

Dentro del Carnaval Rojo Punzó

“Y por esa noche, bailan y cantan entre los vivos”

Rodeada por *La Pampa* y el río, se ubica la ciudad-puerto, donde *El Restaurador* gobierna con puño de hierro. Pero incluso en este régimen firme, lo sagrado y lo profano conviven: Una vez al año, se celebra el famoso carnaval en conmemoración a *San Lázaro*.

Durante esta fiesta popular, rompiendo lo que parecía ordenado, ricos y pobres, hombres y mujeres, sagrado y profano, conquistadores y conquistados, se mezclan al son de la música mestiza y de los extravagantes disfraces que inundan la ciudad; todos vistiendo el rojo punzó, símbolo de lealtad al señor de la ciudad. Pero detrás de risas y excesos, se encuentra un hecho oscuro y horrible... Por esa noche, se entremezcla el mundo de los vivos y los muertos, y si los cuatro *cimarrones* completaran *la misa negra* a la *hora-bruja*, el carnaval duraría por la eternidad, atrapando a los vivos con los muertos en un infinito y siniestro festejo.... ¿Pero cómo evitar este trágico final...?

Ustedes pertenecen a la orden de **San Secario** y deberán evitar que la *misa negra* se concrete durante el carnaval, mientras simultáneamente evitas que los espectros atormenten a los celebrantes.

Los que se disfrazan en el carnaval

Elige un disfraz, la ropa que uses y la forma de tu máscara estará a tu gusto. Recuerda describir tu voz que, junto a tu disfraz, será lo que te defina.

Cada miembro tiene un rol que cumplir en el carnaval, sin importar quién fuiste. Deberán actuar siempre que vean a alguien en peligro. Pueden ignorarlo a cambio de perder un punto de *pureza*, condenando un alma a cambio de salvar al resto.

Sí en algún momento del carnaval, uno de ustedes realiza un acto ruin de extrema maldad, este instantáneamente perderá toda su *pureza* y pasará a ser un alma en pena del carnaval.

A la hora señalada, se encontrarán en el sitio acordado con sus respectivos disfraces y se reconocerán por sus máscaras.

Disfraces (elige uno)

❑ El Lobizón.

- **Bendición:** puede seguir el rastro de los cimarrones (obtienes una pista de su paradero)
- **Reliquia:** Su *Facón de plata* es mortal para los salvajes.

❑ La Bruja

- **Bendición:** puede reconocer a los espectros durante el carnaval.
- **Reliquia:** puede exorcizar a espectros dentro de poseídos con su *biblia en latín y agua bendita*.

❑ El Diablo

- **Bendición:** puede inmovilizar y interrogar a los espectros, pero toma tiempo (medio reloj)
- **Reliquia:** Su pistola antigua es mortal para las *lloronas*.

❑ El Funebrero

- **Bendición:** puede deshacer ilusiones espectrales
- **Reliquia:** puede ahuyentar un gran número de espectros rápidamente en una escena con su *farol de luz mala* y su *pala*, pero estos regresarán en el carnaval tiempo después.

La luz de la farola

Cada jugador tiene tres puntos de *pureza*, siempre que un espectro o un *cimarrón* los hiera, pierden un punto. Sí llegan a cero, terminará la historia para ese personaje.

Pureza ❑ ❑ ❑

Para recuperar tus puntos de *pureza*, debes confesar un pecado en la *iglesia*, una parte de tu trágico pasado; pero esto toma tiempo (medio reloj) y quizás, no tengas suficiente.

¿Como divertirse en El Carnaval?

Se usan dados de cuatro caras (d4). Cuando los jugadores tomen acciones trascendentes que puedan salir mal, estos tiran 3d4, y conservan el del medio.

Sí el dado conservado es:

- (1-2) Lo haces pero generas una complicación.
- (3) Lo haces sin complicaciones.
- (4) Lo haces y generas una situación favorable.

Una vez por escena, sí es parte de tu *bendición*, sino te gusta el resultado de tu tirada, puedes volver a tirar.

Una vez por escena o combate, sí haces uso de tu *reliquia*, conservas el dado más alto.

Los **combates** se miden en *rondas*. Una *ronda* se cumple cuando todos los jugadores toman una acción en situación de combate. Si fallas contra un espectro el jugador elige una consecuencia.

- 1) Recibes daño físico y pierdes un punto de *pureza*.
- 2) Poseen tu cuerpo hasta que seas *exorcizado*.
- 3) Te quiebras y huyes. Podrás regresar al final de la escena.
- 4) Uno de tus aliados (elegido al azar) recibe daño y pierde un punto de *pureza*.

Todos tenemos un pecado que purgar en el Carnaval...

Tira un dado para saber tu pecado que será aprovechado por el director de juego.

- ❑ 1) Entre los *espectros* que caminan en el carnaval se encuentra alguien que fue importante para ti.
- ❑ 2) Entre los cuatro *cimarrones* se encuentra un viejo amigo/a.
- ❑ 3) Entre los *espectros* que caminan en El Carnaval se encuentra uno que quiere venganza contra ti.
- ❑ 4) En algún momento antes del carnaval tuviste una muerte trágica... tú también eres un *espectro*, pero el resto no lo sabe.

Dentro del Carnaval Rojo Punzó

En donde festejamos

El director tira **1d4** cuatro veces. En esos escenarios se encontrarán los **cimarrones**. Cada vez que te dirijas a un lugar erróneo, pierdes medio reloj.

- 1) En El Cabildo o en El Matadero.
- 2) En El Puerto o en El Torreón de la iglesia.
- 3) En la tertulia secreta de la esposa de El Restaurador o a la vista de todos en El Carnaval.
- 4) En La Campaña o en La Catacumbas de La Ciudad.

Los que danzan en El Carnaval

Hay 3 tipos de espectros que deambulan en el festejo:

Las **Lloronas** son espectros con muertes trágicas. Suelen generar trágicos accidentes durante el carnaval.

Los **Salvajes** son espectros violentos y sádicos. Suelen cometer macabros asesinatos durante el carnaval.

Los **Bailarines** son espectros que aprovechan la noche para caminar y vivir una vez más, suelen llevarse consigo a la gente para no estar solos en el valle de la muerte.

Además, no todos tienen el mismo poder y experiencia, cada uno posee un dificultad diferente (debes igualar o superar ese número en la tirada): **Aparición**; dificultad 2. **Regresado**; dificultad 3.

La Hora-Bruja

Tienen cuatro relojes, que marcarán cuanto falta para la hora -bruja. Cada escenario consume medio reloj. Si se agotarán los cuatro relojes y no lograsen derrotar a los cuatro **cimarrones**, el carnaval durará por toda la eternidad y todo el mundo se sumará a las almas en pena que bailan y cantan en esta fiesta macabra.

Si así lo considera, pérdidas de tiempo pueden hacer consumo de un reloj (“Una Llorona atrapo un niño, hay que rescatarlo”, “El combate fue largo, consumió medio reloj”)

Los que tocan la música

Los **cimarrones** son brujos que desean que El Carnaval sea eterno.

- Los **cimarrones** pueden elegir una vez por turno que se vuelva a tirar el dado más alto de la tirada de alguno de los jugadores en combate.
- Solo una vez por aventura, cada **cimarrón** puede hacer que un jugador conserve su dado menor en una tirada.

Su dificultad es 3 y en caso de fallar se tienen las siguientes opciones:

- 1) Ves a sus ojos y sufres de alucinaciones, pierdes un punto de **pureza** y no puedes actuar por dos **rondas**.
- 2) Te hiere con su brujería y pierdes dos punto de **pureza**.
- 3) Quedas conmocionado por imágenes trágicas que atraviesan tu mente. Hasta el final del combate, siempre conservas tu dado menor. y pierdes un punto de **pureza**.
- 4) Uno de tus aliados (elegido al azar) recibe daño y pierde un punto de **pureza**.

El poder de los **cimarrones** es tal que deben dañarlos tres veces si es que quieres eliminarlos.

Tras la hora-bruja

Cuando concluya la noche, dependiendo de cuantas horas tardaste será el final que relataras al resto

Menos de 3 horas y sigues vivo: Todo vuelve a la normalidad, incluso puede que logres un ascenso dentro de la iglesia.

3 horas o más y sigues vivo: La tragedia te persigue, aunque para el resto, El Carnaval termino, sin embargo, para tí, revivirás esta noche por siempre. Dependerá de tí decir hasta donde te lleva la espiral descendente a la locura

Menos de 3 horas y haz muerto: Descanzar en paz.

3 horas o más y haz muerto: Narra como es tu infierno personal.



Referencias: The Marquis de Guy Davis, Ghost Lines de John Harper, La Torre de Rudesindus y Juan Manuel de Rosas.

Dentro del Carnaval Rojo Punzó (v.2.1) fue creado por Martín Bravo y editado por Benjamín Aníbal Reyna para el Festival Paracelso de Primavera 2016 (noviembre 2016) - **Componentes:** Realidad + Demencia / Carnaval + Muertos / Reanimación + Ocultismo - www.mundosinfinitos.webs.com

Relojes

