



16+



3-5



2-4



ESCUCHA MI PLEGARIA

POR LILIANA SÁINZ Y MÓNICA G. CARRASCO

UNA NOCHE PARA ESCAPAR
DE LA INQUISICION

Proyecto seleccionado de la convocatoria

>> AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL HECHAS POR MUJERES <<



CONTENIDO

<i>Contenido</i>	1
<i>Introducción:</i>	4
<i>Qué son los juegos de rol y quién puede jugar</i>	6
<i>Glosario</i>	6
<i>Reglas de Seguridad</i>	8
<i>Ambientación</i>	9
<i>La Magia</i>	10
<i>Sistema de juego</i>	14
<i>Narración</i>	15
<i>Creación de personajes</i>	15
<i>Sino</i>	15
<i>Nombre</i>	16

<i>Relaciones</i>	16
<i>Recursos</i>	16
<i>Preparación del juego</i>	19
<i>Ejemplo de creación de Personaje</i>	20
<i>Desarrollo del juego</i>	20
<i>Sistema</i>	22
<i>Ejemplos de Juego</i>	24
<i>Referencias para conocer más:</i>	26
<i>Licencia Creative Commons</i>	27
<i>Sobre las creadoras</i>	28
<i>Agradecimientos</i>	30
<i>Hoja de Personaje</i>	31
<i>Sinopsis</i>	32





INTRODUCCIÓN

“Templanza. Una y otra vez, el Sino pesa sobre mí como lo ha hecho ya repetidas ocasiones. Mi símbolo, mi Destino. Aquella que se Tempa en la Adversidad “quien medita y espera, la que obra con paciencia, y crece a través del sufrimiento” eso dijo mi maestra. A veces me pregunto por qué no hay paz en mi vida, solo repetición de retos y dolor, y a veces, pequeñas recompensas, pero estas nunca duran. No puedo detenerme y encontrar la paz.

He oído lo que hacen en este lugar. Cuando las puertas de este edificio se abren, los paseantes se santiguan rogando que ellos y sus familias se mantengan lejos del juicio de la Inquisición. Los miembros del Tribunal son hombres ciegos, convencidos de que trabajan para una Verdad superior, y que el dolor purifica. En el fondo están convencidos de que su actuar es correcto y hacen lo mejor para el alma del enjuiciado, para la sociedad y para la Iglesia. Yo solo puedo repetir las palabras de la Biblia “Perdónalos, porque no saben lo que hacen” y que los perdone Él, porque yo no quiero.

Aunque nada ata mis manos ni mis pies, no soy libre. En mi celda hay un camastro destartado cubierto con una sábana roída y llena de pulgas. Las paredes de piedra húmeda, junto con el aroma a putrefacción y desechos son la única compañía que me rodea. Esta oscuridad será mi casa en tanto se decida mi destino. Escucho los gritos de desesperación de aquellos con los que comparto suerte. Las cadenas agitándose, las maldiciones para quien les delató. Sentimos la misma furia, pero esto no es el fin para mí, y no dejaré que ese sentimiento me inunde.

Pese a los deseos de mantenernos aisladas por paredes y rejas percibo el Poder de otras como yo... no estoy sola en este lugar. Siento a otras Hermanas en la Hogia, con las cuales comparto prisión. Todas tenemos miedo, claro, pero soy la Templanza y llevo la esperanza a donde quiera que vaya. Juntas, ellas y yo alcanzaremos la libertad."





¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL Y QUIÉN PUEDE JUGAR?

Son juegos cuyo objetivo es divertirse mientras se crean historias colectivas. Cada jugador toma el papel de un personaje y, junto a los demás, construyen una aventura interpretando su papel. Para poder encaminar la historia de una manera equitativa para los jugadores, existe un conjunto de reglas que ayudan a esclarecer el resultado de las acciones de los personajes. Adicionalmente, la mayor parte de los juegos de rol cuentan con el apoyo de un jugador que realiza la Narración. Quien lleva la Narración se encarga de guiar la historia y arbitrar las acciones de los personajes de los demás jugadores con el mundo imaginario que les rodea. Cualquier persona puede jugar juegos de rol; sin embargo, en Escucha Mi Plegaria se abordan temas y situaciones que requieren de cierta madurez emocional. Por lo tanto las autoras de este juego recomiendan que quienes participan sean mayores de 16 años. Debido al número de cartas disponibles, Escucha Mi Plegaria puede ser jugado por 3 a 5 jugadores, además de la persona que narra el juego.





LOSARIO

Dentro de este manual de juego no entraremos en detalles sobre el funcionamiento del Tribunal del Santo Oficio o Inquisición, pero ofrecemos un glosario general de los términos más comunes. También se incluyen los términos propios del juego como referencia rápida y apoyo en la creación de las historias de los personajes o el desarrollo de la historia del juego.

Abjuración: reconocimiento, por parte del acusado, de los errores cometidos.

Blasfemia: acto de insultar a lo Divino.

Brazo Secular: autoridad civil encargada de dictar y ejecutar sentencias por indicación de la Inquisición.

Casta: sistema cuyo fin era clasificar a las personas por su origen étnico.

Don: capacidad sobrenatural que tienen algunas personas para afectar la realidad.

Dominico: miembro de la orden religiosa encargada del Tribunal del Santo Oficio.

Hijo Natural: infante nacido fuera del matrimonio.

Herejía: creencia en desacuerdo de lo establecido por la Fe Católica.

Mulato: casta resultado de la unión de Criollo(a) y Negro(a).

Puertas: los retos que deberán ser superados para lograr la libertad.

Relajado: preso que era entregado a la autoridad civil para que fuera ejecutado (la Inquisición no tenía capacidad de condena a Pena Capital) y por ello se “relajaba” al brazo secular.

Relapso: persona que recae en el error al que ya había renunciado.

Sino: el destino que marca al personaje, simbolizado por un Arcano Mayor del tarot.

Verdad: conjunto de creencias individuales que tiene un personaje alrededor de la magia y sus usos.

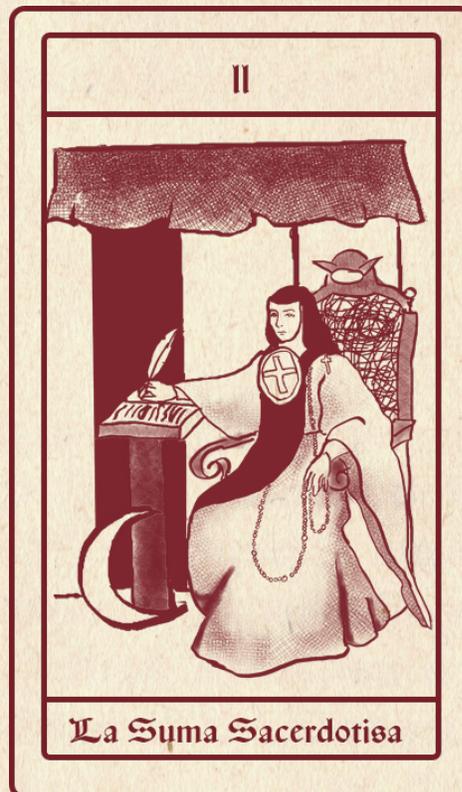


REGLAS DE SEGURIDAD

Debido a la temática de Escucha mi Plegaria es posible que se aborden situaciones sensibles (abuso de poder, violencia física, violencia emocional, etc...) que las personajes podrán experimentar. Eso no significa que las personas que están jugando deban pasarlo mal. Al contrario, siempre se debe seguir la regla inquebrantable de los juegos de rol: todos los jugadores comparten la responsabilidad de hacer el juego divertido para cada uno. Esta se conoce como Regla de Platino, la cual fue publicada por Magonomia. En pocas líneas, la regla dicta que como jugador eres responsable de las acciones de tu personaje, y que estas son parte de la creación de una experiencia divertida para todos los que intervienen en la partida. Evita que tu personaje acapare el reflector, otros personajes también deben tener la oportunidad de brillar. No sabotees las acciones de otros personajes sin pedir permiso a los jugadores. Crea un personaje cuyos defectos no actúen en detrimento del respeto a los demás participantes.

Antes de iniciar el juego se recomienda hablar de los temas que definitivamente no se quieren tocar, de cuáles se puede hablar de forma sutil y los que son libres de ser explorados. Para dejar más claros estos temas, Narración invitará a los jugadores a construir dos listas, la primera con aquellos temas y situaciones que los jugadores no quieren que ocurran dentro de la partida. La segunda lista incluirá los temas y situaciones que los jugadores aceptan que existan dentro de la historia, pero que no quieren detenerse a recrear con detalle, y desean que la historia no se detenga en ellos de forma explícita. Estos límites se conocen como Líneas y Velos

Si alguien está incómodo durante el juego y necesita parar, es importante que el total de los jugadores respete esa necesidad. Pese a las recomendaciones previas, existe la posibilidad de que alguna situación en juego dispare alguna experiencia negativa en algún jugador. Por esta razón es importante hacerle saber a todos que tienen el derecho y posibilidad de pedir una pausa y pasar de un tema en la narración si les causa incomodidad. Una forma de hacerlo es con ayuda de la Tarjeta X. Mantén en la mesa una tarjeta o pedazo de papel con una X escrita. Habla con los jugadores y explica que una forma de manifestar alguna incomodidad generada por el juego es tocar o levantar la tarjeta. La Tarjeta X fue creada por John Staropoulos.





AMBIENTACIÓN

Escucha mi Plegaria se desarrolla en el siglo XVIII en la región de Nueva España (ahora México) en la prisión del Tribunal del Santo Oficio, o Inquisición, en la Ciudad de México. Los calabozos, aunque para nuestro presente serían terribles, eran considerados los menos crueles de la época, pero una prisión es una prisión. Las sentencias que dictaba el Tribunal variaba de crimen en crimen y de enjuiciado en enjuiciado. Podían ser simples actos de arrepentimiento público, hacer ciertos ayunos o tan graves como la muerte, con una variedad enorme entre ellos. En los calabozos los prisioneros se encontraban aislados del resto, así como del mundo, aunque (algunos) podían escribir cartas al exterior. A los presos se les brindaba comida y agua diariamente, así como ropa o sábanas (no necesariamente limpias) y pese a los dichos, la Inquisición en la Nueva España no era propicia a la tortura. El miedo al Tribunal tenía una razón espiritual, pues esta tenía la autorización para excomulgar a los feligreses, y, en la que la salvación del alma era primordial, negar el acceso a los sacramentos era sentenciar el alma a la condena eterna.

Otro factor a tener en cuenta es que la Inquisición solo tenía potestad sobre los católicos "viejos" en Nueva España y no tenían facultad de castigar a los indígenas más allá de unos azotes o trabajos para la Iglesia local. Pero sí la tenía sobre criollos, españoles, mulatos y negros. Los casos en los que la sentencia fue ser Relajado fueron relativamente pocos en el continente y no se tiene evidencia contundente de cuántos de los condenados fueron quemados en cuerpo o en efigie (se colocaba un muñeco en lugar del sentenciado). La persecución contra los miembros de otras religiones que se convertían al catolicismo y que seguían las prácticas de su antigua fe, no era por creer en otra religión, sino por haber mentido. De la mano de esta situación, aquellos que

atestiguaron o acusaron falsamente recibieron castigo por perjurio. Si alguien decía tener visiones de ángeles o santos, la Inquisición los sometía a meticulosos interrogatorios para asegurarse de que no eran visiones enviadas por el demonio o delirios de la mente. Otro aspecto de la vida en los que el Tribunal tenía regencia era la vida marital: la bigamia y el adulterio eran castigados ya que atentaban contra el núcleo familiar y el orden social. .

El Tribunal del Santo Oficio no tenía injerencia en los crímenes cometidos en el orden civil, ya que estos no afectaban la salvación del alma o las leyes de la Iglesia.





A M A G I A

¿Qué es la magia? Es un Don. Un poder que se nos otorga a unas pocas afortunadas, que se nos enseña. Que nos brinda visión, sabiduría, y opciones. ¿Quién lo concede? Yo sigo las enseñanzas de mi amada abuela, que era también una Hermana en la Magia. Ella rezaba a Coatlicue, el nombre secreto de la diosa que se manifestaba en las figuras ocultas dentro de las esculturas de la Virgen, y Coatlicue le respondía. He visto Hermanas en la Magia que danzan desnudas alrededor de hogueras en extraños ritos, mientras otras rezan exaltadas a los pies del dios crucificado que me obligan a adorar, todas con una enorme fe, y siendo respondidas con la misma solicitud. Cada línea de Hermanas sigue su propia Verdad, y no nos metemos con la Verdad de las otras, pues si combatiéramos en vez de apoyarnos, hace tiempo ya que habríamos muerto todas en la hoguera. Pero sí hay algo que nos mantiene en común acuerdo: no debemos hacer alarde de nuestro poder.

Tú preguntas qué es la Magia... pero yo sé que la sientes dentro de ti. Desde que recibiste tu Don estuviste plenamente consciente de ella, y ahora es parte de tu percepción del mundo al igual que la capacidad de ver u oír, puedes sentirla en tus Hermanas, y aunque sabes lo que hace, te cuesta definirlo.

A mi me gusta pensar en la Magia como en el Destino. Es una fuerza que guía las vidas de la gente, que se repite y manifiesta en el mundo como pequeños empujones en ciertas direcciones. Las Hermanas en la Magia recibimos el Don de conocer la existencia de esa Fuerza, y en ocasiones, recibimos el permiso de influir al Destino en nuestro favor. Es un poder arrollador, que tiene un enorme costo. La única forma de poder hacerlo, es equilibrándolo con grandes Sacrificios.

En estas tierras, la Magia es herejía. Incluso aquellas personas que sostienen que los Milagros provienen de la voluntad de su dios único, enfrentan el juicio de los hombres, quienes no comprenden los poderes que son incapaces de tener. Su celo les ha llevado al fanatismo y cualquier cosa que escape a su control es reprobable. Para ellos, nosotras no deberíamos existir.

El Tribunal de la Santa Inquisición nos persigue en muchos niveles: para empezar nuestra sola existencia es contraria a sus enseñanzas, aun las devotas cristianas saben que deben mantener su poder oculto. Después estamos aquellas que no compartimos su credo, por lo que tenemos que mentir sobre nuestra fe para no ser descubiertas. Finalmente, todas somos objeto de juicio ante los ojos del mundo, porque somos mujeres, y porque tenemos deseos y objetivos que para el Tribunal no deberíamos tener. Es importante recordar esto: aunque la Magia Verdadera esté oculta y sea desconocida para buena parte del mundo, muchas cosas que no son Magia Verdadera son pecados ante los ojos del Santo Oficio. Esto significa que cometer un error como decir una herejía o ser sospechosa de pecar a los ojos de los vecinos puede terminar con una Hermana en la Magia encarcelada, y quién sabe qué palabras podrían sacar de una de nosotras bajo Tormento.





ISTEMA DE JUEGO

Se dice que, aún antes de que se usara como método adivinatorio, el Tarot era una herramienta para contar historias. En la actualidad, aunque es más popular por sus usos esotéricos, existen numerosos juegos que utilizan este tipo de mazos, así como técnicas que sobreviven para la creación de historias a través del Tarot.

Escucha Mi Plegaria tiene un sistema de juego propio, basado en el uso de una baraja de Tarot. Para jugar necesitarás: una hoja de personaje por cada jugador, lápices y un mazo de Tarot separando los Arcanos Mayores y los Arcanos Menores. Si no tienes uno puedes reemplazarlo por una baraja española, la cual equivale a los Arcanos Menores y auxiliarte con una baraja de Arcanos Mayores aleatoria, como la disponible en: <https://tenor.com/view/tarot-magic-witch-pagan-cards-gif-784195>. Si bien existen muchos mazos, la base de los mismos y muchos mazos clásicos han pasado a ser de dominio popular, como el Tarot de Rider-Waite, cuyas imágenes pueden descargarse desde Wikipedia (https://en.m.wikipedia.org/wiki/Rider-Waite_tarot_deck), u obtenerse un Print And Play en <https://pdfcoffee.com/download/tarot-rider-para-imprimir-5-pdf-free.html>

Durante la creación de los personajes y la partida, así como en ciertos momentos durante la narración, los jugadores y/o quien narre tendrá que barajar, ordenar y repartir el mazo de Tarot.. Además de ser el apoyo narrativo y del sistema con el que se construirán las partidas, el movimiento de las cartas sobre la mesa tiene un efecto ritual: ayuda a recordar el momento de juego en que nos encontramos, a visualizar los hilos de la historia, y también simboliza la forma en que los jugadores, al crear la historia, jugamos con el destino de

nuestras personajes. Debemos recordar que cada partida depende de la forma en la que el azar reparte y acomoda las cartas, por lo que, al igual que cada jugador y personaje, cada sesión es única e irrepetible.

Debemos recordar que cada partida depende de la forma en que el azar reparte y acomoda las cartas, por lo que, al igual que cada jugador y personaje, cada sesión es única e irrepetible.

Narración

Uno de los jugadores va a tomar la responsabilidad de jugar como Narración. Narración es una parte indispensable del juego, será quien lleve al resto de los jugadores de la mano a través de la historia, quien maneje el mazo de Tarot y reparta las cartas, además de arbitrar el resultado de las acciones de las personajes. Narrar es una parte muy divertida, pero requiere un mayor esfuerzo: quien narre debe asegurarse de conocer bien las reglas del juego y hacerlas valer, a cambio tendrá rienda suelta para describir el mundo en el que la aventura se va a desarrollar. También es quien desarrollará el escenario y los Personajes No Jugadores (PNJ) con los que las Personajes Jugadores interactuarán, y servirá de árbitro en la resolución de las tiradas de las cartas.

Creación de personajes

Una vez listos los materiales del juego se procede a la creación de las personajes. La Narración del juego se encargará de barajar aleatoriamente los Arcanos Mayores.

Sino: al inicio del juego cada jugador con un personaje tomará una carta al azar de los Arcanos Mayores. Ese será su Sino. El simbolismo del Arcano correspondiente al Sino es una característica inherente a la existencia del personaje que esa persona interpretará. La interpretación estará basada en el simbolismo de la carta, aunque el sentido que le dé el jugador será libre.

Nombre: cada jugador asignará un nombre a su personaje.

Relaciones: la Narración separará el Mazo de Arcanos Menores por Palos. Cada jugador tomará una carta de cada palo hasta completar el número de personas jugadoras menos una (si son más de cuatro, se repetirán los palos en este orden: copas, bastos, oros, espadas). Al azar tomará una carta para cada compañero y esta carta definirá su relación con este de acuerdo a la tabla siguiente:

Copas ☞ Afecto	Bastos ☞ Admiración
Oros ☞ Envidia	Espadas ☞ Animadversión

Una vez anotadas las relaciones, se desvelan las cartas al mazo de Arcanos Menores.

Recursos: estos provienen de los Arcanos Menores, los jugadores recibirán nueve cartas al azar y las acomodarán de acuerdo al palo al que pertenezcan (bastos, espadas, copas y oros). Los bastos simbolizan el poder mágico, las espadas la autoridad y la fuerza; las copas los atributos sociales y la influencia en sociedad y los oros la riqueza. Mientras más cartas de un palo tenga el personaje, más elevados serán sus atributos relacionados a ese palo. Cada personaje conservará estas cartas de recursos hasta que sean utilizados durante el juego.

Bastos

También llamados *Varas*, representan el poder Mágico. La magia, como todos los recursos, es tanto un talento como un poder que se acumula, y por tanto también se puede gastar.

0 Bastos: nulo poder mágico. Recién iniciada en la magia, apenas con la capacidad de percibirla.

1-2: nivel Iniciada. Conoce un par de trucos.

3-4: nivel Experta. Su poder empieza a ser conocido entre otras Hermanas en la Magia.

5 o más: nivel Maestra. Otras Hermanas en la Magia la siguen por su poder. Capaz de realizar proezas y milagros.



Copas

Las copas representan la posición social, los aliados, las relaciones personales. En la situación en la que se encuentran, las personajes podrían tener que exigir favores y ayuda que deteriore estas relaciones. Sin embargo, las mismas podrían ser aquello que las ayude a salir de prisión con vida.

0 Copas: paria, marginada, huérfana.

1-2 Copas: cuenta con un pequeño núcleo familiar o buenos amigos.

3-4 Copas: una persona con buena fama y reconocimiento en su comunidad.

5 o más: alguien con una elevada posición social, una gran red de

aliados o un título nobiliario.

Oros

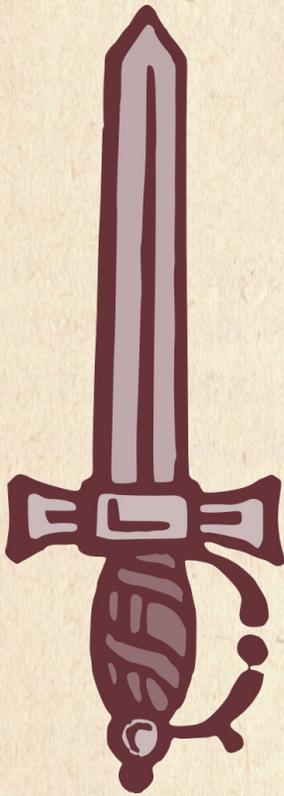
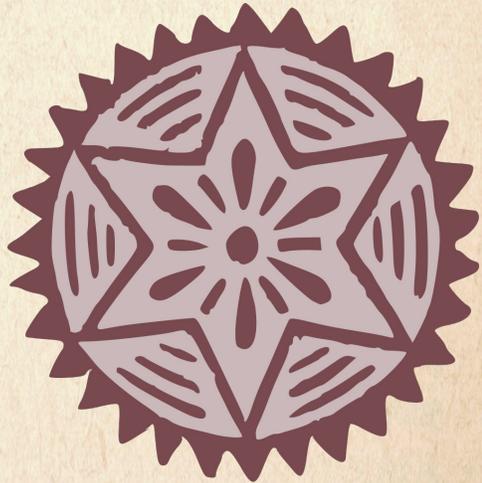
Los oros representan el poder económico. Negocios, propiedades, joyas y oro contante y sonante del cual estas personajes pueden disponer, tanto para sobornar, regalar, presionar. También lo podrían perder si la Inquisición decidiera arrebatarlo como parte de su castigo.

○ Oros: en pobreza extrema, esclava o sujeta a la servidumbre.

1-2 Oros: capaz de sostenerse mediante un oficio.

3-4 Oros: en posesión de un negocio próspero o propiedades que le permiten vivir sin trabajar.

5 o más: en posesión de una rica hacienda, mina, diversos negocios o propiedades fabulosas.



Espadas

Estrategia, condición física y armas disponibles son algunas de las cosas que abarcan las Espadas. También, en caso dado y si el personaje tiene una alta puntuación, podría considerarse que tiene poderosos aliados, sirvientes o mercenarios dispuestos a arriesgar su vida para ayudarlo a salir de su cautiverio aún por la fuerza.

○ Espadas: una condición física deplorable que le impide defenderse a sí misma.

1-2 Espadas: saludable en términos generales.

3-4 Espadas: una fuerza, destreza o habilidades que superan el común, entrenamiento marcial de algún tipo.

5 o más: la habilidad de un curtido guerrero, o la ayuda de personas con exce-

lente condición física.

Conociendo las cartas de recursos y su Sino, se puede dar historia, personalidad y una razón por la cual la personaje ha caído presa. El Sino es una parte importante al actuar como guía sobre los fallos que han llevado al personaje a terminar prisionera del Tribunal. Para dar historia a tu personaje, debes plantearte al menos estas tres preguntas: ¿A qué se dedica? ¿Cuál es su lugar en la sociedad? ¿Quién conforma su familia/círculo cercano?

Aunque todas las personajes son mujeres de Poder no es necesario que esta sea la razón de su cautiverio.



Preparación del juego

Narración tomará el mazo de Arcanos Mayores y reservará 5 cartas, que sólo Narración podrá conocer y las pondrá boca abajo en la mesa. Estas servirán para construir los cinco capítulos de la aventura, cada uno se enfocará en un propósito de esta manera:

1.- Introducción

2, 3 y 4.- Obtención de Llaves

5.- Conclusión

Las cinco cartas permanecen boca abajo sobre la mesa y sólo se irán mostrando las cartas conforme vayan avanzando en los capítulos. En la narración, las cinco cartas representarán los cinco sucesos que ocurrirán durante el período en que las prisioneras son atrapadas y liberadas (o condenadas) e influyen en las condiciones de la prisión o su entorno cercano

Narración planteará Tres Puertas, es decir, tres condiciones que mantienen encerradas a las prisioneras. .

La primera Puerta, será única para cada personaje y es la razón individual por la que El Tribunal le acusa. Las otras dos Puertas representan las condiciones en las cuales el proceso se lleva a cabo. Estas Puertas pueden representar las condiciones del inquisidor encargado de juzgarlas o la fuerza del gobernador del presidio para mantener encerradas a las acusadas. Para poder salir, cada una de las prisioneras deberá conseguir las Tres Llaves requeridas para abrir las Tres Puertas, es decir, reunir las condiciones suficientes para salir libres.

Regla Opcional: Narración tomará una carta del mazo de Arcanos Mayores por cada jugador; de acuerdo con la interpretación de cada carta, asignará la primera Puerta que le corresponde a cada personaje.

Ejemplo de creación de Personaje

Vamos a ejemplificar la creación de un personaje:

Eréndira, junto con sus amigos, va a ser jugadora de Escucha Mi Plegaria, lo primero que hace es tomar la carta de Arcanos Mayores que le da Narración al azar, y la observa. La carta que recibió fue El Loco, la conserva y la anota en su Sino. Eréndira decide que El Loco incidirá en su personaje representando una personalidad obsesiva y transgresora, al cual también le pondrá nombre: María Lorenza Hernández Magaña. Después, junto con sus compañeros, tomará las 9 cartas de los Arcanos Menores que serán sus recursos. Su resultado es: 0 Cartas de Copas, 1 Carta de Bastos, 3 Cartas de Espadas y 5 Cartas de Oros

Sin ninguna carta de Copas, la posición social de María Lorenza será terrible, su poder mágico es pequeño, pero su fuerza física es considerable y tiene un poder económico fuera de lo común. Eréndira decide que Lorenza será la hija natural y heredera de un noble criollo, quien la reconoció en su testamento y dejó su muy cuantiosa fortuna. Como última voluntad también libera a la madre, una esclava de su propiedad. Esas decisiones le valieron que la familia legítima de su padre busque la manera de recuperar la herencia y legado familiar, y por ello realizaron una acusación de brujería ante el Santo Oficio. Lorenza siempre trabajó en el campo antes de heredar, por lo que su condición física es inmejorable, y aprendió de su madre los principios de la ma-

gía.

Desarrollo del juego

...pongo a consideración de Vuestra Señoría Ilustrísima, cómo el día 2 de Septiembre compareció en este juzgado el herrero Elegio Flores, vecino de esta villa desde hace tres años, quien, dando seña de mucho espanto, acusó a una mujer mulata, vecina suya de haber destruido su huerto por medio de artes demoníacas. Según relata, descubrió a la mujer, de nombre María, escarbando en la orilla del huerto y cuando fue más tarde a revisar, encontró una bolsa de tela llena de maleficios, que entregó como evidencia.

Con motivo de esto, se le aprehendió por parte del Santo Tribunal, tomándole confesión por parte del notario de Villa del Palmar, y yo mismo, comisario del Santo Oficio, declarando ella no saber de que se le acusaba, pero después del interrogatorio aceptar los cargos, resultando en declarar que es una bruja adoradora del diablo, a quien llama Gaifás, y tras varias noches de interrogatorio afirma conocer otras muchas compañeras maestras en el arte de la hechicería y la brujería, tanto españolas como mulatas e indias, siendo todas ellas de la Villa o del Pueblo de Santo Tomás, en total, catorce.

Habiendo aprehendido a cada una, y suponiendo que sean de las mismas artes que la primera, se les ha hallado cómplices responsables de la mala cosecha que nos lleva atosigando desde la fundación de la Villa, hace ya tres años.

Siendo la Villa pequeña, que carece de cárcel, ha sido el señor notario quien ofreciera su casa y la torre del comisario para encerrar aquellas mujeres, puesto que no teniendo yo seguridad de cómo obrar como el caso requiere, me veo precisado a suspender los interrogatorios hasta dar cuenta a Vuestra Ilustrísima para que se digne mandar lo que ha de proceder en el caso, como dicta el Santo Oficio.

Envío este informe por medio del sobrino del alguacil, Rodrigo Sánchez, esperando que llegue apriesa porque las aprensiones han causado revueltas y miedo entre los buenos pobladores.

Dios guarde la importante vida de Vuestra Señoría Ilustrísima, y nos dé fuerza para amparar y defender la Santa Fe,

Su rendido Capellán, desde el Norte Profundo

José Arvizu de Guzmán

El juego se desarrollará como una historia de cinco capítulos, uno por cada carta de Arcanos Mayores que Narración reserve al inicio.

***Introducción.** Narración muestra la primera carta. Esta se interpretará como la situación o novedad local, que influirá en la situación de las acusadas. Después, narrará la forma en que el Tribunal del Santo Oficio apresó a cada una de las personajes. En este momento, las personajes son libres de interactuar, hablar y preguntar cuánto ocurre en la escena, pero los resultados de las acciones serán decisión de Narración. Es importante que para el final de este capítulo los jugadores hayan comprendido cuáles son las Tres Puertas que detienen a cada personaje.*

***Capítulos medios.** Es en este momento cuando los jugadores van a procurar que sus personajes obtengan las Llaves que les permitirán salir. Por esta razón, los personajes tendrán su oportunidad para utilizar todos sus recursos y así obtener las Llaves hacia su libertad.*

***Conclusión.** El momento en que se ponen en ejecución todos los planes para ser libres. Si algún personaje aún no tiene sus Tres Llaves, contará con una última oportunidad para obtenerlas, mientras que quienes ya las tienen deben procurar no perderlas.*

Sistema

Las acciones del juego serán esencialmente narrativas. Los jugadores asumirán las capacidades de sus personajes de acuerdo al número de cartas por atributo que obtengan. Sin embargo, tanto las acciones directas, relacionadas a la obtención de las Llaves; como las indirectas, que forcen las capacidades asumibles por atributos, se resolverán a través de un Sacrificio Simple. En caso de que los jugadores quieran invocar ayuda mágica, esta se obtendrá a través de un Sacrificio Mágico.

Sacrificio Simple

El Sacrificio Simple representa el esfuerzo de las prisioneras por obtener su libertad. Significa que el personaje sacrificará uno de sus atributos para forzar una acción.

En juego, el jugador elegirá una de las cartas de su juego del palo correspondiente al atributo que usará para realizar su acción. Mientras, Narración tomará una carta al azar del mazo de Arcanos Menores sobrante. El éxito de la acción dependerá de que la carta del jugador supere en valor a la carta sacada al azar. Cualquier jugador puede sacrificar una carta más (del mismo palo) para desafiar el éxito de la acción, o no sacrificar nada más y fallar la acción. Al final de la acción, la carta sacrificada se integrará al mazo de Arcanos Menores.

Sacrificio Mágico.

La magia es un don raro y difícil que las personajes podrán obtener a un alto precio. Para invocar el favor del Destino, las personajes deberán ofrecer un sacrificio valioso. Mecánicamente, ocurre con el sacrificio de cinco cartas de recursos, de las cuales al menos tres deben ser Bastos, estas pueden provenir de uno o más personajes. Cuando se logra esta invocación y se enuncia el deseo, uno de los jugadores elegirá al azar una carta del mazo de Arcanos Mayores de Narración y la mostrará al resto de los participantes. Si la carta está al derecho (dibujo y texto legible para quien la eligió), el Destino cumplirá su deseo y Narración explicará el efecto que tendrá la carta según su interpretación de la simbología de esta. Si la carta aparece "de cabeza" (dibujo y texto colocados al revés) este deseo saldrá torcido, es decir, se cumplirá con una consecuencia desagradable para quien lo pidió, cobrándose un sacrificio extra. La única forma de evitar que el deseo se tuerza en este caso, será con el sacrificio de dos recursos más.

Ejemplos de juego

Solución Narrativa

Eréndira quiere que su personaje *María Lorenza* trepe por las rejas de la ventana de su celda y así asomarse lo suficiente para poder hablar con otras reclusas. Ya que su puntuación en Espadas es de 3 y no está intentando escapar aún, *Narración* permite que *María Lorenza* logre la acción sin tener que tirar cartas.

Sacrificio Simple

Ejemplo: Ernesto quiere que su personaje *Adelaida* soborne a uno de los guardias para que entregue a las prisioneras un paquete que su hija preparó para ayudarlas a escapar. Como *Adelaida* tiene pocos recursos (Oros a 1), *Narración* decide que es necesario un sacrificio para saber si *Adelaida* logrará pagar el soborno. Ernesto sacrifica la única carta de Oros de su personaje, *Reina de Oros*, y *Narración* toma una carta al azar, obteniendo el *Diez de Espadas*. Como *Diez de Espadas* tiene menos valor que *Reina de Oros*, *Adelaida* logra cubrir el soborno y obtiene el paquete.

Sacrificio Mágico

Frigenia, la personaje de *Lucía*, ha tenido muy mala suerte, de tal forma que en la penúltima escena aún no consigue su *Llave* personal, además de que les falta una *Llave* a todas. Debido a que le quedan pocas cartas, *Lucía* recibe ayuda de Eréndira, que decide que junto con su personaje, ayudará a efectuar el *Sacrificio Mágico*: después de sacrificar las 5 cartas, de las cuales dos son de Eréndira y tres de *Lucía*, *Narración* toma una carta de los *Arcanos Mayores*: se obtiene *La rueda de la Fortuna*. Las prisioneras empiezan a verse beneficiadas cuando un cambio inesperado en la suerte provoca una extraña epidemia entre los encargados de guardar la cárcel, dejándola sin vigilancia. Por desgracia, la carta *Rueda de la Fortuna* salió de cabeza, entonces *Narración* decide que la epidemia resulta negativa para *Frigenia*, porque los carceleros deducen que su enfermedad es culpa de las hechicerías de *Frigenia* y se suman a la lista de acusadores que tiene. Ya que no le quedan más cartas, *Frigenia* decide aceptar la consecuencia negativa que generó el *Sacrificio*.



REFERENCIAS

Breve repaso por las penas en la Nueva España

Las cárceles de la Intendencia de Guadalajara: recintos de depósito, desorden y crimen en el ocaso del periodo virreinal (1780-1820)

La caza de brujas en la Nueva España: Amolcoya, Coahuila, 1748-1753

Cacería de brujas en Coahuila, 1748-1751. "De Villa en villa, sin Dios ni Santa María"

Las mujeres en la vida cotidiana del Virreinato

Las mujeres en la Nueva España: educación y vida cotidiana

The Platinum Rule — Shearstone Publishing

Tarjeta X — HT Publishers

Líneas y Velos



AS CREADORAS

Mónica G. Carrasco:

Egresada de Biología por el Instituto Politécnico Nacional, amante de los juegos, fanática del rol desde 2010 y Jugadora de LARP desde 2015.

Colaboradora en el colectivo Camarilla México desde 2018, desde donde organizó la sede de CDMX para el evento de juego de rol en vivo World Of Darkness Latinoamérica 2019 y 2020 y participó dentro de la organización del LARP Ceroantino en el XVII Festival Internacional Ceroantino.

Fue becaria en Desarrollo de Juegos en el Centro de Cultura Digital del 2019 al 2020. Desde 2020 ha centrado su quehacer en la difusión de los juegos de rol a través de redes sociales y transmisiones en vivo, colabora en WoD Latinoamérica, Aquelarre Rolero y Legión de Rol y participó como autora en el Women's Month One Page Dungeon Anthology, editado por Axo Stories. Cada que se retira de un lugar, deja un intenso olor a azufre.

Forma de contacto:

<https://www.facebook.com/Monicotiledonea/>

<https://www.instagram.com/m.procyonidae/>

Liliana Sáinz:

Estudió la carrera de Estudios Latinoamericanos en la Universidad Nacional Autónoma de México. Lectora desde temprana y jugadora de juegos de rol desde 1997. Fundadora del colectivo Camarilla México - Ciudad de México en el 2012 coordinando eventos mensuales hasta el 2017. Al mudarse a Monterrey continúa en la organización de LARPs ahora en Teatro de la Gente, Monterrey. Al mismo tiempo inicia en la Genealogía abundando en su conocimiento de la Historia de México.

Desde mayo del 2020 es parte del equipo del podcast de Juárez by Night, con transmisiones en vivo por el canal de Twitch del mismo nombre. Colabora con Aquelarre Rolero en transmisiones en vivo con pláticas sobre difusión y diversos temas relacionados al rol y es invitada recurrente en jugadas transmitidas en vivo por el canal en Twitch de ReRoll.

Forma de contacto:

<https://www.instagram.com/odileclio/>

<https://twitter.com/OdileClio>



GRADDECIMIENTOS

A Isaac por apoyarme e inspirarme siempre, a Liliana porque siempre se embarca conmigo en nuestras aventuras, a Laudine, Alastor, Héctor y Daniel, que me dijeron: tú puedes. A mi abuelo porque sé que hubiera amado el Rol.

-Mónica

Quiero agradecer a Rigel por su apoyo y paciencia, a Mónica por ser cómplice de proyectos y aventuras roleras, a Alastor por los consejos de madrugada, a Eidan, Sofia y Hernán por la confianza que me brindan y a mis gatitas por la compañía nocturna.

-Liliana

ESCUCHA MI



LEGARIA

NOMBRE DE

PERSONAJE _____ JUGADOR _____

SINO _____ INTERPRE-
TACIÓN _____

HISTORIA: _____

RECURSOS









LLAVES









L I C E N C I A

Escucha Mi Plegaria ha sido publicado bajo la Atribución 4.0 Internacional – CC BY 4.0 de Creative Commons, lo cual significa que eres libre de:

Compartir – copiar y redistribuir este material en cualquier medio o formato

Adaptar – remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente.

Sólo no olvides apegarte a los siguientes términos:

Atribución – Debes dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puedes hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tú o tu uso tienen el apoyo de la licenciante.

Sinopsis

¿Por qué gustan las historias de los que logran escapar de la cárcel? Tal vez porque de alguna manera todos somos un poco presos de nuestra familia, de nuestro sexo, de nuestro trabajo, de nuestro destino.

Escucha mi Plegaria es un juego en el que los jugadores interpretan a mujeres con la capacidad de canalizar el Poder y que por diferentes razones se encuentran prisioneras en los calabozos de la Inquisición en Nueva España, con todo lo terrible que ello implica. La meta del juego es que ellas salgan libres de su encarcelamiento sea por medios mundanos o sobrenaturales, trabajando en equipo para lograrlo. Para la creación de personajes la baraja del tarot y



Proyecto seleccionado de la convocatoria

>> **AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL HECHAS POR MUJERES** <<



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
**GOBIERNO DE
MÉXICO**

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA