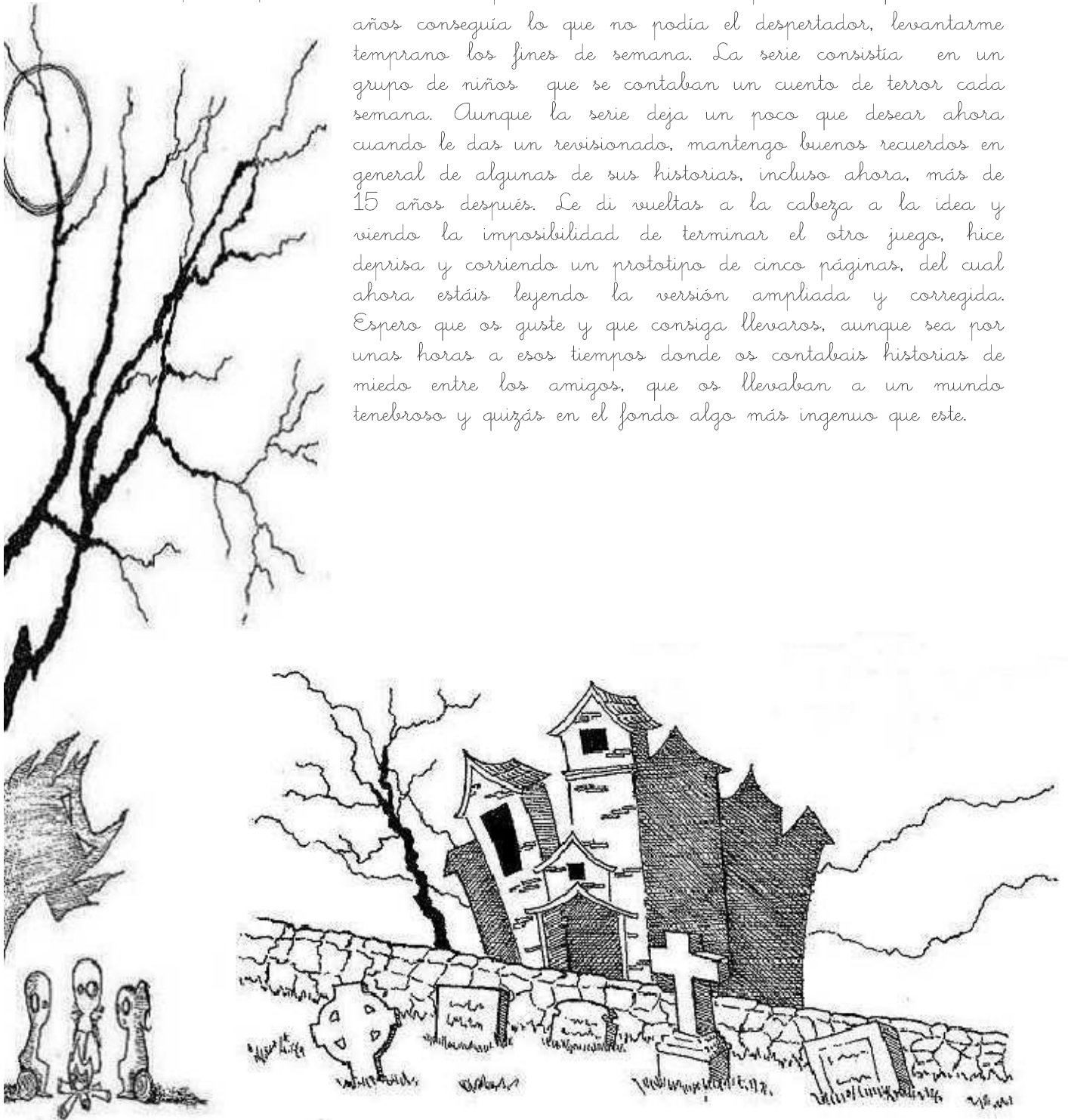
UN CUENTO EN LA OSCURIDAD

EPÍGRAFE

Ahora comentaré la anécdota que permitió la creación de este juego. Fue creado en primera instancia para participar en el concurso de rol "Rolero de hierro". Desgraciadamente en un principio, intenté participar en dicho concurso con un juego completamente diferente a este, pero por motivos ajenos a mis deseos, quedó a medias, aunque la temática del susodicho no me llegó a enganchar del todo por lo que fue para mejor.

Fue una noche antes del día de la entrega, cuando yendo en el coche en completo silencio por culpa de una radio estropeada, recordé una serie para niños que hace

años conseguía lo que no podía el despertador, levantarme temprano los fines de semana. La serie consistía en un grupo de niños que se contaban un cuento de terror cada semana. Aunque la serie deja un poco que desear ahora cuando le das un revisionado, mantengo buenos recuerdos en general de algunas de sus historias, incluso ahora, más de 15 años después. Le di vueltas a la cabeza a la idea y viendo la imposibilidad de terminar el otro juego, hice deprisa y corriendo un prototipo de cinco páginas, del cual ahora estáis leyendo la versión ampliada y corregida. Espero que os guste y que consiga llevaros, aunque sea por unas horas a esos tiempos donde os contabais historias de miedo entre los amigos, que os llevaban a un mundo tenebroso y quizás en el fondo algo más ingenuo que este.



TRASFONDO

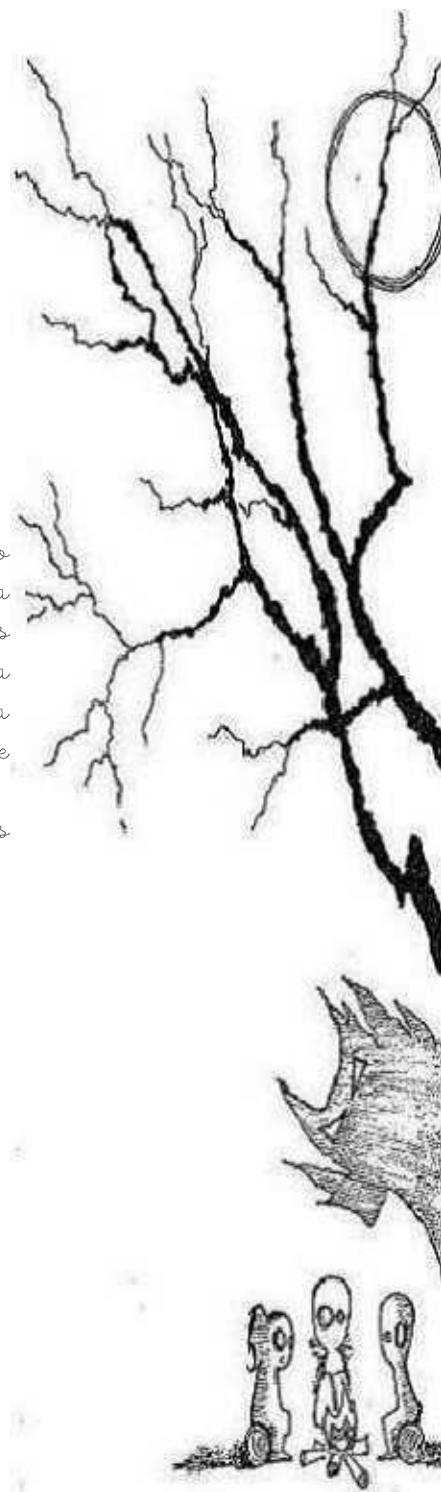
Cuando las luces de las farolas muestran su mortecina luz, cuando las calles se quedan vacías excepto por el caminar solitario de algún noctámbulo o el paso sibilino de los gatos, los niños del club van a su rincón secreto, tras engañar a sus padres o escaparse de sus apacibles camas, se adentran al interior del bosquecillo cercano a su vecindario. Donde la hoguera espera a ser encendida y las palabras de inicio de cada reunión pronunciadas.

Allí como cada semana, se reúnen para contar las historias escalofriantes que han conseguido reunir entre sus conocidos y familiares o que han elaborado de sus propias vivencias con lo irreal y maligno. Alrededor de la hoguera se cuenta una historia, en ella donde el mal, la oscuridad y la muerte acechan.

Pues bien saben que la hora bruja no es lugar para tapujos ni para los sensibles, es un rito para enfrentarse a lo extraño y malévolo que puebla este mundo.

Cada relato habla de una verdad escalofriante, de un secreto escondido, de un mundo oculto en la oscuridad que acecha a los que viven en la luz. Vosotros sois esos niños que rodeados del fuego protector y de la mutua compañía, se atreven a desgranar parte de este universo. Para que cada historia sea una advertencia sobre la amenaza de las criaturas que sobreviven a costa de vuestros miedos y fobias. Enfrentando a esos miedos puede que consigáis liberaros de sus ocultas cadenas.

Acercaos, contemplar el resplandor de las llamas y sentir el calor en vuestros huesos, se os da la bienvenida al club de la hora bruja.



PRESENTACIONES ALREDEDOR DE LA HOGUERA

"Micaela, la niña que se acerca al grupo, es una chica larguirucha y pecosa, que suele llevar chándal como ropa de vestir y siempre ha sido bastante tímida con los extraños. Es bien conocida porque nunca mira a los ojos a nadie, como si esperara que cometiera algún error solo por mirar de frente. A su llegada, sabiendo que le toca el turno de contar una historia, sus piernas casi se quedan paralizadas, por lo que se tropieza con una piedra antes de sentarse en el asiento del orador, después se aclara la garganta y mirando al resto de congregados alrededor de la hoguera a través de sus gafas graduadas, comienza con una pregunta para dar inicio a la historia:- ¿Sabéis lo que se dice de la escuela del 18, la que está a la otra punta del pueblo? Por las noches algo que está escondido en las calderas se arrastra por los pasillos en busca de niños que se han quedado encerrados en las aulas, pues cuando llega la hora de cierre, algunas veces el conserje se olvida de mirar si ha quedado algún niño recogiendo sus cosas o que han ido en el último momento al servicio. Mi primo José lo vio, deslizándose entre las ventanas todavía abiertas del colegio, cuando estaban jugando al fútbol en la calle de al lado..."

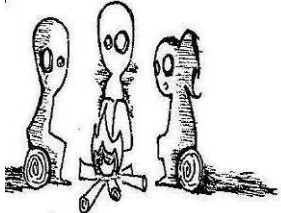
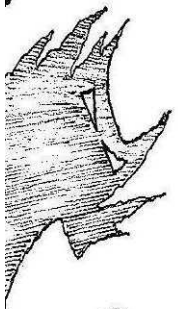
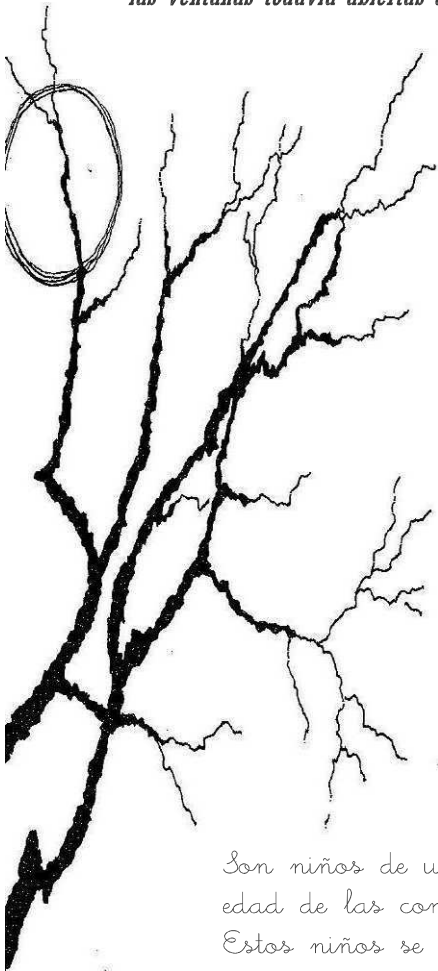
En este juego, la ficha está dividida en dos secciones que coinciden con un tipo de personaje que será interpretado en el juego. El primero y más importante es el Orador, que es quien cuenta, cuando le toca su turno, la historia. Pues en cada sesión de juego a uno de los jugadores le toca explicar una historia cuyos protagonistas serán el resto de jugadores que actuarán como participantes de la misma y que en este caso están sujetos a los horrores descritos en ella.

La otra parte de la ficha es el Testigo que es quien va a enfrentarse a los horrores de la historia contada por el orador de turno y que suele variar de historia en historia. Los jugadores llevarán a este tipo de personaje cuando les toque actuar en las historias de otro.

CREACIÓN DEL ORADOR

El personaje del Orador es el niño que pertenece al Club de la Hora Bruja y por lo tanto el papel principal del jugador.

Son niños de una edad entre 6 a 12 años usualmente, pues los de menor o mayor edad de las comprendidas en ese baremo, usualmente están con otras cosas. Estos niños se han apuntado al club de la hora bruja para enfrentarse a sus miedos, son gente insegura y suelen tener algunos miedos a los que intentan enfrentarse sin resultado, por lo que cada Orador tiene una fobia particular, la cual debe ser descrita y se debe profundizar como ha sido obtenida. Esta fobia no puede ser muy específica para que se tenga más facilidad al utilizarla en los relatos, o en su defecto, cuando le toque ser Testigo, que los otros Oradores la utilicen contra él. Por lo tanto un ejemplo de una fobia no válida sería "Tengo miedo solo a los perros negros con una mancha en los ojos". En cambio si estaría bien "tengo miedo a los perros grandes".



Todos los oradores tienen una descripción física y mental, que deberá después resumirse en unos rasgos, teniendo un mínimo de 2 Rasgos positivos y 2 Rasgos negativos para cada una de ellas, aunque este número puede aumentar hasta 4 rasgos respectivamente. Hay que vigilar los adjetivos que describan los rasgos, que no sean muy generales o confusos, si puede ser que tengan un tono infantil, sobretodo en el caso de los rasgos negativos sería ideal que fuesen descritos como motes.

Es preferible ponerle un trasfondo social/familiar completo al Orador, para darle al niño interpretado, un soplo de vida que permita un poco de roles antes de la historia en sí, lo que hace posible que las historias que se narren estén centradas en problemas reales del niño.

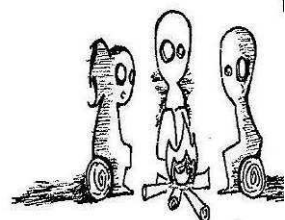
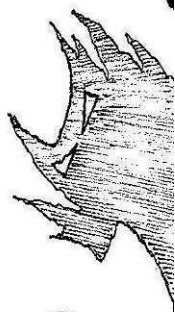
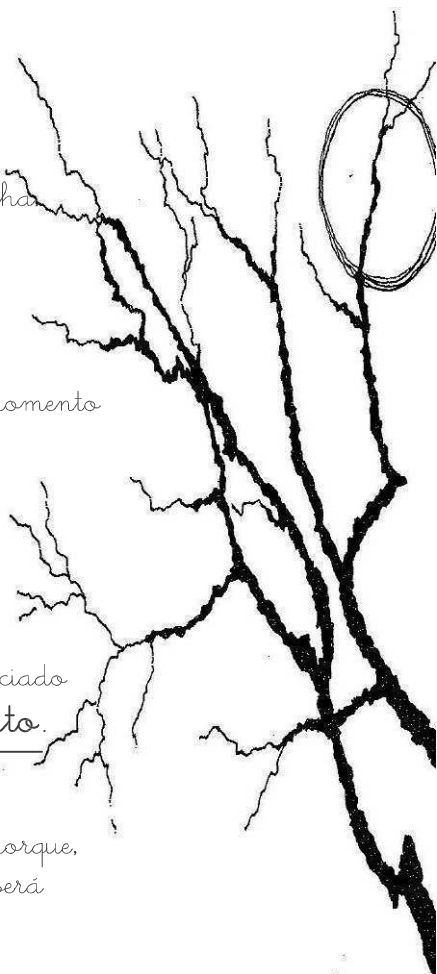
Todos los oradores comienzan con nivel 1 de Iniciado en los Secretos. Si se quiere se pueden adquirir fobias extra que permitirán subir un nivel por cada una de ellas, hasta un máximo de dos fobias, además de la escogida al crear al fichero. Cada fobia debe ser descrita como se ha dicho anteriormente y decir la razón de por qué la tiene el niño.

Por cada nivel de Iniciado en los secretos se proporciona 2 Puntos de infortunio, los cuales permiten en cualquier momento de la historia hacer que uno de los Testigos sufra un accidente, sea atacado por el monstruo de turno o sucesos similares. Estos puntos son la licencia del Orador para encauzar la historia en el caso de que los testigos empiecen a sentirse seguros, o para encarrilarlos en las partidas.

Pero también esto tiene su pega, pues por cada 2 niveles de Iniciado en los Secretos, se obtiene un nivel de Oposición de mandato. Esta puntuación es una penalización a las acciones del Orador en sus narraciones. Si sus actuaciones se basan en una tirada de dado, esta penalización se hará efectiva. Esta regla tiene su porque, en que cuantas más fobias tenga el Orador más complicado le será encauzar la historia.

Por último, todos los Oradores comienzan con nivel 1 de Narrador. Esta es su habilidad para narrar una historia. Y delimita el número de dados que se lanzaran como se explicara en las reglas de juego.

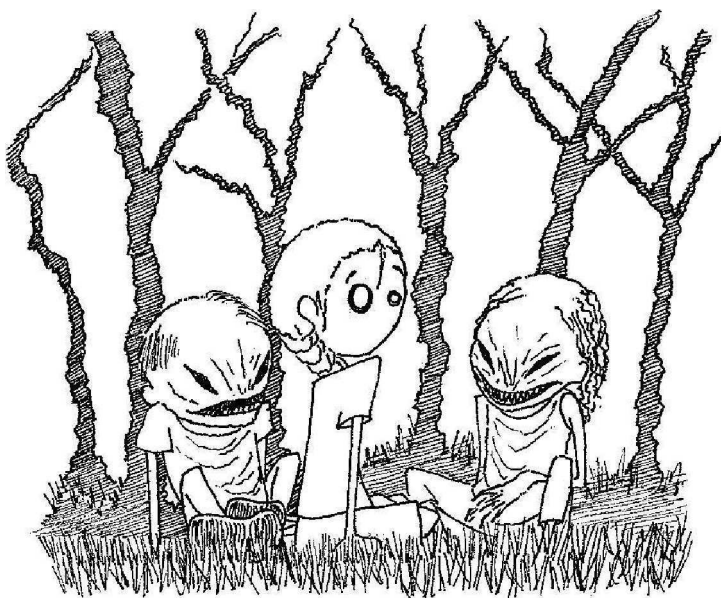
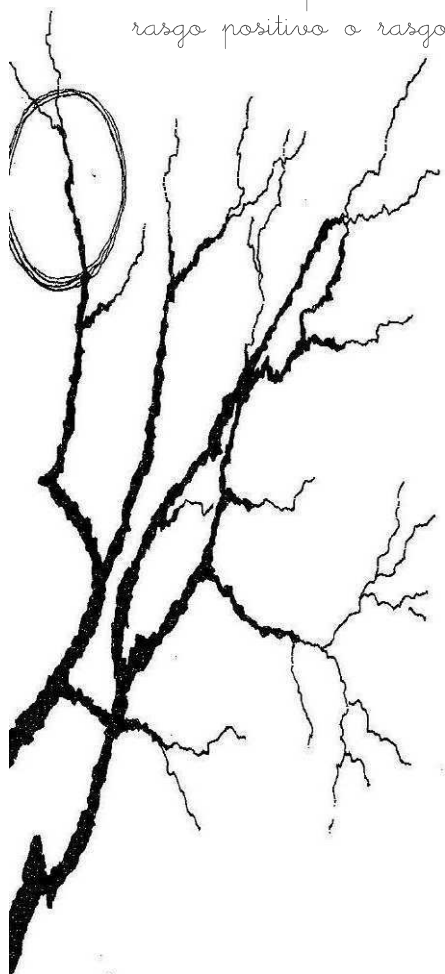
El nivel de Narrador proporciona 2 dados de Destino, los cuales permiten acceder a dificultades más elevadas para las acciones de los testigos, en caso de querer tener más control en situaciones donde la suerte sea el elemento principal.



CREACIÓN DEL TESTIGO

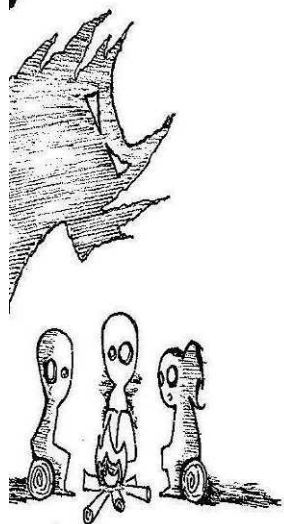
Cada jugador interpreta a un Testigo en la historia contada por el Orador en funciones. Los Testigos tienen los mismos rasgos físicos y mentales que los rasgos de su ficha como Orador. Pues los niños del club de la hora bruja se introducen en las historias contadas durante las sesiones de juego, por lo que es normal que se parezcan a sus alter-egos.

Todos los Testigos comienzan con 1 punto de Suerte. Esta puntuación es una ayuda a los testigos en caso de que se encuentren en peligro mortal en un relato y no encuentren forma de escapar de él. Estos puntos pueden descender en un 1 si se escoge tener un rasgo positivo extra, o por cada rasgo negativo se sumará un punto extra de Suerte, eso sí, no se puede quedar el Testigo sin ningún rasgo positivo o rasgo negativo.



EJEMPLO DE FICHA DEL CLUB DE LA HORA BRUJA

Pondremos el ejemplo de Micaela, una niña de 10 años de edad. Hace poco tiempo se ha mudado al pueblo con su madre, que la tuvo de soltera, con lo que los rumores y habladurías en el pueblo son un agobio incluso para la pequeña niña. Se han tenido que instalar en la casa de su abuelo materno, que vive solo y que parece despreciar a la madre de la niña. Se han mudado al pueblo desde la ciudad donde vivían, porque su madre se ha quedado sin trabajo desde hace un año y no han podido pagar el alquiler del piso donde vivían, ahora se encuentra en un pueblo que apenas conoce, tratando de seguir estudiando tras cambiar de colegio en mitad de curso.



Micaela tiene fobia a las serpientes desde que vio una película de miedo en la televisión. También a las alturas desde que quiso subir las escaleras auxiliares de su piso en la ciudad y miro sin querer hacia abajo y por último a la oscuridad, nunca duerme sin una pequeña luz supletoria.

Es una niña muy **inteligente** destacando en la clase por sus respuestas a las lecciones y por aprender todo con facilidad, además se le dan muy bien las manualidades y no le importa arreglar una bici, pues es muy **mañosa**, pero es una niña demasiado **larguirucha**, lo que la convierte en algo torpe y descoordinada con lo que no sea las manos, además jamás abre la boca sino es con alguien de mucha confianza pues es muy **tímida**.

Por lo tanto sus rasgos positivos son: Inteligente y Mañosa.
En tanto los rasgos negativos son: Larguirucha y Tímida.

Al tener 3 fobias, obtendría 3 niveles de Iniciado en los secretos por lo tanto 6 puntos de infortunio, y a cambio sufriría 1 punto de oposición de mandato (pues por cada 2 niveles Iniciado en los secretos recibe 1 y solo tiene 3, necesitaría un nivel más para alcanzar 2 puntos de oposición de mandato). Como es novata empieza con 1 nivel de narrador y por lo tanto con 2 dados de destino

Si ficha como Testigo en las historias de otros miembros del club de la hora bruja tendría los mismos rasgos que ella. Por lo tanto serían: Inteligente y Mañosa como rasgos positivos. Larguirucha y Tímida como rasgos negativos. Tiene 1 punto de suerte, a no ser que escoja más rasgos positivos o negativos este número no variaría. Si hubiese tenido más niveles de Narrador tendría más puntos extra de suerte.



LAS REGLAS DEL CLUB

“Como cada iniciado del club, Micaela tiene que leerse las normas que fueron creadas cuando se inicio el club de la hora bruja y tiene el deber de aceptarlas antes de poder entrar en él. A pesar de que las reglas son sencillas, puede sentir la emoción de estar integrada en un grupo y su obligación dentro de él. Micaela no puede más que sonreír ante el orgullo de poder haberse unido a este grupo y poder disfrutar de las historias que pueblan la noche, solo espera estar a la altura de las expectativas vertidas en ella. Empieza a leer la tabla donde están inscritas las reglas.”

SISTEMA

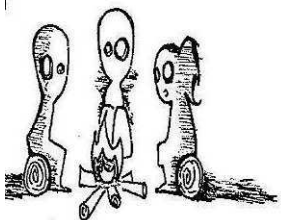
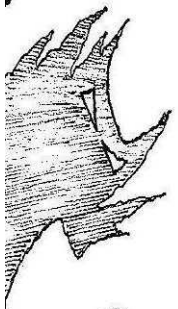
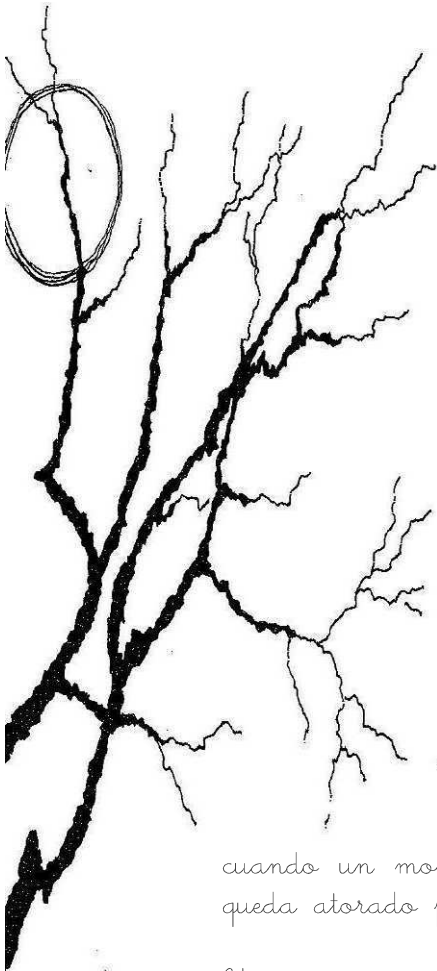
Este sistema utiliza los dados de cuatro caras, de ocho caras y de diez caras, que serán tratados respectivamente como D4, D8 y D10. A ser posible que los Oradores tendrán 1D10 por lo menos y 1D4. En cambio los Testigos deben tener a mano 1D8 para realizar las tiradas necesarias. Pues en algunos momentos donde no se puede decidir con seguridad el resultado de las acciones, como las situaciones de enfrentamiento o donde haya algún inconveniente a las acciones serán necesarias las tiradas.

El Orador tras describir una situación peliaguda y que no se sepa con seguridad el resultado, lanza tantos D10 como nivel de Narrador, hasta un máximo de 5 dados) escogiendo el dado que tenga mayor puntuación de todos ellos como dificultad a igualar o superar por los Testigos, aunque a este resultado se le resta los niveles de Oposición del mandato que tenga, sin que baje en ningún caso la dificultad de 1.

Un resultado especial es si todos sus dados sacan un 1, lo que sería considerado una pifia, lo que permitiría a los Testigos superar la situación como si hubiesen gastado un punto de suerte. Un ejemplo de esto último sería

cuando un monstruo que está persiguiendo a los niños por una escalera se queda atorado por un tablón que se rompe a su paso.

Un mecanismo especial del que puede ser beneficia el Orador son los puntos de destino. Al utilizar uno de estos puntos le permite ampliar la tirada del Orador sumando un D4 a la dificultad que haya sacado (máximo 10 en cualquier caso), aunque solo se permite gastar un punto de destino por situación.



Otra posibilidad es la utilización de un Punto de Infortunio, los cuales como se comentó en la creación del Orador permiten en cualquier momento de la historia hacer que uno de los testigos sufra un accidente, sea atacado por el monstruo de turno o sucesos similares. Un ejemplo es estando los Testigos en una habitación con chimenea un gasto haría que el monstruo se deslizara chimenea abajo buscando su presa.

Los Testigos en cambio lanzan 1D8 cuanto les toca enfrentarse a las decisiones del Orador para tratar de conseguir igualar o superar la dificultad. Este valor varía según los rasgos del Testigo, si tiene un rasgo ventajoso relacionado con la acción, tendrá un +1 a lo que saque (máximo 10) o si tiene un rasgo que proporcione un rasgo desventajoso relacionado con la acción, un -1 a lo que saque (mínimo 1).

En caso de que puedan aplicarse a la acción dos rasgos al mismo tiempo, tanto ventajosos como desventajosos se pueden sumar, según la correcta narración del Testigo o en el caso de que el Orador lo vea necesario. Si hay un rasgo de cada tipo que se pueden relacionar en la misma acción se anularían entre sí.

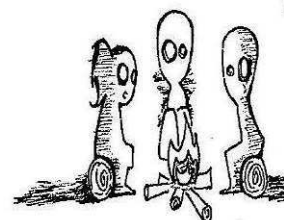
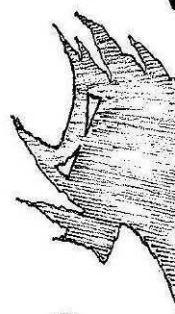
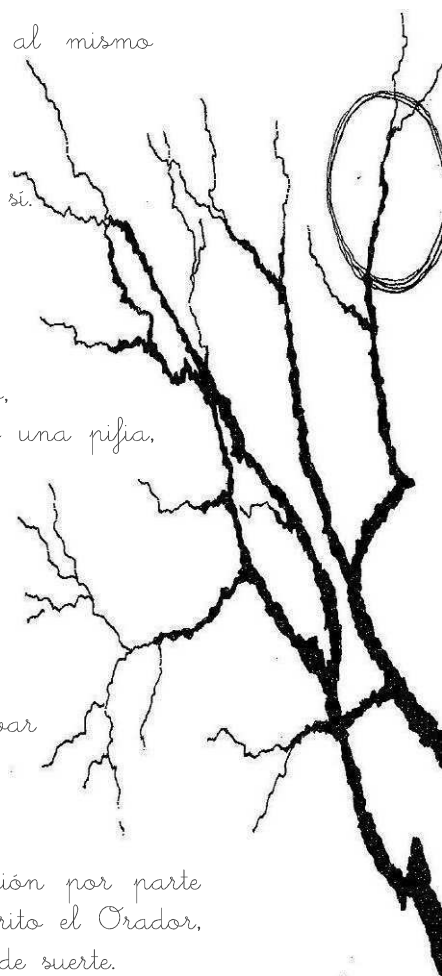
Los Testigos tienen también un mecanismo especial en el caso de que una situación les supere. Un gasto de un punto de Suerte permite superar una situación de ese tipo sin necesidad de tirada, aunque siempre indicándolo antes de lanzar los dados, en el juego se comportaría como si el monstruo hubiese sufrido una pifia, o encontrasen alguna pista interesante para su supervivencia.

HAY ACCIONES QUE PERMITEN ÉXITOS GRATUITOS LAS CUALES SON LAS SIGUIENTES:

El gasto de puntos de suerte de la ficha de Testigo permite salvar al mismo de algún peligro o convertir una acción en éxito sin realizar ninguna tirada.

En caso de una idea muy buena para solucionar una situación por parte del Testigo utilizando las herramientas o elementos que ha descrito el Orador, permite soslayar una tirada como si hubiese gastado un punto de suerte.

Si además sorprende al Orador con su solución se le permite regenerar un punto de Suerte.



HAY ACCIONES EN CAMBIO QUE SON PENALIZADAS CON EL FRACASO SIN NECESIDAD DE TIRADA:

Si en algún momento de la narración hay un caso de enfrentamiento directo entre el monstruo o villano de turno con el Testigo y este se le enfrenta. El resultado será el fallecimiento definitivo del testigo por mucho gasto de puntos de Suerte que utilice o que su narración sea buena, el Club de la Hora Bruja es un juego de horror donde los personajes se encuentran indefensos ante las criaturas con las que se enfrentan, a no ser que encuentren la debilidad del monstruo, con un inteligente plan, la utilicen para hacerlo desaparecer.

Otra posibilidad son los comportamientos contrarios con la naturaleza del personaje, a no ser que una buena narración y explicación de ese comportamiento

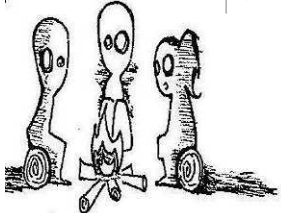
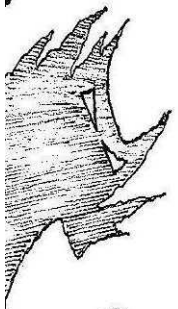
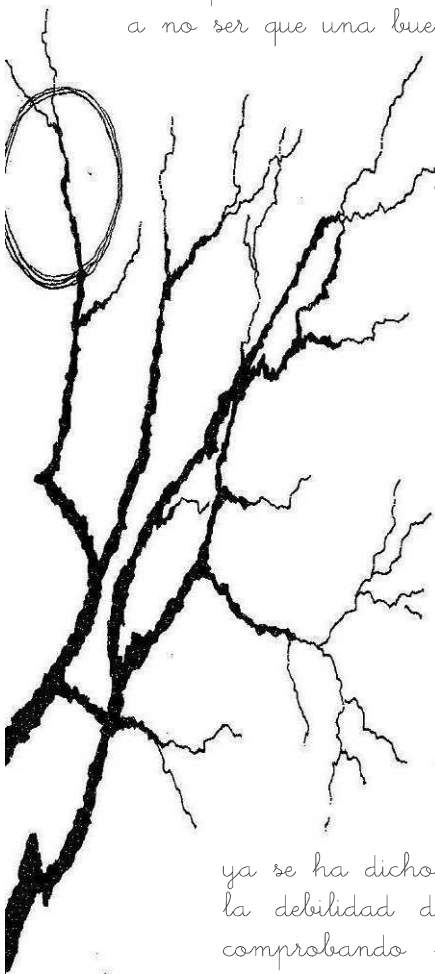
lo compense, en caso contrario terminara con un fallo de la acción que haya realizado, en caso de que un adversario este en las proximidades terminará con el fallecimiento del personaje.

AQUÍ MUESTRO UN EJEMPLO DE JUEGO:

En una sesión de juego, un Orador esta narrando cómo los Testigos han encontrado el nicho donde el maligno bedel del edificio que están explorando, había estado escondiendo los cadáveres de sus víctimas. Desgraciadamente ellos también han sido descubiertos, pues el Orador ha utilizado un punto de Infortunio, por lo que el bedel baja las escaleras del sótano donde se encuentra el nicho, alertado por la conversación atónita de los Testigos.

Uno de los Testigos llevándose por sus instintos (los de un jugador que ha jugado a demasiadas partidas de Dungeons and Dragons) se enfrenta al bedel cara a cara, por lo que su muerte es segura cuando el sicópata descarga un hachazo en la cabeza (un enfrentamiento

ya se ha dicho ~~termina~~ con fallecimiento seguro a no ser que se encuentre la debilidad del monstruo o se tenga un buen plan). Los otros Testigos comprobando lo que puede ocurrir como no actúan con un plan bien organizado, intentan huir escaleras arriba, desgraciadamente está bloqueándolas el orondo asesino todavía jadeante por la muerte del niño. Por ello deciden esconderse entre los muebles descritos previamente por el Orador, para intentar hacer que el bedel baje las escaleras para perseguirlos por el amplio sótano, para subir en cuanto vean un resquicio en su vigilancia. Por lo que el Orador lanza sus D10 (tantos como su nivel de Narrador), sacando un 5 como tirada máxima, al que resta 2 puntos por su puntuación de Oposición de mandato, por lo que se quedaría en 3.



Ahora mismo tendrían que sacar los Testigos en su D8, 3 o más, desgraciadamente algunos tienen rasgos desventajosos relacionados con la acción (como que el Testigo es ruidoso o gordo o asmático por poner unos ejemplos).

Dificultando la actividad de esconderse, por lo que tendrían que sacar 4 o más y otros en cambio tienen rasgos ventajosos (silencioso, rápido o pequeño) relacionados por lo que tendrían que sacar 2 o más.

El Orador decide que no quiere dejarlos escapar, porque es una oportunidad para eliminarlos de forma macabra, dejando a los jugadores con la miel en los labios ahora que han descubierto el maligno secreto del bedel. Por lo que gasta un punto de destino, lanzando 1D4, saca un 3, que se sumaría a la dificultad dejándola finalmente en 6 como base (bajando o subiendo según si tienen los testigos rasgos ventajosos o no).

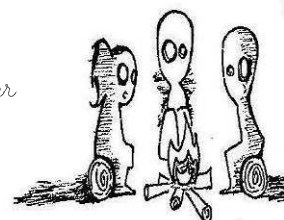
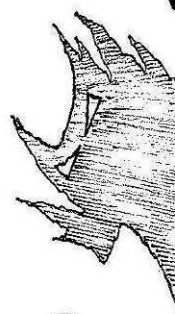
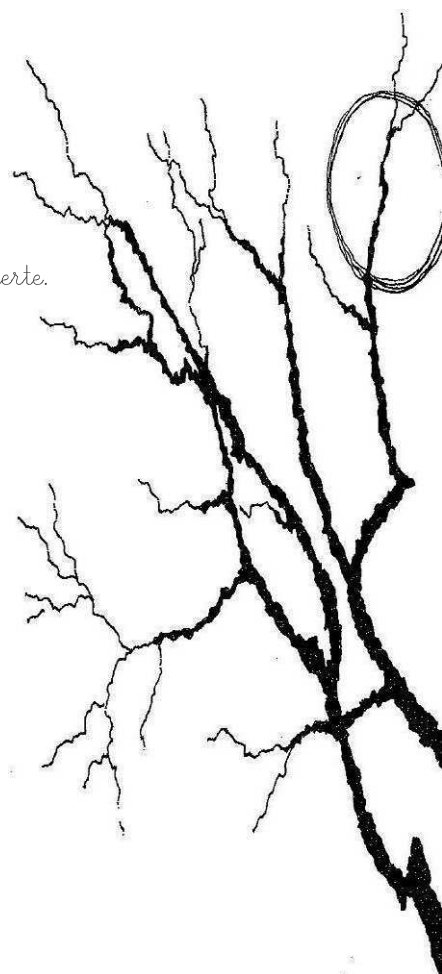
Ahora los Testigos lo tendrán más difícil para sacar la dificultad a no ser que gasten puntos de suerte lo que permitiría huir sin tirada alguna. O que alguno de ellos se valga de su ingenio para encontrar una salida con los elementos dispuestos por el Orador. En el caso de que la acción pille por sorpresa al Orador sumaría un punto de suerte.



REGLA OPCIONAL: VIDA DEL TESTIGO

En un principio no creo necesario que se lleve una contabilidad de la vida de los Testigos o de los personajes que merodean por el relato, pero en el caso de que algún Orador lo crea oportuno puede utilizar estas reglas que permiten un seguimiento de la salud del Testigo.

Todos los testigos comienzan con 6 puntos de vida. Por lo que podrían ser llevados el control de puntos con 1 dado de 6 como ayuda visual.



En el caso de que haya algún rasgo relacionado con su constitución, permite protegerse de 1 punto de daño, pudiendo tener una protección de 2 puntos si hay dos rasgos ventajosos, en el caso contrario se suma 1 punto de daño al recibido, pudiendo recibir 2 puntos de daño si hay dos rasgos que proporcionen desventajas.

Durante las tiradas que incurran en algún peligro sobre la salud de un testigo en caso de fallarla, por cada 2 puntos se restará un punto de vida.

LOS RANGOS DE VIDA SON:

Sano: no ha recibido heridas, por lo que se jugaría sin ninguna penalización adicional.

Herido: si te quitan $\frac{1}{2}$ de vida, que aplicaría un punto negativo a las tiradas del Testigo como si tuviese un rasgo negativo extra.

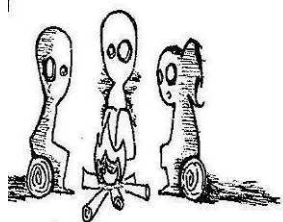
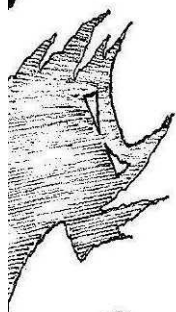
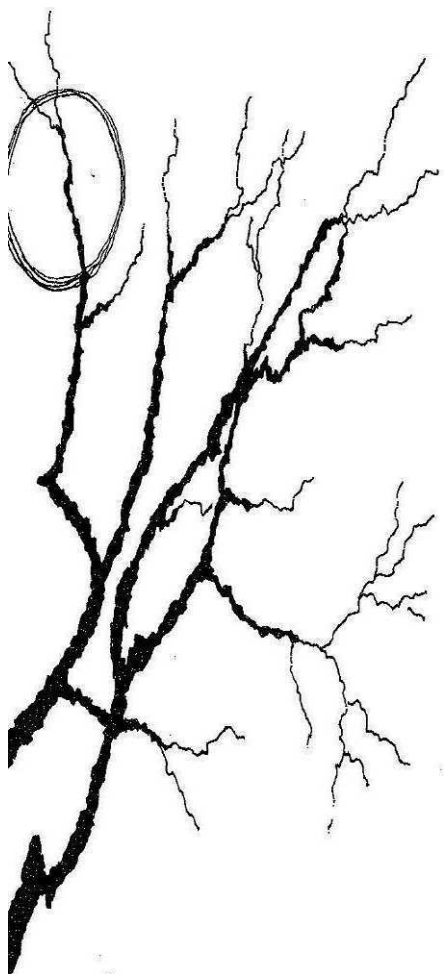
Mal Herido: si te quitan $\frac{3}{4}$ de vida, se aplicarían 2 puntos negativos a las tiradas del Testigo, como si tuviese dos rasgos negativos.

Muerto: en el caso de que no quede ningún punto de vida.

HAY QUE TENER UNOS CASOS ESPECIALES, QUE SON LAS CAÍDAS, LAS HERIDAS SIN CUIDAR Y LOS ENVENENAMIENTOS, ÁCIDOS O QUEMADURAS:

En el caso de una caída, primero se indica la distancia desde la que se cae, si es superior a 2 veces del tamaño del Testigo se quitaría 1D4 -1 de vida, en el caso de ser superior a 3 veces el tamaño de Testigo 2D4-2 de vida y si es mayor 4 veces el tamaño del testigo, se obtendría como resultado el fallecimiento del Testigo.

En el caso de heridas sin cuidar, envenenamientos, ácidos y quemaduras, se hará un daño cada cierto tiempo de juego, según la gravedad se producirá con más rapidez una pérdida de un punto. Una herida o efecto leve sería cada 15 minutos de juego real, una herida o efecto moderado cada 10 minutos de juego y una herida o efecto grave cada 5 minutos de juego. Los medios de sanación deberán correr a cargo de una buena interpretación de los Testigos y al encontrar algún tipo de material que sirva para sanar a los heridos, interrumpiendo esta pérdida.

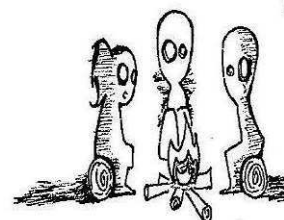
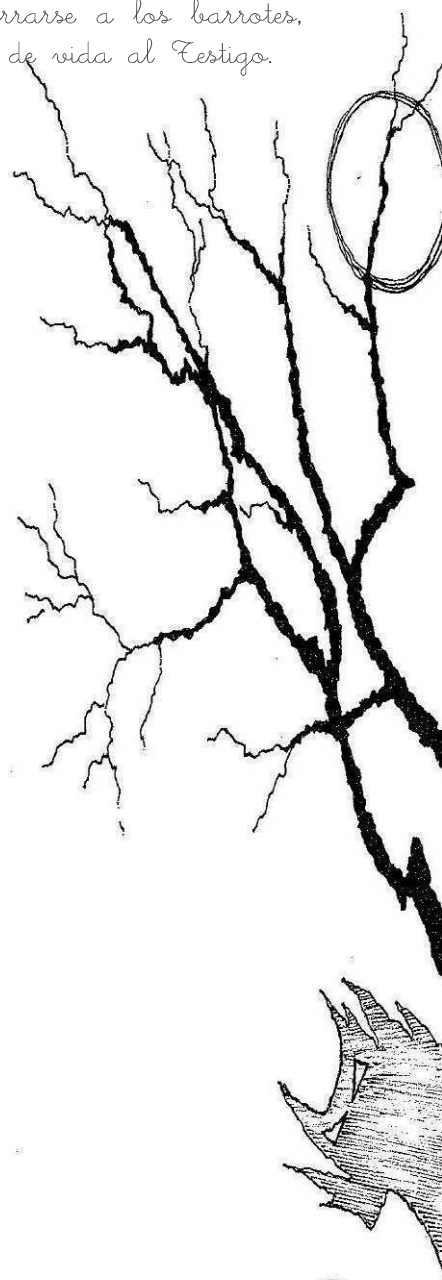
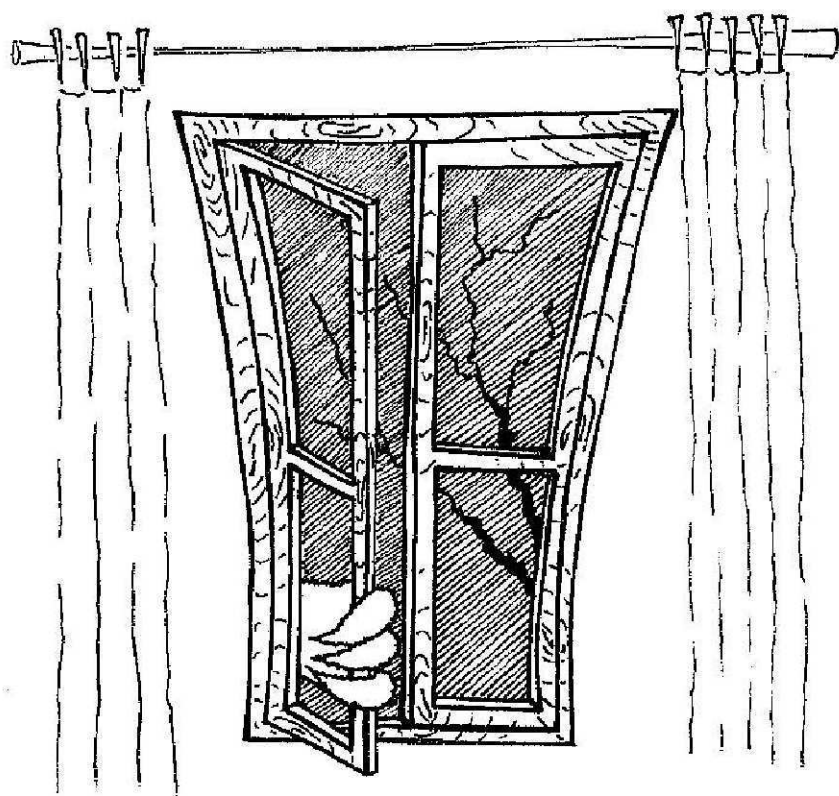


EJEMPLO DE JUEGO DE LO ANTERIOR

Uno de los Testigos de la historia corre por un pasillo rodeado de ventanas tapiadas, de repente los tablones saltan en pedazos y de los huecos empiezan a salir garras dispuestas a acabar con su vida. El Orador lanza el d10 consiguiendo un 8 y el Testigo consigue un 4, fallando por 4 por lo tanto, recibiendo 2 puntos de daño (fallo entre dos = daño). Por lo tanto en el juego se puede describir como una de las garras ha desgarrado uno de sus brazos desprotegidos al intentar capturarlo.

Otro Testigo esta encima de una escalera escapando de un monstruo cuando tropieza con un obstáculo en su veloz huida, lo que provoca que caiga de una distancia de 2 veces su tamaño, fallando su tirada para agarrarse a los barrotes, por lo tanto lanzaría el Orador $1D4-1$, quitando esos puntos de vida al Testigo.

El último testigo ha sido emponzoñado por una sustancia venenosa que ha inhalado al entrar en una cueva abnegada de peligrosos miasmas. Como es de potencia leve cada 15 minutos sufrirá un punto de daño por el avance del veneno.



EXPERIENCIA EN LO OCULTO

"Micaela termina la historia con voz grave, parte por enfatizar el final de su relato y parte por la larga hora que ha tardado en contarla: - Mi primo José tiene desde entonces una cicatriz en su rostro y ya no puede abrir más su ojo derecho, como demostración de que no se puede salir del colegio del 18 si no dejas algo atrás... Fin-

El resto del grupo se le queda mirando, esa niña larguirucha que apenas les mira a los ojos les ha cubierto de una pletina de frío sudor que les recorre la espalda. Terminan por calmarse y sus sonrisas vuelven a reflejarse en sus rostros, uno por uno alzan la mano en una silenciosa votación. Finalmente el último de los niños, Enrique, que ha sido el niño que ha permanecido más tiempo en el club le dice mientras le estrecha la mano:- Micaela, ya has dejado de ser una Iniciada para convertirte en Cuentista del Club de la Hora Bruja. Felicidades..."

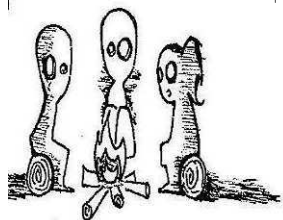
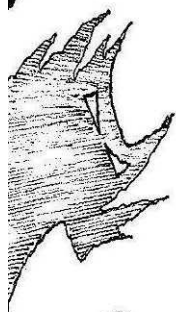
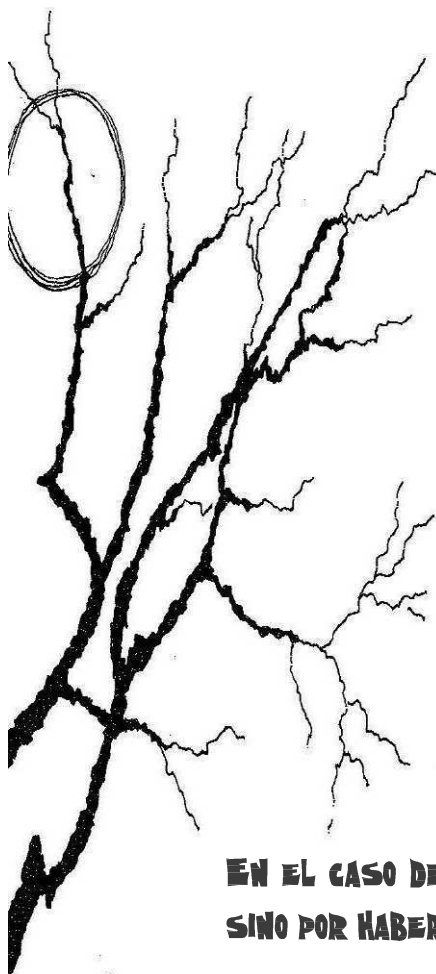
SUBIDA DE NIVELES

La subida de nivel varía entre los Testigos y los Oradores, en este apartado se expondrán como estos avanzan según el transcurso de las sesiones de juego.

Los Testigos suelen cambiar de una historia a otra, pues es muy posible que terminen tocados por el horror que viven en ellas, o en su defecto, la posibilidad de que hayan muerto en el transcurso de una de ellas. Pero si ocurre el caso, de que la historia está ambientada en el mismo lugar de una anterior, si se desea y se tiene la posibilidad, se puede jugar varias veces con ese Testigo. En este caso evolucionará por terminar varias historias con vida, por cada dos historias que sean jugadas con él se añade un rasgo positivo o por cada cuatro historias, puede eliminar un rasgo negativo, pero hay que tener en cuenta de qué el Testigo debe tener como mínimo un rasgo negativo. Este mecanismo sirve para mostrar los cambios efectuados por el tiempo y su experiencia.

EN EL CASO DE LOS ORADORES LA SUBIDA NO SUCEDE POR HISTORIA CONTADA, SINO POR HABER CONSEGUIDO LA REALIZACIÓN DE CIERTOS OBJETIVOS:

El primer motivo y el más importante, pues es el leitmotiv de la actuación de los Oradores como tales. Ocurre si en la partida se ha incluido como eje central, una de las fobias del orador en la narración de la historia, sin forzar su inclusión. Por esta acción se sube un nivel de Narrador, y el caso de que sea su segunda partida con éxito de esta forma se pierde la fobia (y por lo tanto un nivel de iniciado de los secretos) a no ser que se quiera mantener.



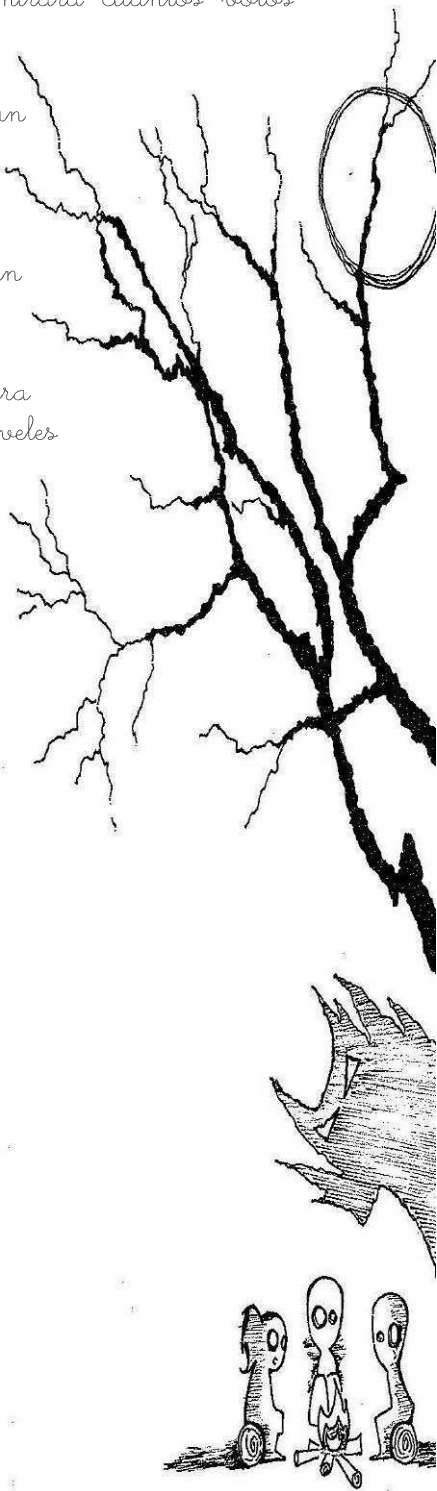
Otra posibilidad es si en la partida se consigue asesinar a todos los testigos de forma que deje la historia con esta desagradable conclusión. Por esto se subirá un nivel de iniciado de los secretos, ganando también una fobia, pues el Orador pierde seguridad en si mismo, al contar una historia donde los seres de la oscuridad consiguen su propósito.

Y finalmente, si la partida ha gustado a la mayoría de jugadores se sube un nivel de Narrador, pues es la forma de mostrar que el Orador está mejorando sus habilidades, que como se verá tiene más recompensas que los puntos de destino. Esto último se hace en votación a mano alzada, o si se prefiere para que no haya mal entendidos, cortáis un papel cada uno y coloreáis con un color azul en caso de que te haya gustado la historia o rojo en caso de que no y se mete en un receptáculo sin que vea el Orador el color del papel, después el sacara y mirara cuantos votos tiene.

Hay que tener muy en cuenta los puntos de Narrador, pues según el número que se tenga, se obtiene un título diferente que además de ser el puesto que se tiene en el club, también da la posibilidad de utilizar las criaturas ocultas en el libro negro dentro del círculo permitido por su título, también hay que tener en cuenta de que puede eliminar puntos de infortunio por cada 5 puntos de narrador que no utilice en la partida, también se le proporciona una bonificación en puntos de infortunio y aumentara sus puntos de Suerte como Testigo a razón de 1 por cada 2 niveles de Narrador.

TÍTULOS DEL CLUB DE LA HORA BRUJA

Iniciado: 1 a 3 nivel de Narrador; criaturas del primer círculo; 0 puntos de infortunio.
Cuentista: 4 a 8 niveles de Narrador; criaturas del segundo círculo; 1 punto de infortunio.
Guardián: 9 a 11 niveles de Narrador; criaturas del tercer círculo; 3 puntos de infortunio.
Maestro: 12 a 14 niveles de Narrador; criaturas del cuarto círculo; 5 puntos de infortunio.
El señor de las penumbras: 15 niveles de Narrador; criaturas del quinto círculo; 7 puntos de infortunio.



CONSEJO AL ORADOR

Si estás leyendo este juego, que trata de inspirar partidas de terror, quizás te preguntes el por qué de llevar a niños como protagonistas. En la literatura de terror antigua cuando salen niños en las historias, suelen enfatizarlos como seres puros, víctimas inocentes de los seres horribles que pululan en ellas, aunque la mayoría de las veces meras comparsas que deben ser protegidos por el auténtico protagonista.

Pero con el tiempo hemos comprobado que el niño como elemento que proporciona miedo o como protagonista activo de la historia está ganando fuerza, pues nos sentimos más sobrecogidos ante la indefensión del niño. Y como orador necesitas jugar con ese sentimiento.

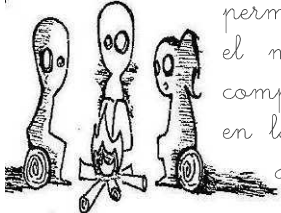
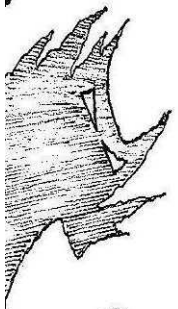
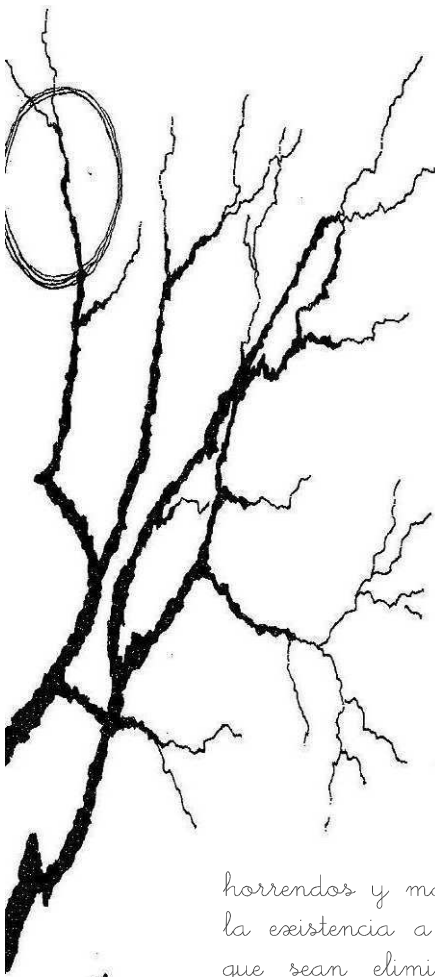
En este juego no se prima la realización de campañas largas, pues un Orador si lo ve necesario tendría las armas suficientes para hacer fenecer a todos los Testigos con bastante rapidez, pero ¿convertiría eso al relato en una buena historia?

Como se habrá podido ver se enfatiza más el conseguir introducir los miedos del niño que se interpreta y el contar una buena historia, a la de la masacre sin necesidad, aunque de vez en cuando sea necesario terminar con la existencia de los Testigos para mantener una buena cantidad de puntos de infortunio. Aunque siempre teniendo en cuenta, no llegar a tener demasiados puntos de Impedimento de mandato, pues tener muchos miedos puede llegar a ser una pesada carga.

Como Orador hay que hacer un balance entre contar historias sobre tus miedos y conseguir nuevas fobias para poder seguir avanzando y creando más historias.

Pero lo que siempre es bueno es conseguir nuevos títulos superiores en el club, que te permitan sacar más jugo a las historias al poder utilizar nuevos monstruos más

horrendos y más complejos que entusiasmarán, a la vez que complicarán la existencia a los Testigos. Además muchas de estas criaturas es imposible que sean eliminadas por los niños de forma definitiva, simplemente son apartados de circulación de momento para volver a regenerarse en otro lugar y ser utilizados con nuevos Testigos ampliando la experiencia sobre la criatura. A ser posible en las historias creadas se deberán señalar posibles elementos "trampa" que permitan gastar los puntos de Infortunio cuando suceda una escena en particular. No hay que tener construida la historia como si fuera un rail que va de un principio a un fin, es mucho mejor tener ganchos que permitan investigar poco a poco lo que está ocurriendo, permitiendo varios caminos de investigación o de exploración, desggranando el mal al que se están enfrentado los Testigos. Y sobretodo intenta ser comprensivo con la dificultad que tiene interpretar a un niño sin caer en la bufonería o actuar como si fuera un adulto, por eso se premia a los Testigos por buenas interpretaciones.



CONSEJO AL TESTIGO

Cuando te toque llevar a un Testigo en la historia de alguno de tus compañeros del club hay que recordar que los personajes son niños. Las actuaciones no deben llegar al ridículo ni a todo lo contrario haciendo que los niños se comporten como adultos de 1,20 metros. Comparado con otros juegos de la temática terror, donde los jugadores llevan aguerridos asesinos de demonios o inteligentes investigadores o tipos de moral dudosa, en este juego se llevan a simples niños que con sus pillerías terminan encontrarse algo más horrible, hay que tener eso muy en cuenta, la sensación de indefensión en estos casos es más cercana al miedo de lo que muchos de esos juegos proporcionan, principalmente por tener demasiadas herramientas para enfrentarse al horror.

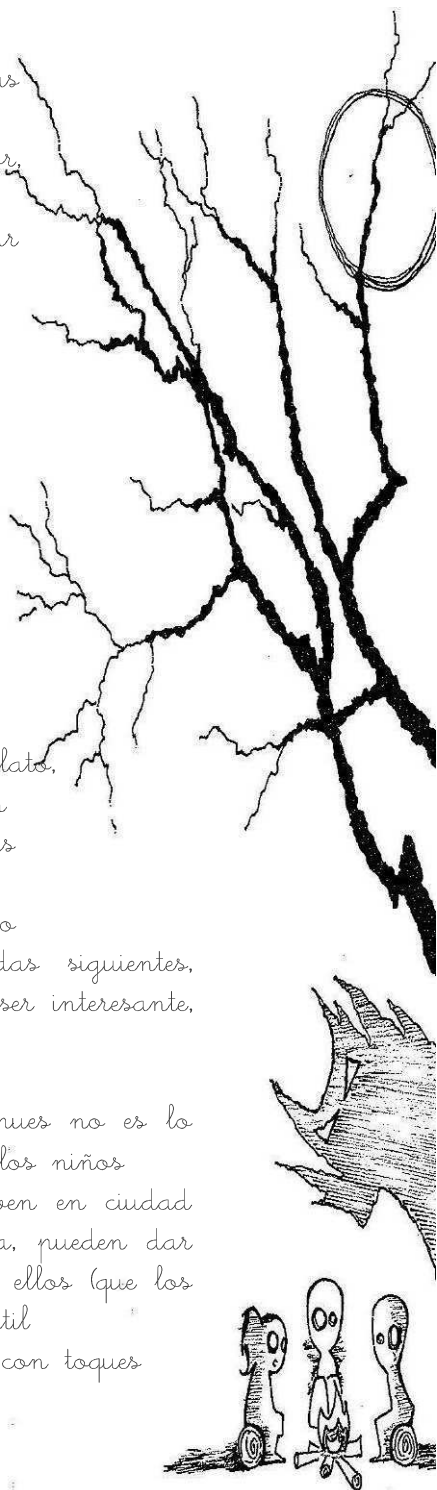
En otros juegos unas buenas tiradas pueden solucionar una mala interpretación, aquí se premia lo contrario, hacer pocas tiradas y buenas interpretaciones para poder seguir vivo, es normal que se falle la dificultad que saque el Orador, finalmente los puntos de Suerte no podrán solucionarte todas las papeletas. Además una buena idea puede permitir regenerar un punto de Suerte que te puede salvar el cuello en caso de un punto de Infortunio gastado a mala leche.

AYUDAS DE AMBIENTACIÓN

Ya he comentado como debería actuar Orador y Testigo para que una partida resulte satisfactoria, pero hay otros elementos que hay que tener en cuenta. Como la coherencia en la ambientación de una historia con ciertos elementos como el escenario.

No hay que menoscabar la elección del momento histórico del relato, al fin al cabo en este tiempo de grandes avances, los niños han perdido parte de la ingenuidad a cambio de un conocimiento más directo de las cosas, quizás una buena elección son los niños de los años 80 que a pesar de estar más espabilados todavía no tenían las ventajas tecnológicas de los niños de las décadas siguientes, aunque quizás una partida con niños de la posguerra podrían ser interesante, si situas el escenario en España.

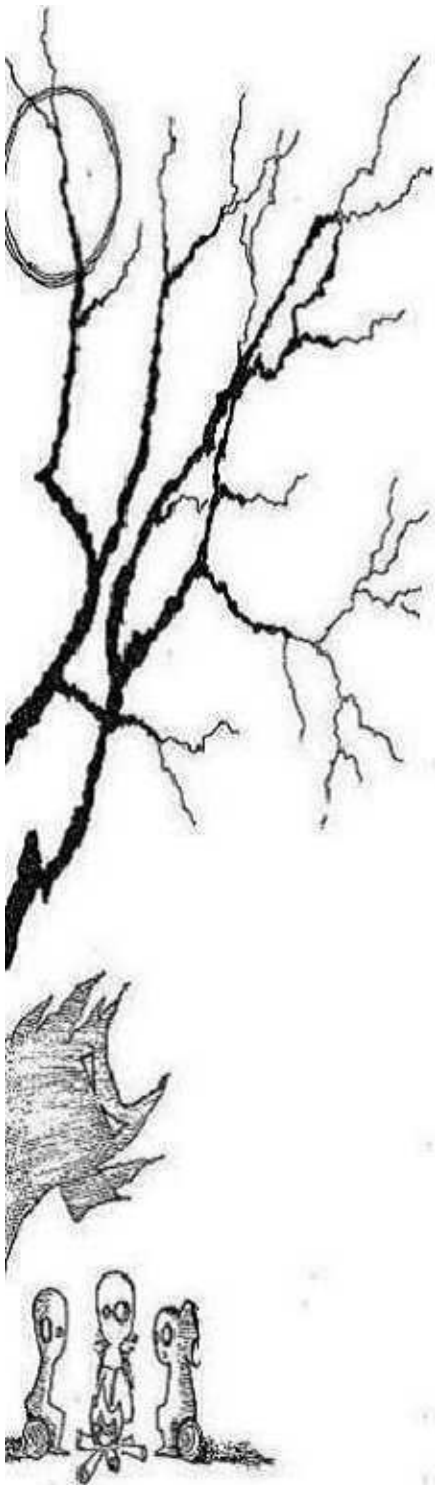
La localización del escenario puede modificar muchos factores, pues no es lo mismo un niño que vive en África entre hambre y guerras que los niños de países acomodados. Incluso la simple localización de si viven en ciudad o pueblo, o si viven en la cercanía del mar o de la montaña, pueden dar ideas para partidas. Solo hay que buscar elementos sombríos en ellos (que los tienen por desgracia en demasía) Pero sin olvidar ese toque infantil que caracteriza a los cuentos de los niños con cierta ingenuidad con toques de gore que les encanta.



Otros elementos que pueden ayudar para ambientar las partidas son las ayudas visuales como una buena ornamentación de la mesa del juego y si se puede jugar al lado de un fuego de chimenea o parecido mejor, recordando a los antiguos contadores de historias que conseguían comer a cambio de sus historias. Incluso la localización del lugar donde se juega la partida puede ayudar para poner a la gente en ambiente, contar una historia de una desaparición en un bosque, en medio de la naturaleza será más impactante. Y si contamos con hacerla por la noche en medio de una fuerte tormenta, sería grandioso, nada como utilizar estos detalles para ambientar una historia.

Una buena banda sonora puede acompañar las desventuras de los niños, aunque siempre hay que tener en cuenta de que no esté muy alta, que no sature y que no sea machacona, porque terminará poniendo de los nervios o despistando

a los Testigos. También se pueden contar con los sonidos de ambientación que se pueden encontrar por internet para ambientar ciertas escenas de la historia, como gruñidos, aullidos, sonidos de cerrar puertas etc....



EL LIBRO DE LOS SECRETOS

“Enrique tras finalizar la sesión, espera a que el resto de niños se vayan a sus casas comentando la historia de Micaela para poder hablar con ella a solas. Se acerca a donde la niña espera un poco intranquila. El niño abre un compartimento del asiento del Orador y tras buscar un momento, saca de su interior un enorme archivador. Este parece ser muy antiguo y en su caratula pone el título “El libro de los secretos”. Tras pasar las páginas, saca una parte de él, hojas de cuadernos con apretada letra y dibujos ilustrando su interior, y se las pasa a Micaela que lo mira con un deje de duda. En letras grandes anuncia “El segundo círculo” y Enrique le explica:- Ahora que has obtenido un título superior en el club puedes saber de estas criaturas, espero que te sirvan para tus relatos-. Micaela empieza a pasar las hojas, examinando las ilustraciones y las descripciones de las criaturas recogidas en él”

SEMILLAS DE HISTORIAS

Tras la participación en una de las reuniones del Club de la Hora Bruja se abre un compartimento secreto debajo del asiento del Orador, de allí se saca un paquete envuelto en telas para que no sea estropeado por la humedad de la tierra, en su interior se encuentra un libro donde se almacenan todos los relatos. Pues cada historia contada en una sesión del club debe ser recogida en el libro de los secretos. Aquí os muestro algunos retazos de los relatos sacados de sus hojas para que se puedan descubrir sus secretos gracias al buen hacer de otro Orador.

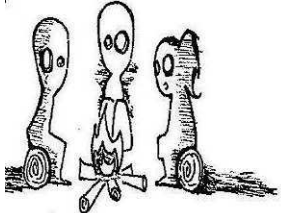
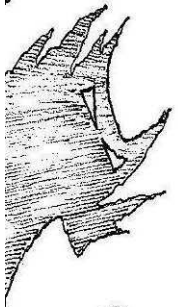
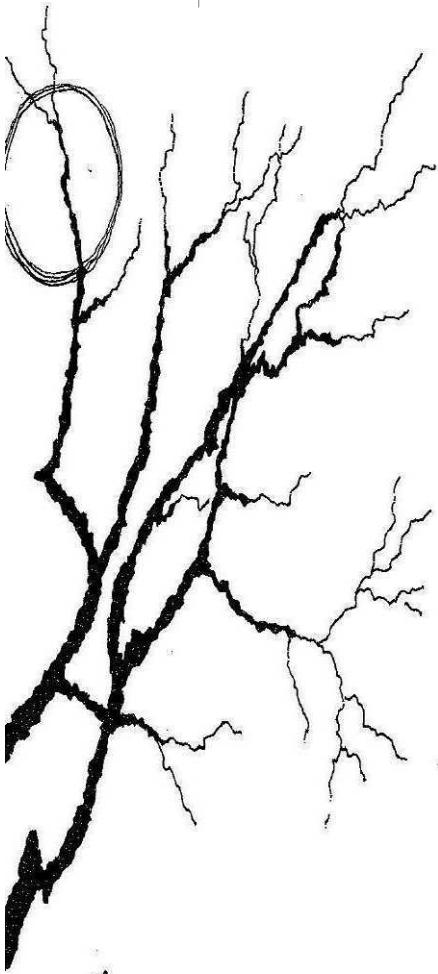
- En un colegio cercano han desaparecido varios niños, los padres están locos de preocupación y la policía anda confusa. A pesar de la vigilancia siguen desapareciendo algún pequeño de vez en cuando. Los compañeros de los niños hablan de un coche amarillo que se ha visto alejándose del último lugar donde los secuestrados han sido vistos, pero nadie parece haber visto ese coche excepto los niños. En tanto el coche parece que sigue rondando por los alrededores.
- Una noche de verano cuando los niños están de vacaciones deambulando por el pueblo jugando y divirtiéndose. Ven como una luz cae a las afueras del pueblo. Parece que algo ha caído en la montaña, algo que brilla por la noche con luz viva. Cuando un grupo de niños busca en el lugar encuentran una piedra luminiscente que es partida en varios trozos y repartida entre ellos como premio a su osadía como exploradores. Poco después los niños empiezan a comportarse de forma extraña y los animales de compañía del barrio han empezado a desaparecer.



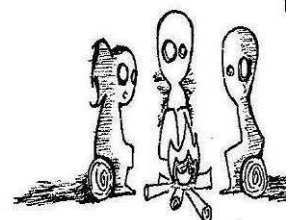
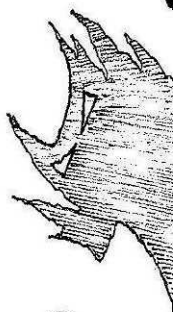
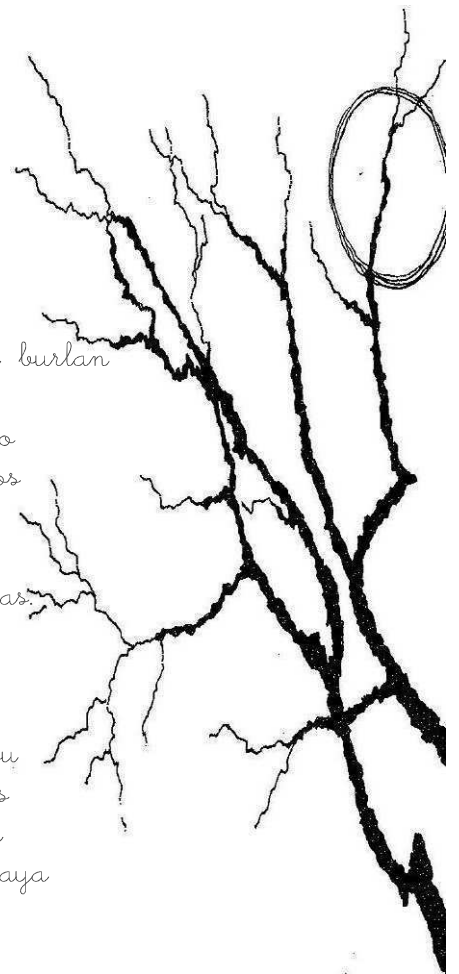
- Hay un pueblo fantasma a pocos kilómetros, creció alrededor de las vías del tren para luego desaparecer, aunque vuestros padres nunca os han dicho el porqué. Varios niños han decidido hacer una prueba de valor entre las ruinas, desgraciadamente una tormenta se forma en unos minutos, descargando todo un torrente de agua y granizo sobre ellos dejándoles como único lugar para guarecerse la antigua estación abandonada. Lástima que no esté tan vacía como creían en un principio y se empiecen a escuchar los pasos de algo que está en la planta de arriba.
- Esa casa es fantasmagórica, con sus paredes pintadas con grafitis y sus ventanas tapadas con tablones de madera, es comprensible que nadie decida comprarla, pero tampoco demolerla. Los niños del lugar hablan de que no se pueden decir tres veces el nombre de la antigua habitante de esa casa, .

pues se invocaría al espíritu que mora en ella, que es la que provoca las luces y los gritos extraños en ella. Pero no todos tienen miedo a las supersticiones y tonterías del resto.

- En el pueblo hay una cala cercana a la que nadie va. Algunos dicen que es por las rocas que hay en ella que hace que sea peligroso bañarse, pero es bien sabido que hay algo escondido en ella, algo que de vez en cuando marcha a buscar comida y siempre está dispuesto a cebarse en los bañistas desafortunados que van a tener un día de playa en la soledad de la cala sin comprender el peligro que corren.
- En el pueblo hay una cala cercana a la que nadie va. Algunos dicen que es por las rocas que hay en ella que hace que sea peligroso bañarse, pero es bien sabido que hay algo escondido en ella, algo que de vez en cuando marcha a buscar comida y siempre está dispuesto a cebarse en los bañistas desafortunados que van a tener un día de playa en la soledad de la cala sin comprender el peligro que corren.
- En el barrio han abierto una tienda nueva, donde un anciano hurao parece espantar a todos los posibles clientes con su comportamiento malhumorado y con sus "aquí no vendemos ese tipo de tonterías" excepto a los tipos siniestros que compran algún objeto bien envuelto para después marcharse mirando a todos lados, pero uno de los chicos del barrio ha conseguido un objeto de la tienda y lo muestra como si fuera un gran logro ante los demás. Desde ese momento le han estado pasando cosas malas a quien se atreve a contradecir al niño y el niño parece disfrutar de esa nueva condición.



- Una fiesta de cumpleaños, donde más de una docena de niños disfrutaban de un día de diversión entre los amigos para festejar que uno de ellos ha cumplido otro año más. Todo va bien, hay muchas risas y muchos juegos, hasta que llega la hora de la tarta, cuando la madre del niño tras cortar las porciones se marcha a hacer un recado y los niños cogen según si les apetece o no. Pero algo ocurre cuando terminan de comérsela. Los niños que han comido de ella empiezan a devorar toda la comida alrededor sobrante como si su vida fuera en ello. Pero cuando no queda más comida empiezan a dedicar unas miradas hambrientas a los niños que no han comido tarta.
- La vieja casa parece estar deshabitada, aunque se sabe que en ella viven unos vagabundos que asustan a los niños no dejándoles que entren en ella, impidiéndoles explorarla. Además en la planta alta siempre se ve la figura de una anciana haciendo punto, que parece observar atentamente a los niños. Pero la pelota nueva de un niño ha roto la ventana del sótano, cayendo al interior y una de las niñas ha ido a buscarla, pero no ha vuelto tras esperar un buen rato.
- Una anciana vive sola con su gato al que trata como si fuera un hijo. Los mayores se alejan de ella, los niños se burlan y le gastan bromas. Pero una de las bromas se les va de las manos y el susto hace tropezar a la mujer, haciendo que se rompa la cabeza en el suelo. Ante los asustados ojos de los bromistas, el gato bebe la sangre del cadáver antes de marcharse. Las noches siguientes los niños notan como algo grande les está rondando por afuera de sus casas.
- En la oscura biblioteca del pueblo hay un libro que no está permitido sacarse de ella. Es un libro secreto que está escondido entre las estanterías más antiguas, con su tapa oscura llena de extrañas inscripciones. A pesar de las habladurías parece que nadie se decide a leerlo, pues aunque lo de su interior es un misterio, se sabe que nadie que lo haya leído ha terminado bien.
- Hay niños extraños en el barrio, nadie conoce a sus padres, ni van al colegio. Saben donde están los mejores lugares que explorar, siempre tienen ideas divertidas para pasar el tiempo y consiguen lo que quieren, a cambio piden a los niños que se unan a su pandilla. A cambio solo tienen que hacerles un pequeño jah y no llevar ningún espejo con ellos!, pues no les gusta mirarse en ellos.



LAS CRIATURAS DE LOS 5 CÍRCULOS:

Como las cinco puntas de la estrella del símbolo de protección de una invocación demoníaca, estos seres están dispuestos en cinco círculos concéntricos siendo el más cercano al centro, el núcleo de la maldad misma.

Las criaturas que se nos muestran en el libro de los secretos están catalogadas según su capacidad para emponzoñar esta realidad. Desde las criaturas de la oscuridad más elementales que solo pueden hacer daño a los ilusos o por la cantidad de ellas que se acumulan en la zona, hasta auténticos dioses que mueven sus hilos en la realidad para llevar a cabo sus macabros deseos. Todos ellos pueden ser encontrados entre estas páginas, aquí hay una muestra de cuáles. Son las constantes las que hacen que el Orador califique a una criatura dentro de un círculo u otro. También se incluyen tres ejemplos de los seres que se pueden encontrar entre las páginas del libro de los secretos.

PRIMER CÍRCULO:

Las criaturas del primer círculo son los seres de la oscuridad más elementales, tocados por fuerzas más tenebrosas, acondicionándolo a las perturbadas esencias de más allá de nuestro entendimiento.

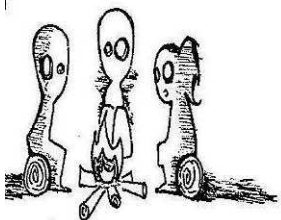
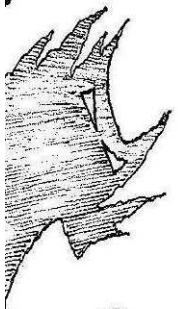
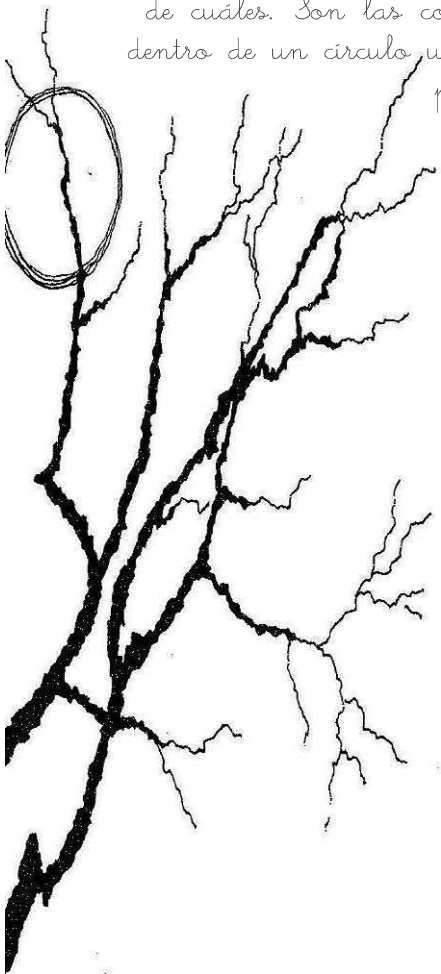
Un Orador no necesita gastar puntos de Infortunio para tener el derecho de utilizar a este tipo de criaturas en una historia, por eso pueden ser utilizadas en forma de horda, poniendo en aprietos a los Testigos por pura saturación. Eso sí, no tienen ningún poder adicional que pueda modificar la historia y como todas las criaturas tienen un punto flaco que permite terminar con ellas con más facilidad.

EJEMPLOS

RATAS:

“Estoy en mi habitación en completo silencio sentado en mi cama. Puedo escuchar como roen las paredes por la noche y sus patitas al caminar por ellas, esperando su momento y solo puedo esperar que sean rápidas”.

Al pensar en ese animal nauseabundo, siempre tenemos cierto desasosiego incluso a pesar de nuestra diferencia física, pero hay algo de ellas antinatural. Criaturas carroñeras que se nutren de los cadáveres, viviendo en lugares oscuros y hediondos. Multiplicándose por centenares mientras nosotros vivimos nuestra vida encima de sus criaderos, dispuestas a esperar su momento a las órdenes de otros seres peores. Su miedo al fuego como todas las bestias salvajes es bien conocido.



NO-MUERTO:

“Avanzando lentamente entre la callejuela que lleva a mi casa, se dirigía una figura tambaleante. Podía reconocer su figura, es la tía Emily. Pero eso es imposible pues murió hace ya un mes”.

A veces lo que yace en tierra no está muerto. Asuntos sin terminar, magias oscuras o tenebrosos experimentos llaman a los muertos de sus descansos eternos en pos de los deseos que tuvieron en vida o de los deseos de su macabro invocador. Lentos y estúpidos pues su resurrección insana a afectado a sus capacidades, solo guardan destellos del razonamiento que tuvieron en vida, destellos de lo que fueron y que jamás volverán a ser, a veces pueden concatenar algunas palabras o utilizar sus fuerzas en busca de lo que pudiera darles de nuevo a su descanso eterno. La sal purifica a los espíritus impuros, si llega el no-muerto a comer algo con sal terminaría podrá volver a descansar sin necesidad de encontrar lo que les motiva.



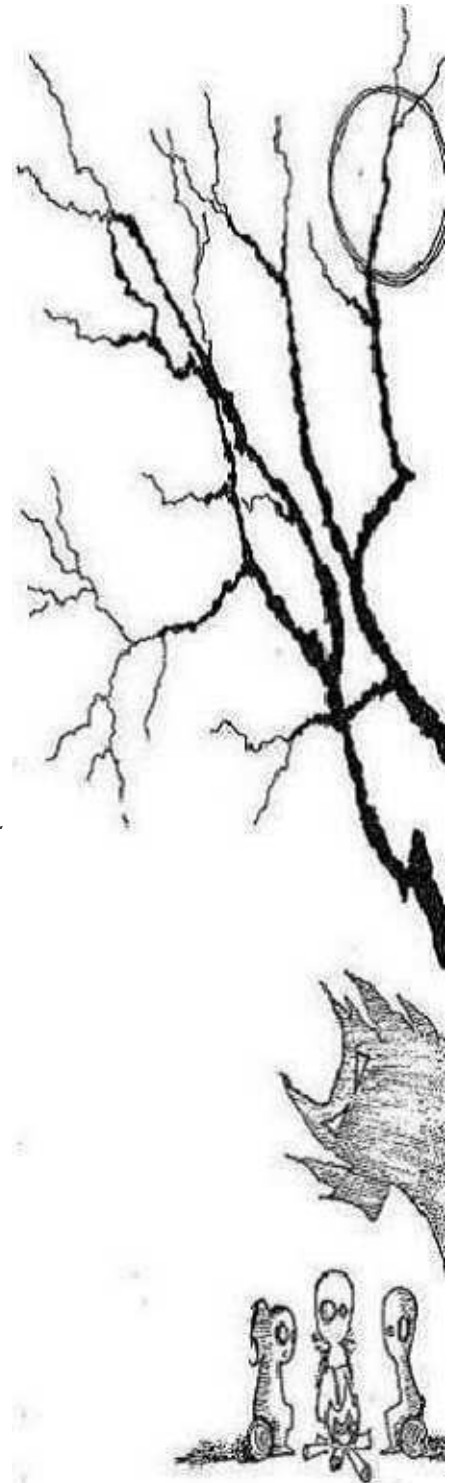
BABOSAS:

“Avanzo por las entrañas del túnel, intentando no tropezar para no detener mi huida, pues veo sus rastros por todas partes, solo esperan a que deje de correr por los túneles para lanzarse sobre mí”.

No estoy hablando de esas inofensivas criaturas que comen plantas y se mueven expandiendo su baba por el camino, que no son más grandes que tu dedo. Hay otras que crecen en lugares insalubres y oscuros, que les permiten llegar hasta tamaños enormes, nutriéndose del agua estancada hasta que encuentren otros fluidos más acordes para su crecimiento.

Aunque son muy lentas, desgraciadamente se encuentran centenares de ellas en sus rincones de desove, con cierta propensión a adherirse a quien se acerque para empezar a absorber fluidos.

El sol las seca con rapidez por lo que las luces más potentes pueden alejarlas.



SEGUNDO CÍRCULO:

Las criaturas del segundo círculo son más cercanas a las fuerzas oscuras de las que se nutren y por lo tanto más poderosas que las de primer círculo, utilizando sus habilidades para suplir sus debilidades y realizar lo que sus instintos les indican, que suele consistir en alimentarse de los seres que se encuentran a su alrededor y cumplir las órdenes de seres más poderosos que ellos.

Para utilizarlos el Orador debe gastar un punto de infortunio por cada una de estas criaturas que salgan en la partida. A pesar de esta desventaja, con un gasto regular de puntos de infortunio pueden sacar varias de ellas que con un buen hacer de parte del Orador, asegura la atención de los Testigos de esa historia, pues tienen un poder que permite más variedad de situaciones, aunque como todas tienen un punto débil que puede ser utilizado por los Testigos.

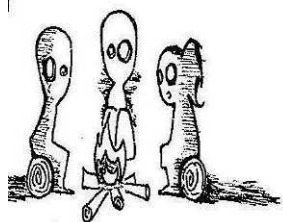
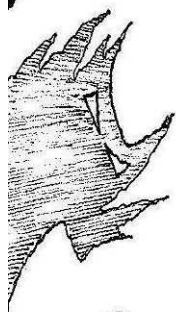
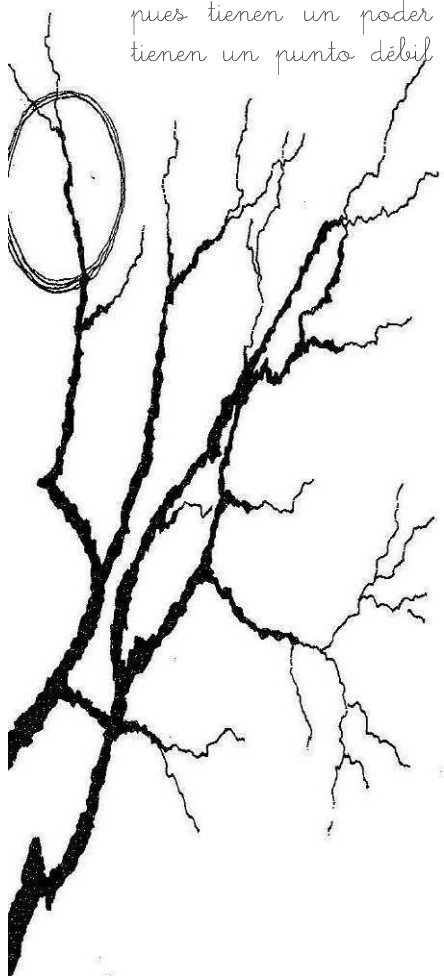
EJEMPLOS

SERES EN RETAZOS:

"En el rincón algo se movía acercándose, era una mujer, pero había algo extraño en ella, pues ella tenía los brazos demasiado largos y musculosos, como si no fueran suyos".

Estos seres son contruidos por lunáticos retorcidos. Su creación puede consistir en la locura científica o la utilización de poderes extraños cedidos por criaturas aún peores. Es bien sabido entre los doctos de los saberes oscuros que estas alimañas se pueden construir combinando seres compuestos por partes muertas de otros. Estas criaturas que aunque pueden razonar están dominados por un hambre insaciable que acallan con la carne que tienen más a mano. A veces utilizan su nueva existencia para propagar el terror si consiguen liberarse del control de sus amos

Poder especial: Sus cuerpos están formados de distintas partes, cada una de esas partes tienen una existencia aparte, por lo que tienen que ser destruidas todas o puede volver a juntarse.



MONSTRUOS DE LOS RINCONES:

“Mi padre no quiere acompañarme a mi habitación a dormir pues está viendo el partido y dice que tengo que ser un hombre y no acobardarme, pues son cosas de mi imaginación, pero veo a la cosa sonreír desde arriba de la escalera, esperando a que suba cuando este todo a oscuras”.

Hay monstruos que no se encuentran escondidos en la oscuridad de alguna cueva, sino que moran cerca de sus presas más indefensas. Los niños tienen que soportar como sus padres y hermanos mayores no les hacen caso mientras están siendo cazados por estas alimañas que se ocultan en los rincones de su propia casa esperando su momento, disfrutando del miedo que provocan en sus víctimas, antes de hacerles desaparecer entre sus fauces rechinantes. Si se consigue hacer que un adulto vaya a donde se esconde lo hará desaparecer por lo menos por esa noche.

Poder especial: Pueden esconderse en un rincón de una casa, aunque su escondite sea muy pequeño, sin dejar rastro de su presencia.

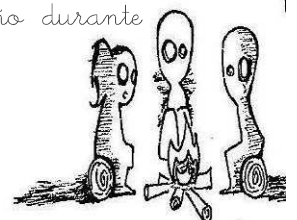
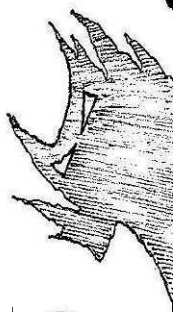
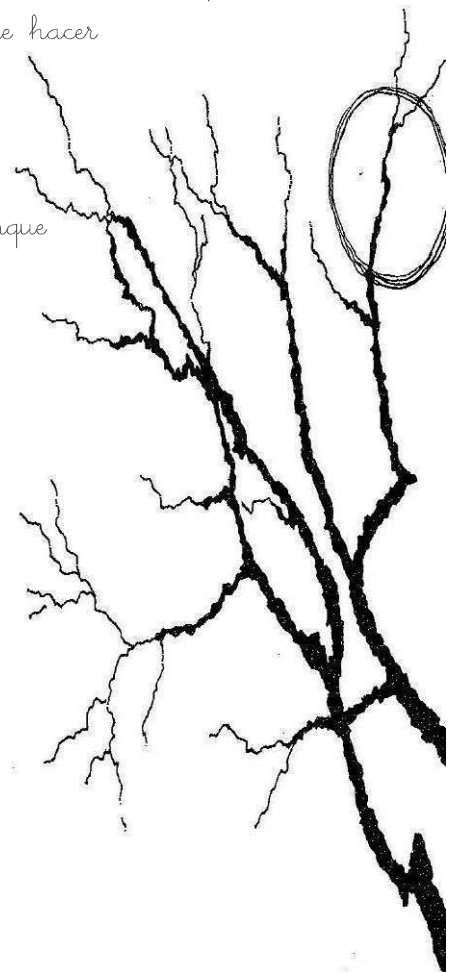
HOMBRES-BESTIA:

“El vecino empezó a contorsionarse de dolor mientras nos echaba una mirada suplicante, a partir de un momento empezó a transformarse, en una cosa que jamás se podría considerar humano. Los trozos de camisa siguen colgando de su torso, pero su mirada ya no es humana”.

Algunos hombres son más de lo que aparentan, estos tienen una maldición en su sangre que les lleva a convertirse en monstruos sedientos de sangre. A veces ni siquiera saben que tienen esta tara en su interior, otros intentan mitigarla encerrándose en oscuros desvanes, los peores de ellos sabiéndolo disfrutan de su transformación en seres salvajes que cazan en la oscuridad, cambiando la racionalidad y el orden por la libertad y el caos en estado puro que ofrecen los instintos más antiguos y básicos.

Siempre hay un metal o mineral que les resulta excesivamente tóxico que puede acabar con su existencia.

Poder especial: Pueden transformarse en un tipo de animal de gran tamaño durante las noches de luna llena, haciéndose más fuertes físicamente y con sentidos más agudos.



TERCER CÍRCULO:

Las criaturas del tercer círculo se pueden considerar la élite dentro de la infantería de las fuerzas del horror. Ellos son los heraldos del caos proporcionando horror a cualquier lugar por el que pasan, con endeble alianzas con otros como ellos y solo subyugados a los poderes más siniestros.

Un orador si quiere contar con sus servicios debe gastar tres puntos de infortunio. Estas criaturas son lo bastante poderosas para ser el centro de una historia, sus dos poderes pueden proporcionar momentos de angustia a los Testigos y si se juntan varias de ellas pueden convertir cualquier situación en un auténtico calvario. Pero como todos los monstruos tienen un punto débil del que los Testigos se pueden aprovechar.

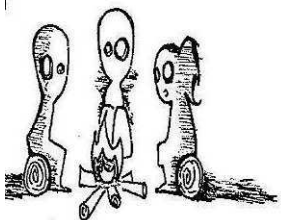
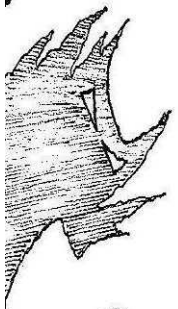
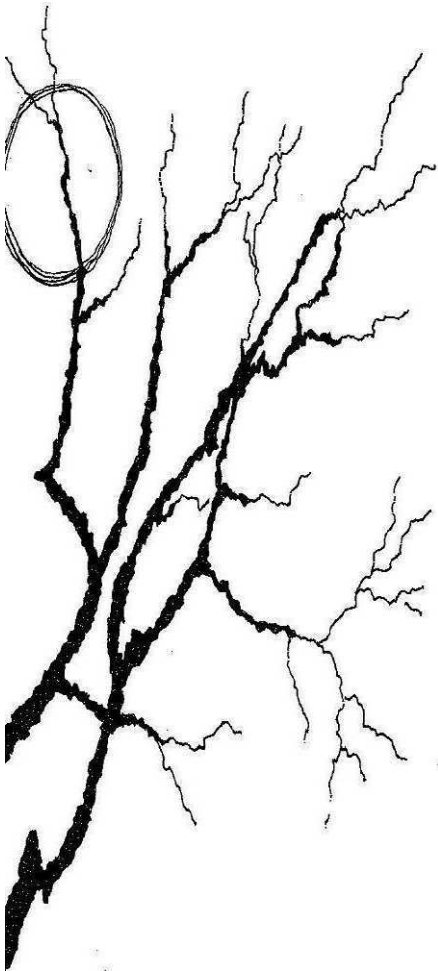
EJEMPLOS

NIÑOS EXTRAÑOS:

“Allí están sentados debajo del árbol muerto, con sus secretos y chismes, son unos niños muy raros, pero conocen muchas cosas chulas, me encantaría ser de su pandilla”.

Cuando llegan al barrio despiertan un interés especial, pues son fantásticos, saben cosas que el resto no sabe y tienen cosas que a cualquier niño le gustaría, pero siempre piden algo a cambio, algo que quizás parezca nimio en un principio, pero que hará que el niño termine convirtiéndose en su esclavo y con el tiempo en uno de ellos si puede llegar a ser tan retorcido, como para hacer que la desgracia que se ha cebado en él le ocurra a otro niño. Pero hay algo que no les gusta, los espejos muestran su auténtica imagen haciéndoles huir de su propia deformidad.

Poderes especiales: Obtención de cualquier deseo que pudiera tentar al niño en cuestión, aunque por supuesto la mayoría son naderías o fuegos fatuos para captar la atención del niño y la habilidad de hablar entre ellos por una especie de telepatía sabiendo en qué estado están todos los niños extraños del lugar.



CAMBIA-FORMAS:

“Miró a mi mama con lagrimas en los ojos, a pesar de su mirada entre asustada y furiosa ante el cadáver de mi perrito y le digo, aunque sé que no va a crearme-Yo no he sido, ha sido el niño que es igual que yo, yo ... no le haría daño a Toby-”.

Hay criaturas que no tienen una forma definida, van dando tumbos por nuestro mundo asimilando las formas de los demás junto con sus vidas. A veces quieren solamente burlarse de las criaturas a las que copian, provocando que sus personas queridas les cojan ojeriza, a veces quieren destruirlos socialmente antes de irse a otro lugar donde proseguir con sus diabluras y otras quieren una vida que jamás podrán tener porque no son seres humanos, sus reacciones los delatan. De todas formas no pueden mantener una forma si a quien suplanta pierde la vida, pues se convertirían en monstruos sin forma y tendrían que volver a huir. Y nunca pueden estar junto a los que están suplantando y otras personas o si no se disolverían.

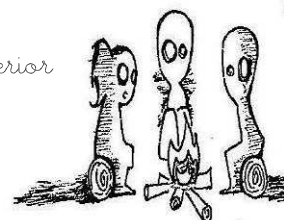
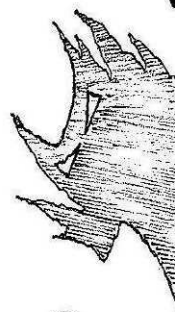
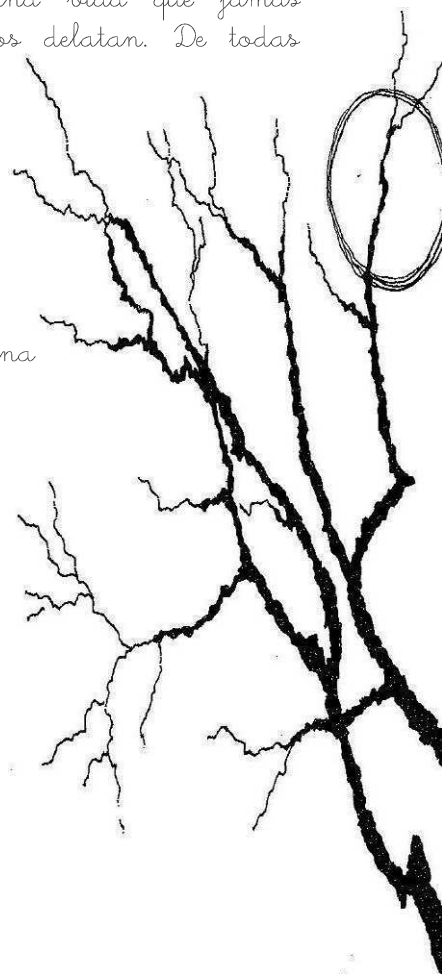
Poderes especiales: Obtención de todos los recuerdos de una persona si le cogen de la mano y suplantación de forma en cuanto examinen durante un minuto a su objetivo.

LADRONES DE VIDA:

“Veo a mi hermana bajar por las escaleras con dificultad con el rostro más blanco que la cal, y yo sé porque es, pues desde que sale con ese chico mi hermana esta cada vez más débil, es muy extraño”.

Como nosotros necesitamos comer y beber, existen ciertas criaturas que tienen necesidades especiales de alimentación, su extraño metabolismo ajeno a nuestro mundo necesitan tener una parte de nuestra esencia para permanecer en este lugar. Estos seres tienen muchos nombres y puede que se alimenten de muchas formas distintas, pero todos ellos quieren lo mismo de sus víctimas, su esencia, lo que les da vida. Aunque suelen variar sus características y formas, todas tienen cierta cosa en común y es la necesidad de matarlos de forma ritual cuando están descansando en su morada.

Poderes especiales: Control mental con la mirada y fuerza varias veces superior a la de un hombre.



CUARTO CÍRCULO:

Las criaturas del cuarto círculo son seres que revelan estar a un solo peldaño de lo que podríamos considerar los dioses oscuros. Son los terribles emisarios de un mensaje escalofriante, los demonios mayores que avanzan por esta realidad para conseguir los objetivos más infectos. Una de estas bestias puede convertir un pequeño pueblo en un lugar de muerte, donde todos los cadáveres se descomponen con una mueca de horror.

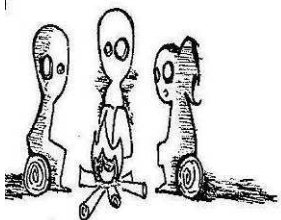
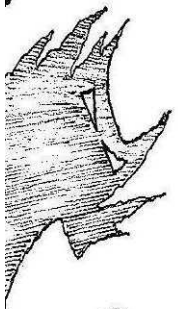
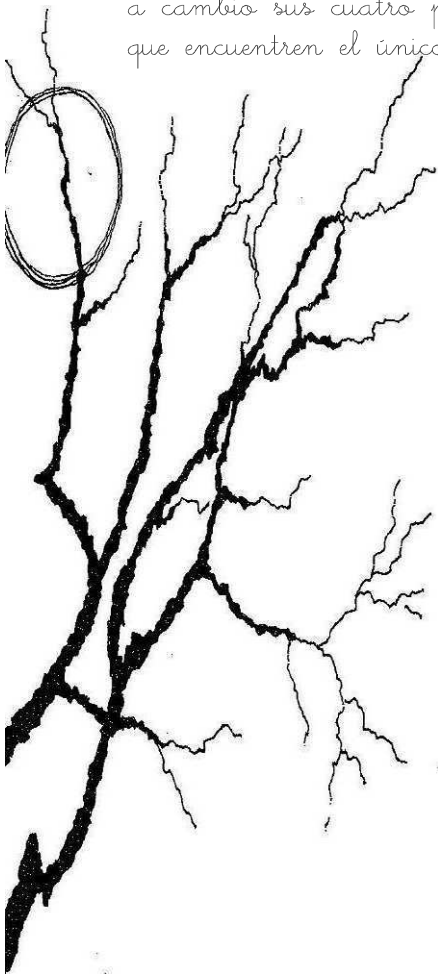
El Orador que desee utilizarlos debe sacrificar siete puntos de infortunio. Pero a cambio sus cuatro poderes pueden hacer enloquecer a los Testigos, a no ser que encuentren el único resquicio de debilidad que permiten derrotarles.

CONTADOR DE HISTORIAS:

"Cuando avanzamos corriendo por el cementerio vemos como brotan a borbotones de las tumbas. Es lo que dijo ese viejo, centenares de ratas saldrán de las tumbas del cementerio".

Un anciano llega a un pueblo, su sonrisa es inquietante, pero lo son más sus historias que cuenta a quien quiera que se acerque, a pesar de que los adultos las toman como paparruchas no pueden dejar de mirar asustados al anciano de brillante mirada y que está sentado contando una tras otra. Dice provenir de un lugar que él denomina "la zona" y explica lo que puede suceder en ella. Unos días después de que se marche, ocurre todo lo que ha contado el anciano, como si estuviesen en un cuento del que no se puede escapar. Pero se sabe que siempre se queda por la zona esperando que lo que ha vaticinado se cumpla coma por coma, en una especie de trance que lo deja muy débil. En ese momento es cuando puede ser vulnerable.

Poderes especiales: La invocación de criaturas de primer y segundo nivel que desee. Su voz hipnotiza haciendo muy difícil marcharse sin escuchar sus historias y la invulnerabilidad al daño físico.

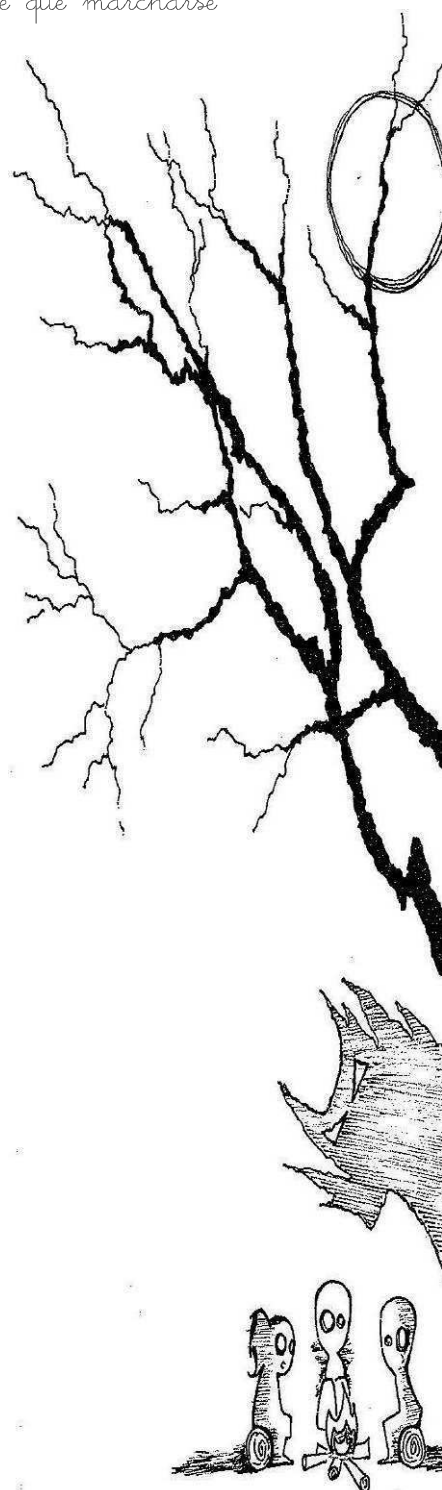


HLANDERA:

“Veo las figuras de animales avanzando por el callejón, veo sus formas extrañas y sus lamentos en diferentes tonos animales, y ahora sé lo que ha pasado con todos los animales sacrificados, se están dirigiendo hacia mí”.

Existe una anciana que trabaja incansablemente oculta en su pequeño escondite haciendo remiendos, con su hilo interminable que se mueve con facilidad entre sus largas y esqueléticas manos. Puede ser que esto suene inofensivo, desgraciadamente su materia prima no es tan inocente, crea una abominación detrás de otra juntando trozos de cadáveres de cualquier tipo, a los que cuida como hijos, sin importar que estas criaturas se alimenten de los humanos cercanos a su guarida, mientras que se rodea de una cohorte de dementes y asesinos. En su madeja de hilo esta su debilidad, si es destruido sus criaturas desaparecen y ella tiene que marcharse del lugar.

Poderes especiales: La creación de criaturas del segundo círculo llamadas seres en retazos, tiene la capacidad de conseguir la ayuda de cualquier persona malvada de su entorno, es invisible a las personas adultas y tiene control mental sobre sus creaciones.



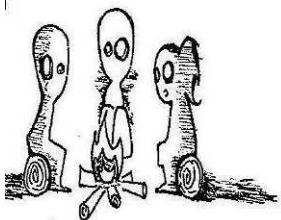
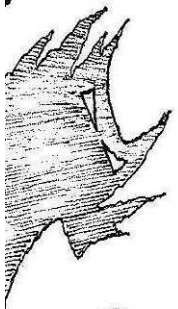
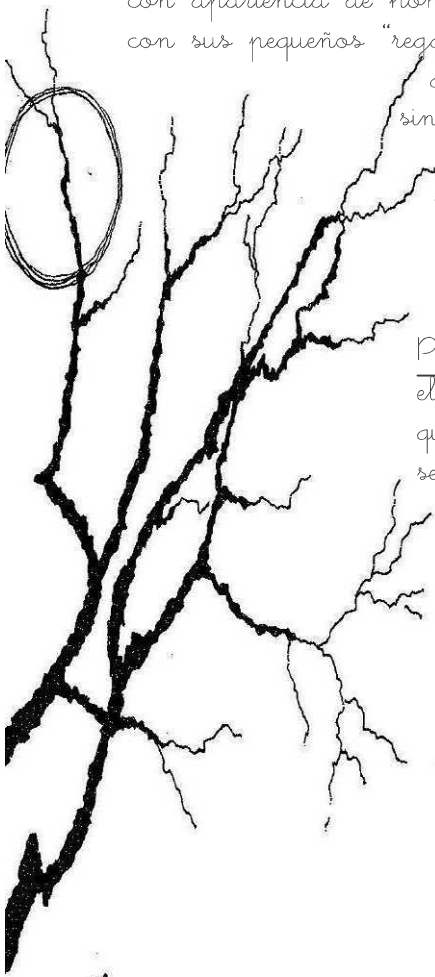
VENDEDOR ITINERANTE:

*"El anciano mira con complicidad al niño que está mirando nervioso a su alrededor y le ofrece un paquetito:
-Toma este reloj, te dará el tiempo que necesitas, no te preocupes es un regalo-".*

Una tienda abre su puerta en el barrio, sus productos son extraños y parecen haber estado allí desde hace mucho tiempo. Lo extraño es que siempre parece tener lo que tú quieres y el vendedor quiere que te lo lleves como un regalo. Esta criatura con apariencia de hombre afable disfruta repartiendo horror y miseria junto con sus pequeños "regalos" utilizando la avaricia y malas intenciones de la gente,

aprovechando sus más oscuros secretos para conseguirlo, sin necesidad de mover un dedo, antes de recoger sus pertenencias y volver al camino. Solo destruyendo los objetos que ha regalado se puede terminar con la maldición y convencerle para que vuelva al camino.

Poderes especiales: Su poder consiste en saber que objeto quiere el sujeto, en cualquier momento puede activar este objeto para que al utilizarlo el objeto el sujeto termine enloqueciendo, se puede mover en forma de niebla y es inmortal.



QUINTO CÍRCULO:

Las criaturas del quinto círculo son de las que emanan la maldad de la que proceden las criaturas del resto de círculos. Son Los dioses oscuros que piden interminables víctimas para el sacrificio. Si alguna vez son el centro de una historia, solo la suerte o la insignificancia de sus existencias para los planes de estas criaturas, puede salvar a un Testigo una muerte horrible.

Un Orador que desee sacar a una de estas entidades debe gastar doce puntos de infortunio. Pero el gasto es suplido por los poderes casi ilimitados dentro de sus preferencias al proporcionar horror. El único alivio que se puede tener al enfrentarse a uno de estos seres, consiste en que la Tierra no es su lugar y pueden ser devueltos a su hogar, buscando que es lo que lo ha invocado a nuestra existencia.

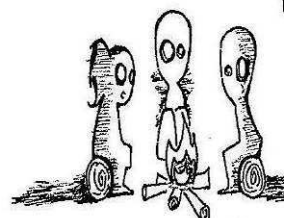
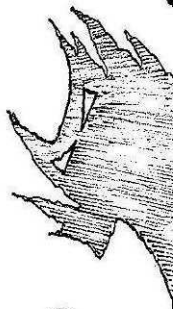
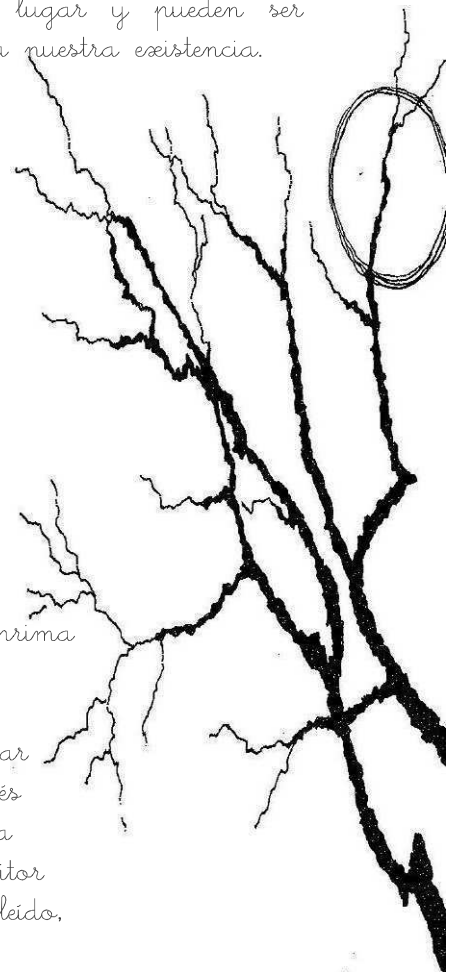
EJEMPLOS

EL MODELADOR DE LA CARNE:

“En tanto nos dirigimos hacia el hospital podemos ver una extraña multitud, pues todos sus componentes tienen la cabeza vuelta de al revés y aun así caminan...”.

Una criatura humanoide de enorme tamaño que parece estar compuesta de músculos desnudos sujetos por clavos, que disfruta de la creación de criaturas similares a él utilizando la materia prima más cercana que encuentra, que consiste en la carne de los desventurados con los que se encuentra. Utilizando las mentes de escritores de terror necesitados de inspiración, les hace encontrar un libro prohibido que sirve para invocarle, haciendo que después ese autor transcriba las nuevas atrocidades que comete en alguna población desprevenida. Solo terminar con el enlace entre el escritor y el libro le hace desaparecer hasta que el libro vuelva a ser leído, pues este no puede ser destruido.

Poderes especiales: Crear criaturas hasta del círculo de nivel tres utilizando cualquier ser compuesto de carne que tenga a su alrededor, puede amputar y modificar la carne solo con el pensamiento.



EL SEÑOR DE LAS ILUSIONES:

"Veo como los muebles del baño levitan a mi alrededor, y yo tengo que agarrarme para mantenerme en el interior de la bañera, pues Ahora no puedo salir del agua, porque si lo hago me ahogare con el aire".

Este ser tiene una apariencia extraterrestre, su forma es la de un rostro anciano con ojos cosidos de forma polvorienta, que se multiplica en cualquier superficie reflectante del lugar, deformando la existencia a su paso como si reescribiese el libro de la creación, cambiando las reglas que creemos ciertas de la realidad a su paso. Esta enigmática criatura no parece desear el mal por el mal, sino disfrutar de la creación de enigmas con los que castigar a los mortales que no se adecuan a sus paranoicos estándares. Solo los locos más dementes se atreverían a buscar el ritual e invocarlo con un espejo, esta invocación solo se terminará si el espejo por el que se invoca es destruido, devolviendo todo a la normalidad.

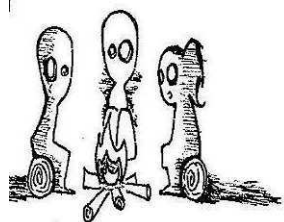
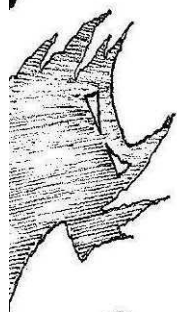
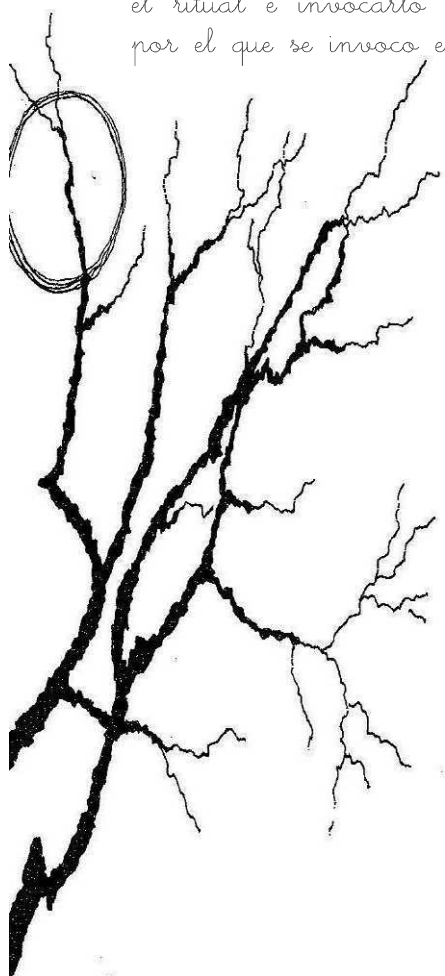
Poderes especiales: Puede modificar la realidad a su gusto, aunque sus cambios consisten en modificaciones de las reglas físicas y en la creación de ilusiones que pueden convertirse en realidad en cualquier momento.

EL COMEDOR DE PECADOS:

"Estoy escondido en un armario sin atreverme a salir de él, pues acabo de ver como mis padres se comieron a mi hermana, para después matarse a golpes entre risas".

Una bolsa biliosa compuesta de bocas y ojos que se deslizan locamente moviéndose entre la masa de carne. Este ser no necesita moverse de su cubil pues se alimenta de las emociones más bajas que se dan rienda suelta a su alrededor. Su mera presencia empieza afectar a la población cercana a su cubil, los comportamientos se vuelven más violentos y enloquecidos, en tanto la gente cada vez está más cansada y chupada como si le sorbieran la vida. Solo vive para alimentarse de los pecados cometidos y los provoca para seguir aumentando la violencia del lugar, hasta que no pueda alimentarse de las criaturas así utilizadas. Esta criatura necesita a un hombre que sirva como enlace con nuestra existencia, este hombre va convirtiéndose poco a poco en una masa de carne descomponiéndose, lo que pasara, si finalmente no encuentra otro hombre al que ceder su puesto, rompiendo este bucle se puede hacer desaparecer a esta entidad hasta que vuelva a ser invocada.

Poderes especiales: Cambiar los sentimientos y la mentalidad de las personas alrededor de su cubil convirtiéndolos en peligrosos psicópatas, provocando que cometan peores crímenes según va ganando poder.



MODULO DE INICIO

LOS MEJORES AMIGOS DE UN NIÑO

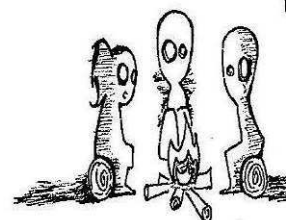
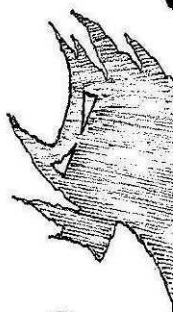
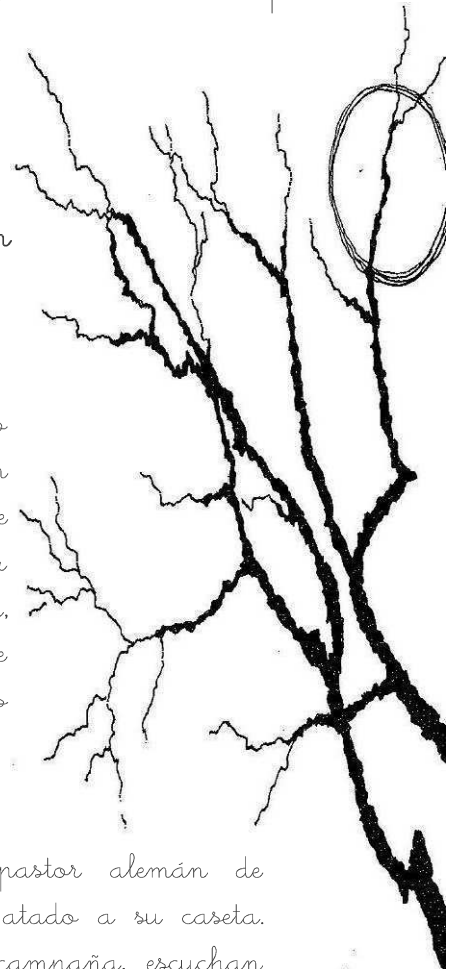
Este módulo quiere servir como ayuda para un grupo de jugadores deseosos de empezar sus desventuras en el Club de la Hora Bruja, aunque también sirve como parte de una aventura mayor o conjunto de aventuras. Para evitar esperas innecesarias os presentamos una lista con cuatro Testigos pre-generados, que les falta sus descripciones mentales para poder amoldarlos a cualquier jugador y entorno. También se incluye los datos del Orador de turno, así no tendrás que perder tiempo antes de sentarte en la hoguera!

Advertencia: Si no vas a ser el Orador de esta historia por favor no la leas, pues perderá la emoción de la historia al saber sus entresijos. Gracias.

La historia comienza una calurosa noche veraniega. Un grupo de amigos están acampados en el jardín de uno de ellos, son amigos del barrio y están reunidos porque están discutiendo que hacer. Sus perros llevan dos noches seguidas desapareciendo por las noches y volviendo malheridos por la mañana, comportándose de manera muy agresiva, pero no quieren que sus padres se enteren del comportamiento extraño de sus mascotas para que no los sacrifiquen.

Conforme pasa la noche dejan de oír quejarse al gran pastor alemán de "Francis" (que es en su casa donde se han reunido) por estar atado a su caseta. Cuando casi les vence el sueño en el interior de la tienda de campaña, escuchan un fuerte ruido y un tintineo metálico. Bourbon ha escapado y por el alboroto del lugar no parecía ser el único. Varios ladridos se aúnan bajo el cielo de esa calurosa noche.

En caso de que los niños persigan a sus amigos peludos. Los verán correr incansablemente hasta el desguace del Viejo Juan, unas cuantas calles más abajo. Este lugar ha permanecido cerrado durante semanas, desde que se mudó el dueño, según como les dijeron sus padres.



El Viejo Juan era un hombre bueno, amable, que le encantaban los perros, es más, cada vez que podían los niños iban a visitarlo con sus perros, allí dejaban correr a sus mascotas y Juan les invitaba a dulces, era una pena que no tuviese hijos, pensaban los niños, pues podrían haber sido grandes amigos.

Los perros entrarán por un hueco en la verja metálica del desguace, los jugadores pueden elegir si escalar la verja o pasar a través del mismo sitio. Una vez estén dentro del desguace empezarán a escuchar una melodía que parece emanar de alguien enloquecido, con grandes cambios de tono como si pretendiese ser agresiva, como si golpease o mordiese el aire al salir. Una vez encuentren la raíz del sonido encontrarán a un "Llamador" que ha adoptado la forma de un vagabundo entonando la maléfica melodía con una armónica mientras los perros de todo el

secundario danzan lanzando espumarajos por la boca marcando círculos concéntricos alrededor del oscuro ser.

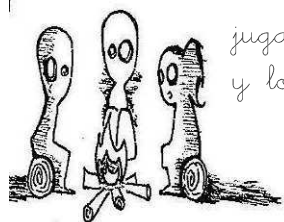
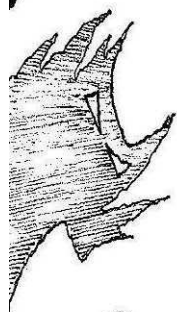
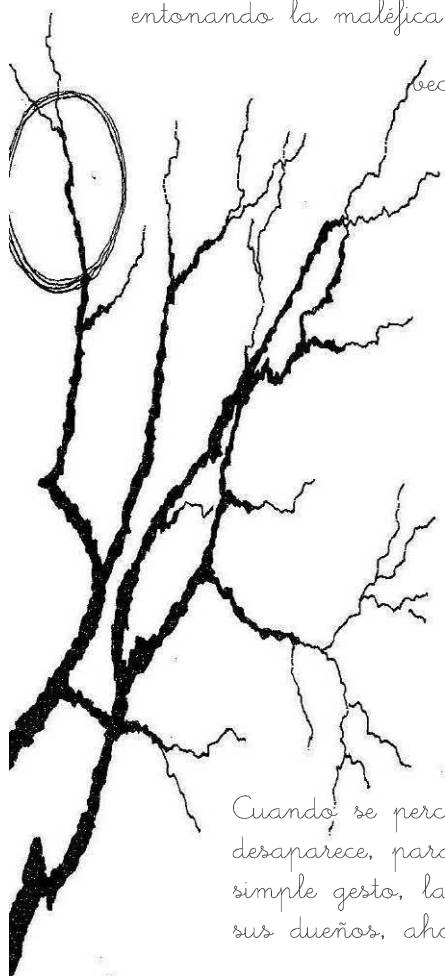
La luna llena baña su figura, está en una parte despejada del desguace, rodeado por coches destartados, hierros retorcidos y un gran autobús a su espalda. Ante la aterrorizada mirada de los niños verán cómo sus mascotas van transformándose en unas criaturas varios centímetros más grandes, con torcidos colmillos y ojos rojos cual fuego, sus garras se volverán más grandes y su pelaje se tornará oscuro como la noche.

Ahora la danza de las bestias y el sonido cesan, el oscuro músico parece satisfecho con lo creado, empieza a rodear a las criaturas como examinando su obra, para después rodearlos con su brazos con algo parecido al cariño a las bestias.

Cuando se percata de la presencia de los curiosos niños, su cara de gozo desaparece, para ser sustituida por una maléfica mueca de deseo, con un simple gesto, las criaturas que antes eran mascotas fieles se lanzan a por sus dueños, ahora su única opción es correr.

Debido a que a partir de aquí las posibilidades de los personajes son muchas, paso a describir varias situaciones posibles o a señalar que puede pasar en momentos muy puntuales.

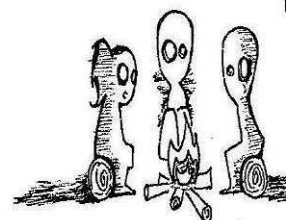
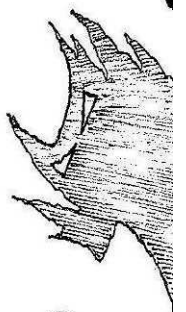
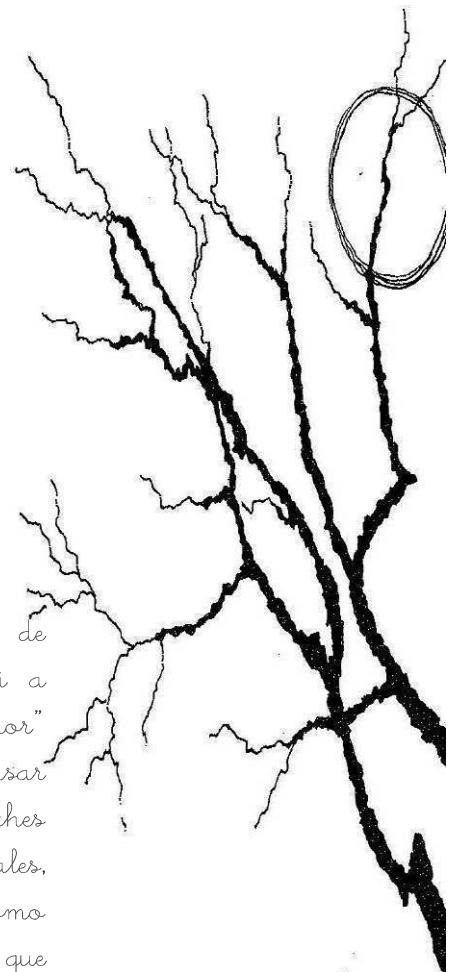
Los jugadores no tendrán otra oportunidad en un principio que la de correr por sus vidas por todo el desguace, la suerte para los niños es que lo conocen como la palma de su mano, fruto de las horas que han pasado jugando en él. Por lo que hay que mostrar algún pequeño mapa del lugar y los posibles lugares donde esconderse.



PUNTOS DE INFORTUNIO: el orador debe utilizar estos puntos para poner en aprietos a los Testigos que se encuentren muy seguros en el interior del desquace o que intenten escapar de él por el agujero o escalando la alambrada. Cosas como que aparezca alguno de los canes o que parte de la chatarra les caiga encima o que su pierna se quede atrapada entre los hierros. Finalmente utilizar el último punto de infortunio debe ser utilizado al final de la partida para dar una buena conclusión con los niños acorralados.



Para sobrevivir a esta caza, los niños deben ser capaces de aguantar hasta que la luz del Sol llegue, cosa que convertirá a las bestias de nuevo en perros, por que el hechizo del "Llamador" remite. Una de las opciones con la que cuentan los niños es usar el laberinto de chatarra a su favor, parapetándose en coches protegiéndose de las embestidas de los rabiosos animales, escondiéndose en los maleteros, usar algún autobús desechado como refugio..., he querido usar este escenario ya que puede dar pie a que se "activen" muchas Fobias de los jugadores, tales como el miedo a la oscuridad que se puede sentir en un lugar tan poco iluminado como un desquace abandonado o dentro de un maletero, la claustrofobia que puede ocasionar el verse encerrado en un coche mientras es sacudido violentamente, el miedo a perderse y quedarse solo, como puede pasar en el laberinto de chatarras del desquace. Etc.

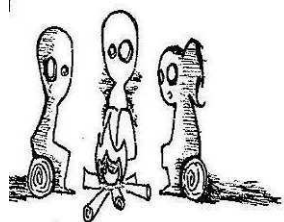
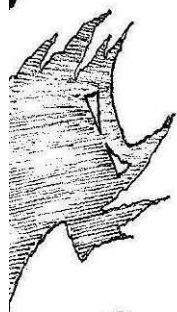
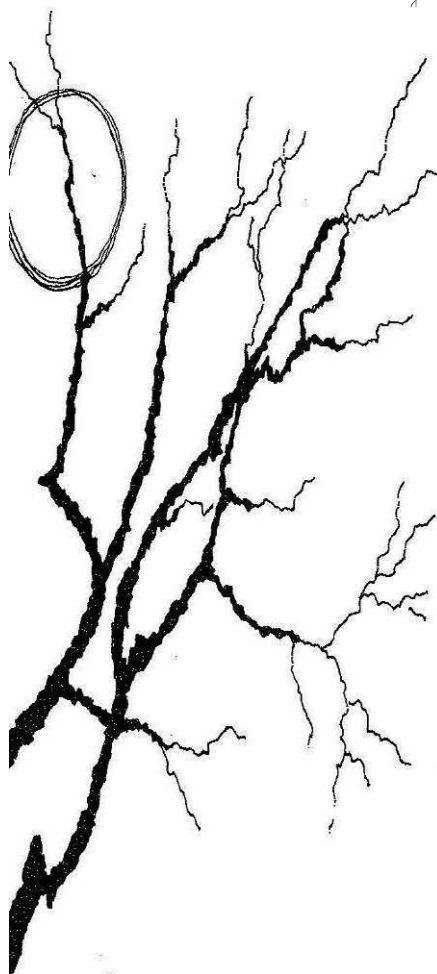


Para sobrevivir a esta caza, los niños deben ser capaces de aguantar hasta que la luz del Sol llegue, cosa que convertirá a las bestias de nuevo en perros, por que el hechizo del "Llamador" remite. Casi al final de la noche deberían verse acorralados por uno o más de estos seres que antes fueron sus mascotas, puedes aprovechar este momento tenso para darle una salida triunfante al Llamador, que puede acercársele con la cara oculta por las sombras, y una vez esté muy cerca de ellos, deje ver su horrenda cara, con ojos amarillos, dientes afilados y torcidos mientras el rostro del vagabundo empieza a cambiar su forma para, poco a poco y entre estertores convertirse en la del antiguo dueño del desquace, El Viejo Juan, solo que más horrendo, con la tez pálida, los ojos desmesuradamente abiertos y sin parpadear, una boca llena de gusanos e insectos que caen al suelo.

Acto seguido el Llamador desaparecerá, simplemente huyendo del lugar, puesto que la noche está llegando a su fin y el sol se está abriendo paso. Los aterrados niños estarán llorando en el suelo o demasiado asustados para seguir mirando, entonces saldrán de su ensimismamiento cuando noten como sus queridos animales les lamen la cara e intentan calmarlos sin saber muy bien el porqué están tan alterados sus dueños. La noche de horror ha terminado, pero como ella, también saben que esa criatura volverá. Ahora no se atreven a pensar que hacer con sus mascotas, pues cada vez que las miran comprenden que no olvidaran esta noche.

Epilogo: Una vez que se encuentren en la seguridad de sus casas, cuando van a ir a cenar, a uno de los niños supervivientes le pedirá a su hermanito que le ponga la comida del perro en su cuenco, ya que se ha quedado encargado de la casa mientras no están sus padres y tiene que hacer otras cosas mientras. Tras escuchar un grito proveniente de la cocina, se va hacia allí a toda prisa. Ve como la bolsa de comida para perro esta tirada por el suelo, pero lo que más le asusta es la mancha oscura que se va formando, al volver a la mesa de la cocina ve como su querida mascota ha vuelto a transformarse y ahora está devorando a su hermanito.

FIN



NUEVAS CRIATURAS INCLUIDAS PARA EL MÓDULO DE INICIACIÓN:

MONSTRUO DEL SEGUNDO CIRCULO

LLAMADORES

"Hubo un tiempo en el que casi todo vecino del barrio tenía un gato. De repente todos ellos empezaron a irse por las noches, volviendo malheridos y cojeando... Pero un día no regresaron, solo los vemos algunas noches que llenan el barrio de gritos de dolor y auxilio, estos gatos ya no parecen de este mundo..."

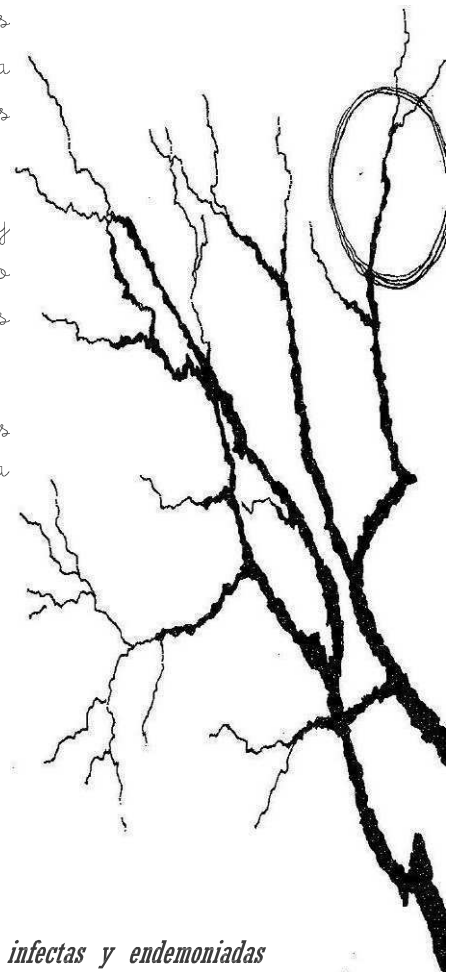
Los Llamadores son criaturas de fuera de este mundo que se siente atraído por seres de nuestra existencia. Utilizando sus habilidades sobrenaturales mediante el son de un instrumento. Un rito específico atrae hasta sí el objeto de su atención.

Estos seres suelen aparecer a raíz de muertes violentas relacionadas con los seres a los que puede afectar, adoptando la forma del muerto con el fin de ahuyentar a los visitantes indeseados mientras completa su ritual.

Su objetivo es atraer a todos los sujetos de una zona y convertirlos en seres de oscuridad sin raciocinio, con el único objetivo de obedecer a su amo, son los denominados "Llamados".

La luz del día puede ser fatidica para estos seres, ya que los convierte, literalmente, en piedra, aunque luego vuelve a convertirse a la noche siguiente.

Su poder radica en su instrumento, que puede ser un de cualquier tipo, si un niño consigue robárselo o engañarlo para que la toque al revés., podría revertir el hechizo.

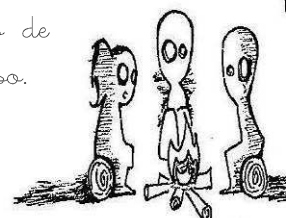
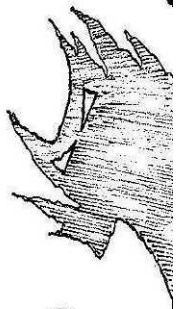


MONSTRUO DEL PRIMER CIRCULO

LLAMADOS

"Este solía ser el lugar donde anidaban los cuervos, pero desde que llegaron esas infectas y endemoniadas aves terroríficas no se les ve, no es un lugar seguro".

Estas criaturas son la consecución del objetivo del "Llamador", no tienen poder de raciocinio, solo buscan alimentarse y servir a su amo, han dejado atrás todo resquicio de inteligencia para aumentar sus capacidades físicas. Fueron convertidos durante un macabro ritual de un "Llamador", que debió invocarlos tres noches seguidas para tener éxito. Si en algún momento su amo es destruido y ellos no se convierten en terroríficos animales sedientos de complacer sus instintos básicos destrozando todo lo que encuentra a su paso.



Testigo

Nombre: Antonio Edad: 8

Vida:

Rasgos positivos:

Silencioso

Inteligente

Rasgos negativos:

Debilucho

Despistado

Suerte: 1

Descripción física

Antonio es un chico normal, con un rubio y rizados cabello suele ser objetivo de burlas por su poca fuerza, pero esto lo compensa con que la mitad de las veces no se entera, por lo despistado que es.

Perro: Lilou (Perro de Aguas)

Testigo

Nombre: Natalia Edad: 6

Vida:

Rasgos positivos:

Entusiasta

Enérgica

Rasgos negativos:

Miope

Patosa

Suerte: 1

Descripción física

Chica ignorada por la mayoría de las chicas del cole por juntarse con los chicos, sus dos coletas morenas y su dentadura mellada exhibiendo siempre una sonrisa en su pecosa cara demuestran lo poco efectivos que pueden ser estos comentarios en ella.

Perro: Luna (Yorkshire)

Testigo

Nombre: Francisco Edad: 10

Vida:

Rasgos positivos:

Fuerte

Mañoso

Rasgos negativos:

Gruñón

Lento

Suerte: 1

Descripción física

Francis es un niño bastante rellenito, muy diestro a la hora de arreglar cosas o montar juguetes o puzzles y muy fuerte, pero lento y gruñón, nunca da las gracias.

Perro: Bourbon (Pastor Alemán)

Testigo

Nombre: Pedro Edad: 11

Vida:

Rasgos positivos:

Rápido

Valiente

Rasgos negativos:

Temerario

Asmático

Suerte: 1

Descripción física

Pedro es el mayor de sus compañeros, y, más allá de su pelirroja cabellera solo puede verse a sí mismo defendiendo el bien y ayudando a los demás, sus actos caritativos son conocidos en todo el barrio.

Perro: Aaron (San Bernardo)

Apéndice 1

RESUMEN DE LAS REGLAS

El Orador cuando decide aplicar una dificultad de una acción lanza tantos dados de 10 como nivel de Narrador (hasta un máximo de 5 dados), escoge el mayor de ellos como dificultad a igualar o superar por los testigos, se le resta los niveles de oposición del mandato que tenga, sin que llegue a bajar de 1 la dificultad.

Un resultado de 1 en todos los dados del Orador es una pifia y por tanto un éxito para los Testigos.

La utilización de puntos de destino proporciona +1D4 a la dificultad sacada con un máximo de 10.

El Orador puede gastar un punto de Infortunio para provocar una situación peligrosa para los Testigos.

Los Testigos lanzan 1D8 cuanto les toca decidir el resultado de sus acciones contra la dificultad del Orador.

Si tienen un rasgo positivo relacionado con la acción, tendrán un +1 a lo que saque (máximo 10) o si tiene un rasgo negativo relacionado con la acción, un -1 a lo que saque (mínimo 1).

Se pueden sumar dos rasgos al mismo tiempo si la acción los involucra (tanto positivos como negativos).

Si hay rasgos positivos y negativos que se pueden relacionar con la misma acción se anularían entre sí.

Los puntos de suerte permiten convertir una acción en éxito, pero se tiene que decir que se gastan antes de realizar ninguna tirada.

En caso de una gran idea por parte del testigo utilizando las herramientas que le ha dado el orador, se permite soslayar una tirada como si hubiese gastado un punto de Suerte.

Si además sorprende al orador con su solución se permite regenerar un punto de Suerte.

En caso de enfrentamiento directo con el monstruo o villano de turno en caso de que vaya con intenciones de matar al testigo, el resultado será el fallecimiento definitivo del testigo por muchos puntos de suerte que utilice.

Si la acción no es acorde al carácter del personaje se penalizara con el fallo de la acción.

Apéndice 2

REGLAS OPCIONALES

Todos los Testigos comienzan con 6 puntos de vida.

Durante las tiradas que incurran en algún peligro para la salud de un testigo, en caso de fallarla, por cada 2 puntos de diferencia entre el resultado del Orador frente al del Testigo, se restará un punto de vida.

En el caso de que haya algún rasgo relacionado con su constitución, permite proteger de 1 punto de daño, pudiendo tener una protección de 2 puntos si hay dos rasgos ventajosos, en el caso contrario se suma 1 punto de daño al recibido, pudiendo recibir 2 puntos de daño si hay dos rasgos que proporcionen desventajas.

Los rangos de vida son:

Sano: Con la vida completa.

Herido: Si te quitan $\frac{1}{2}$ de vida que provoca un rasgo negativo extra a todas las tiradas del Testigo.

Gravemente herido: Si llega a $\frac{3}{4}$ de vida lo que provoca dos rasgos negativos extra a todas las tiradas del Testigo.

Muerto: Al quedarte sin vida.

En caso de caídas, el orador informa de la distancia de la caída y según sea tendrá unos efectos u otros:

Si es superior a 2 veces del tamaño del Testigo se quitaría 1D4-1.

Si es superior a 3 veces el tamaño de Testigo 2D4-2.

Si es mayor a 4 veces, significaría el fallecimiento del Testigo.

En caso de envenenamiento o herida sangrante, según la categoría de herida se perderá puntos según el tiempo.

Una herida leve sería cada 15 minutos de juego real.

Una herida moderada cada 10 minutos de juego.

Una grave cada 5 minutos de juego.

Los medios de sanación en este tipo de herida deberán correr a cargo de una buena interpretación de los Testigos y al encontrar algún tipo de material que sirva para sanar a los heridos.

Glosario

Nivel de Iniciado de los Secretos: Este término indica el número de folias que tiene el jugador.

Nivel de Narrador: Este nivel se utiliza para saber cuántos dados debe lanzar el Orador, también se utiliza para saber qué Título se ostenta en el Club de la Hora Bruja.

Nivel de Oposición de mandato: Este nivel indica la penalización que tiene el Orador en sus tiradas, esta puntuación está influenciada por el Nivel de de Iniciado en los Secretos.

Orador: El jugador interpretará este papel cuando le toque relatar la historia, llevando a uno de los niños pertenecientes del Club de la Hora Bruja.

Puntos de Destino: Estos puntos se utilizan para aumentar el resultado obtenido en la tirada del Orador, están relacionados con la puntuación de Narrador.

Puntos de Infortunio: Estos puntos los utiliza el Orador para iniciar sucesos perniciosos contra los Testigos, se relaciona con el Nivel de Iniciado de los Secretos.

Puntos de Suerte: Estos puntos los utiliza el Testigo para soslayar una tirada de dificultad lanzada por el Orador.

Rasgos negativos/positivos: Son adjetivos que describen a los diferentes tipos de personajes que se llevan en el juego. Si se pueden relacionar con alguna de las acciones proporcionan bonificaciones o penalizadores según si ayudan a la acción o no.

Testigo: El jugador interpretará este papel, cuando juegue las historias de otros jugadores.

FICHA DEL JUGADOR

ORADOR

Nombre:

Edad:

Fobias:

Rasgos positivos:

Rasgos negativos:

Nivel de Iniciado en los secretos:

Nivel de Narrador:

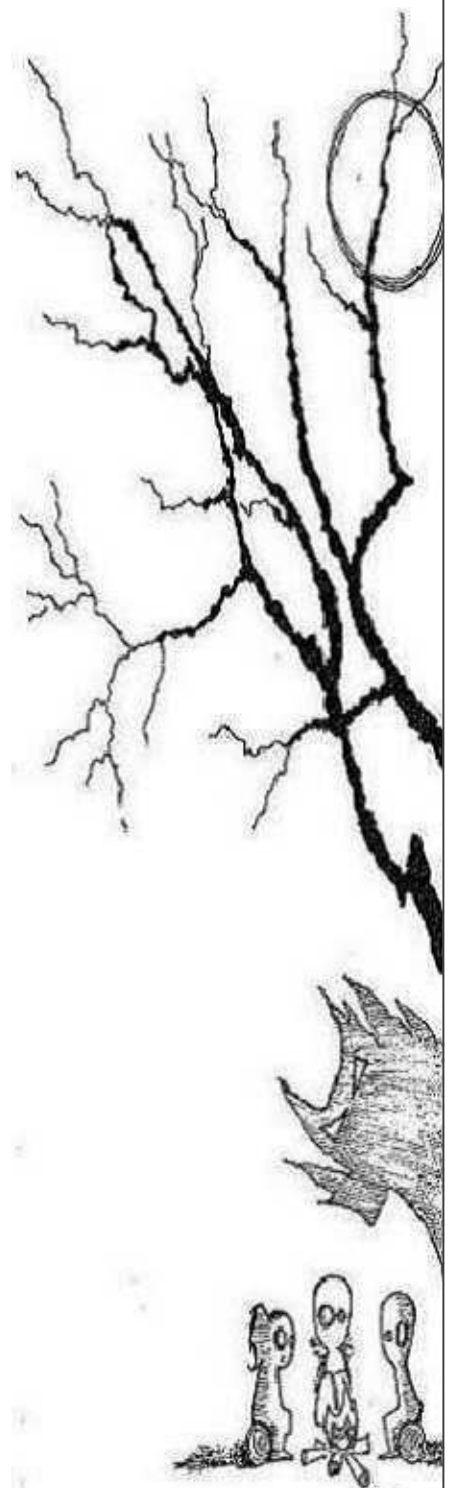
Nivel de Oposición:

Puntos de infortunio:

Descripción física:

Descripción mental:

Entorno:



TESTIGO

Nombre:

Edad:

Vida:

Rasgos positivos:

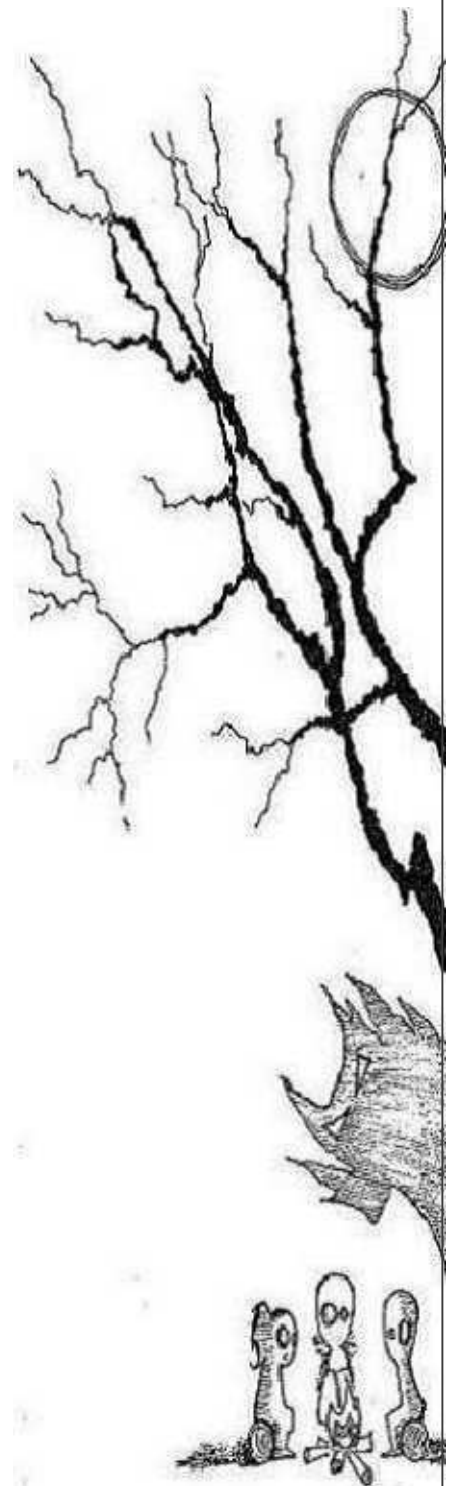
Rasgos negativos:

Suerte:

Descripción física:

Descripción mental:

Entorno:



Cuando las luces de las farolas muestran su mortecina luz, cuando las calles se quedan vacías excepto por el caminar solitario de algún noctámbulo o el paso sibilino de los gatos. Los niños del club van a su rincón secreto, tras engañar a sus padres o escaparse de sus apacibles camas, se adentran al interior del bosquecillo cercano a su vecindario. Donde la hoguera espera a ser encendida y las palabras de inicio de cada reunión pronunciadas.

Allí como cada semana, se reúnen para contar las historias escalofriantes que han conseguido reunir entre sus conocidos y familiares o que han elaborado de sus propias vivencias con lo irreal y maligno."

Un juego de rol de terror con niños para jugadores adultos que quieran rememorar las historias de miedo de su infancia. Con un sistema rotatorio de máster para que todos los jugadores puedan narrar sus partidas. Destinado para partidas cortas

