

SALEM

1692



SALEM 1692

RESUMEN DEL JUEGO

Corre el año de 1692 en la aldea de Salem, Massachusetts. ¡El mal está al acecho y tú estás convencido de que algunos de tus paisanos practican la brujería! Durante la partida, robarás y jugarás cartas para acusar a los jugadores en los que no confías y para ayudar a los jugadores que creas que están de tu lado. Cuando el mazo se agote y la carta de Noche sea revelada, los brujos intentarán asesinar a un jugador inocente.

Los jugadores que hayan tenido una carta de Juicio de Brujo en cualquier momento de la partida son Brujos, y ganan cuando hayan asesinado a todos los que no son Brujos. Los jugadores que nunca hayan tenido una carta de Brujo durante la partida (los Aldeanos) ganan si son capaces de revelar todas las cartas de Juicio de Brujo. Durante la partida, la carta de Conjura cambiará de sitio las cartas de Juicio, de modo que alguien en quien confiases podría convertirse en Brujo en mitad de la partida. ¡Actúa rápidamente o pronto serás el único puritano decente en una aldea infestada de maldad!

PREPARACIÓN

1. Escoged como Pregonero al jugador más experimentado en Salem 1692. El Pregonero indicará la apertura y el cierre de ojos durante la Noche.

Si es vuestra primera partida de Salem 1692, si alguien prefiere no participar

activamente, o si sois un grupo grande, es recomendable que uséis un Moderador en lugar de un Pregonero. El Moderador hará más fácil la partida sin jugar en ella realmente y no se le considera un jugador.

2. Coge la cantidad de cartas de Juicio que corresponda al número de jugadores, tal como se indica en la tabla que se muestra, y devuelve a la caja las cartas de Juicio restantes. Baraja las cartas de Juicio y repártelas boca abajo y de forma equitativa entre los jugadores. Cada jugador mira en secreto sus cartas de Juicio y después las coloca boca abajo y frente a sí formando una fila. Si un jugador recibe una carta de «Brujo», será un Brujo durante el resto de la partida. Si un jugador recibe una carta de «Alguacil», hará de Alguacil cuando se resuelva una carta de Noche durante la partida. Es posible ser al mismo tiempo un Brujo y el Alguacil. El Alguacil intentará salvar a un jugador durante la Noche.

JUGADORES	4	5	6	7	8	9	10	11	12
NO ERES BRUJO	18	23	27	32	29	33	27	30	33
BRUJO	1	1	2	2	2	2	2	2	2
ALGUACIL	1	1	1	1	1	1	1	1	1

3. Baraja las cartas de Ayuntamiento y reparte 1 carta a cada jugador. Cada jugador coloca su carta boca arriba frente a sí y lee en voz alta la capacidad de su personaje.



Si hay siete o menos jugadores, puedes repartir 2 cartas de Ayuntamiento a cada jugador y dejar que cada uno escoja cuál de sus dos cartas quedarse. La otra carta se devuelve a la caja.

4. Retira del mazo de juego las cartas de Gato negro, Noche y Conjura. A continuación, baraja el mazo y reparte 3 cartas a cada jugador. Por último, devuelve la carta de Conjura al mazo y barájalo de nuevo, después coloca la carta de Noche al final del mazo, y deja aparte la carta de Gato negro.
5. Coloca en el centro de la mesa la ficha de Martillo de juez. Si vais a usar un Pregonero, coge las cartas de Asesinato negras que coincidan con las cartas de Ayuntamiento de cada jugador presente en la partida y colócalas en la mesa formando una pila. Devuelve a la caja el resto de cartas de Asesinato. Si vais a usar un Moderador, devuelve a la caja todas las cartas de Asesinato.
6. Resolved el Amanecer. El Amanecer solo tiene lugar al principio de la partida. Durante el Amanecer, los Brujos dan en secreto la carta de Gato negro a cualquier jugador. Esto permite a los Brujos reconocerse unos a otros y también les permite asignar una carta perjudicial, el Gato negro, a cualquier jugador al empezar la partida. También pueden asignarse esta carta a sí mismos para disipar sospechas.

Si se usa un Moderador:

El Moderador dirigirá las acciones de los jugadores usando la sección Amanecer del Guion del Moderador, que se encuentra en la página 14.

Si se usa un Pregonero:

El Pregonero coloca sobre el mazo de juego la carta de Gato negro, boca arriba y en posición perpendicular al mazo, para que los Brujos puedan cogerla con facilidad. Después, indica a todos los jugadores que cierren los ojos. Hecho esto, indica a todos los que tengan una carta de Brujo que abran los ojos y coloquen la carta de Gato negro junto a un jugador cualquiera. El Pregonero debe mantener los ojos cerrados, a menos que sea un Brujo.

El Pregonero cuenta hacia atrás lentamente desde diez y después indica a los Brujos que cierren los ojos. Por último, indica a todos los jugadores que abran los ojos.

El jugador al que se ha asignado el Gato negro debe colocar esa carta boca arriba frente a sus cartas de Juicio. Una vez en juego, la carta de Gato negro debe tratarse como cualquier otra carta azul: puede ser descartada o movida por determinadas cartas y también puede volver a robarse y jugarse más tarde durante la partida si es descartada.

Consulta ideas para ruidos de distracción mientras los ojos están cerrados en la sección Reglas avanzadas y consejos de la página 16.

CÓMO SE JUEGA

El jugador al que se asignó la carta de Gato negro juega el primer turno. Después, se sigue en el sentido de las agujas del reloj.

DURANTE TU TURNO

Debes hacer SOLO una de estas dos cosas:

1. Robar 2 cartas y terminar tu turno.

Si se roba una carta **NEGRA**, se debe revelar y jugar inmediatamente.

- O BIEN -

2. Juega al menos 1 carta (aunque puedes jugar tantas cartas como quieras durante tu turno) sobre cualesquiera otros jugadores.

Las cartas **VERDES** se descartan tras su uso.

Las cartas **AZULES** permanecen frente a un jugador hasta que ese jugador muere o la carta es movida o descartada por otra carta (como Chivo expiatorio o Maldición).

Las cartas **ROJAS** permanecen frente a un jugador hasta que ese jugador tenga un total de

7 Acusaciones. El jugador que juegue la séptima Acusación escoge y revela 1 de las cartas de Juicio que están frente al jugador que recibe las Acusaciones. A continuación, se descartan todas las cartas rojas que están frente a ese jugador.

UN JUGADOR MUERE CUANDO

Todas sus cartas de Juicio han sido reveladas.

- O BIEN -

Una de sus cartas de Juicio reveladas es de Brujo.

- O BIEN -

Los Brujos asesinan al jugador durante la Noche.

Cuando un jugador muere, coloca en la pila de descarte todas las cartas de su mano y todas las cartas azules que hay frente a sí. También debe revelar el resto de sus cartas de Juicio y admitir con sinceridad si ha tenido alguna carta de Brujo en algún momento de la partida.

CUÁNDO TERMINA LA PARTIDA

Los Aldeanos (los jugadores que nunca han tenido una carta de «Brujo» durante la partida) ganan cuando revelen la última carta de Juicio que diga «Brujo» de la partida. No necesariamente tienen que ejecutar a todos los Brujos, solo necesitan revelar todas las cartas de Juicio que digan «Brujo».

- O BIEN -

Los Brujos ganan en cuanto todos los jugadores que queden con vida en la partida sean Brujos. Son Brujos quienes tengan en ese momento una carta de «Brujo», así como quienes la hayan tenido en algún momento de la partida.



Los Aldeanos ganan cuando todas las cartas de «Brujo» están reveladas.

LAS CINCO LEYES DE SALEM

1. Nunca puedes jugar una carta, o la ficha de Martillo de juez, sobre ti mismo. Nunca debes jugar una carta de manera que pueda afectarte a ti directamente, como darte a ti mismo Devoción o Coartada, obligar a alguien a que te dé cartas mediante Robo, o mover cartas hacia ti con Chivo expiatorio, por ejemplo.
2. Al jugar una carta, una vez se ha hecho la jugada, esta no puede deshacerse. Si un jugador se olvida de usar su capacidad especial durante el turno pertinente... ¡mala suerte!
3. Si un jugador se demora, gira el reloj de arena. Cuando la arena se agote, el jugador deberá robar 2 cartas (a menos que ya haya jugado cartas) y terminar su turno.
4. Un jugador puede reordenar sus cartas de Juicio en secreto, pero las cartas deben permanecer siempre a la vista de todos los jugadores.
5. Cuando un jugador muere, se le permiten tres «últimas palabras» antes de callar para siempre. Los jugadores muertos que intenten comunicarse después, por palabra u obra, serán relegados al ostracismo.

CARTAS NEGRAS

Cuando se roba una carta negra, debe revelarse *inmediatamente* al resto de jugadores. Sus efectos también se resuelven *inmediatamente*.

CONJURA



Cuando se roba Conjura, todos los jugadores le cogen al jugador de su izquierda 1 carta de Juicio que esté boca abajo. ¡Si un jugador recibe una carta de «Brujo», se une al grupo de los Brujos!

Cuando se roba Conjura:

1. El jugador que ha robado la carta Conjura escoge 1 carta de Juicio del jugador que tenga el Gato negro frente a sí y la revela. Si en ese momento ningún jugador tiene el Gato negro, este paso se omite.
2. Todos los jugadores escogen simultáneamente 1 carta de Juicio que esté boca abajo (o sea, sin revelar) del jugador que tengan a su izquierda y la colocan frente a sí con sus otras cartas de Juicio.
3. Cada jugador mira discretamente su renovada fila de cartas de Juicio.

Si un jugador recibe una carta de «Brujo», ahora es un Brujo y está de parte del grupo de los Brujos. Si pierde una carta de «Brujo», sigue siendo un Brujo durante la Noche, así que sigue de parte del grupo de los Brujos.

Si un jugador recibe la carta Alguacil, ahora es el Alguacil y puede colocar la ficha de Martillo de juez durante la Noche. Si pierde la carta Alguacil, deja de ser el Alguacil y ya no podrá abrir los ojos como Alguacil durante la Noche.

NOCHE



De Noche, los Brujos intentarán asesinar a otro jugador (o llegarán a un acuerdo para orquestar la muerte de uno de los suyos) y el Alguacil intentará salvar a otro jugador de ser asesinado. Si el Alguacil es también un Brujo, puede salvar al jugador incorrecto deliberadamente.

Al contrario que en el Amanecer, la carta de Gato negro no se utiliza en la Noche. Si alguno de los presentes no está jugando, o un jugador ya ha muerto, es recomendable que lo uséis para que actúe como Moderador en lugar de usar un Pregonero.

Si se usa un Moderador

El Moderador dirigirá las acciones de los jugadores usando la sección Noche del Guion del Moderador, que se encuentra en la página 14.

Si se usa un Pregonero

1. El Pregonero hace una pila con las cartas de Asesinato que coincidan con los personajes del Ayuntamiento que sigan en juego, dejando las cartas boca arriba. Después, coloca esta pila sobre el mazo de juego, perpendicularmente, para que a los Brujos les resulte más fácil coger la pila discretamente durante la Noche.
2. El Pregonero indica a todos los jugadores que cierren los ojos.
3. El Pregonero indica a los Brujos que abran los ojos, para que estos dejen aparte y boca abajo una de las cartas de Asesinato y pongan el resto de cartas de Asesinato boca abajo formando una pila. El Pregonero contará hacia atrás desde 20 y después indicará a los Brujos que cierren los ojos. El Pregonero debe mantener los ojos cerrados, a menos que sea un Brujo.

4. El Pregonero indica al Alguacil que abra los ojos y coloque la ficha de Martillo de juez junto a cualquier jugador que no sea él. El Pregonero contará hacia atrás desde 10 y después indicará al Alguacil que cierre los ojos. El Pregonero debe mantener los ojos cerrados, a menos que sea el Alguacil.
5. El Pregonero indica a todos los jugadores que abran los ojos y gira el reloj de arena. Aquellos jugadores que decidan «Confesar» pueden revelar 1 de sus cartas de Juicio a su elección a cambio de inmunidad contra las cartas de Asesinato. Los jugadores deben decidir si confiesan o no antes de que se agote el tiempo del reloj.
6. El Pregonero revela la carta de Asesinato que fue dejada aparte. El jugador que tenga la carta de Ayuntamiento que coincida con dicha carta muere y le da la vuelta a todas las cartas de Juicio que le queden, a menos que:

El Alguacil le haya dado la
ficha de Martillo de juez a ese
jugador.

- O BIEN -

Ese jugador haya decidido
«Confesar» antes de que
la carta de Asesinato sea
revelada.

- O BIEN -

Ese jugador tenga la carta
Manicomio frente a sí.

Una vez terminada la Noche, baraja la pila de descarte para volver a formar el mazo y vuelve a colocar la carta de Noche al final. Continúad jugando donde lo dejasteis.

OTRAS REGLAS

(consultar cuando sea necesario)

Alguacil

El Alguacil nunca puede darse a sí mismo la ficha de Martillo de juez. Si el Alguacil es también un Brujo, es un Alguacil «maligno» y puede usar su poder para ayudar a los Brujos. Si la carta de Alguacil es revelada, ese jugador no tiene por qué morir necesariamente, pero el papel de Alguacil ya no se usará más en la partida.

Cartas azules

Si solo quedan dos jugadores, todas las cartas azules se retiran de la partida. Si eres uno de los dos últimos jugadores que quedan, cuando robes una carta azul, déjala a un lado y roba una nueva carta en su lugar.

Cartas de Brujo

Un jugador puede tener más de una carta de Brujo. Si una carta de Brujo es revelada, el jugador muere y debe revelar también la otra carta de Brujo.

Cartas negras

Si robas una carta negra, cuenta como 1 de las 2 cartas que puedes robar en tu turno. Si la robas fuera de turno (por ejemplo, debido a la capacidad de un personaje), resuelve inmediatamente esa carta negra y después continúa jugando donde lo dejaste. Si robas cuando solo le queda 1 carta al mazo, puedes robar una segunda carta cuando la Noche haya terminado.

Cartas rojas

Las cartas rojas se colocan en un jugador, no necesariamente frente a una carta de Juicio concreta. Si la cantidad de Acusaciones jugadas sobre un jugador sobrepasa la cantidad requerida para revelar 1 carta de Juicio (por ejemplo, si juegas una carta de Pruebas sobre alguien que tiene 6 Acusaciones), las cartas sobrantes no se conservan para la siguiente carta de Juicio. Si tienes suficientes Acusaciones para revelar 2 cartas de Juicio de un mismo jugador, juega las cartas para revelar las cartas de Juicio de una en una.

Casamentero

Si las dos cartas de Casamentero se colocan en el mismo jugador, se descartan. Si uno de los propietarios de Casamentero es asesinado durante la Noche, ambos propietarios mueren, aunque el otro jugador haya «confesado» o haya sido salvado durante esa misma Noche. Eso significa que si un jugador está emparejado con Mary Warren cuando esta muere, ese jugador muere de todas formas a pesar de que Mary no se ve afectada por Casamentero. Si Casamentero hace que el último jugador no Brujo muera y elimina la última carta de Brujo en el mismo turno, al determinar qué grupo es el vencedor se considera que el jugador emparejado muere un instante después que el jugador cuya muerte ha activado Casamentero.

Cepo

Cuando se juega, la carta de Cepo debe permanecer frente al jugador hasta que haya pasado su turno y, a continuación, debe descartarse. Si se juega una carta de Chivo expiatorio sobre un jugador que tenga una carta de Cepo frente a sí, la carta de Cepo también se mueve. Si se le dan 2 cartas de Cepo a un mismo jugador, perderá su turno dos veces seguidas.

Chivo expiatorio y Robo

Tal y como dice la primera Ley de Salem, un jugador nunca puede usar las cartas de Chivo expiatorio o de Robo para mover sus propias cartas o para recibir cartas adicionales. Estas cartas solo pueden implicar a otros dos jugadores cualesquiera; es decir, se cogen cartas de un jugador y se le dan a otro. Por lo tanto, cuando solo quedan dos jugadores, Chivo expiatorio y Robo no se pueden jugar y deben tratarse como cartas azules.

Devoción

Chivo expiatorio puede usarse para mover cartas rojas de un jugador al jugador que tenga Devoción. Will Griggs puede usar una Coartada como si fuera una carta de Testigo contra el jugador que tenga Devoción.

Gato negro

En oposición a lo que dice la primera Ley de Salem, los Brujos pueden darse el Gato negro a sí mismos durante el Amanecer para disipar sospechas.

Después del Amanecer, el Gato negro pasa a ser una carta azul como otra cualquiera, y por tanto puede ser descartada por Maldición o movida por Chivo expiatorio. Si se descarta, puede robarse y jugarse como cualquier otra carta azul. Si el propietario del Gato negro roba Conjura, puede escoger cuál de sus cartas de Juicio es revelada.

Martha Corey

Si Martha ha adquirido la capacidad especial de John Proctor, Martha y John miran las cartas que reciben del jugador muerto y, empezando por John, se turnan para escogerlas. Si Martha ha estado usando la capacidad de Cotton Mather y este personaje muere, las cartas de Pruebas cuentan inmediatamente como 3 Acusaciones contra Martha aunque ya estén frente a ella.

Thomas Danforth y George Burroughs

Si Thomas juega cartas de Acusación sobre George, Thomas necesita colocar 7 Acusaciones para revelar 1 de las cartas de Juicio de George.

Tituba

A Tituba se le permite mover la carta de Noche para dejarla en una posición más alta dentro del mazo.

Si lo hace, se sigue jugando de la forma normal, es decir, barajando el mazo solo cuando este se queda sin cartas. Tituba puede reorganizar el mazo y robar cartas en el mismo turno.

GUIÓN DEL MODERADOR

AMANECER

«Que todos los jugadores cierren los ojos.»
Asegúrate de que todo el mundo tiene los ojos cerrados.

«Por favor, que los Brujos abran los ojos y señalen a un jugador cualquiera para darle el Gato negro. Os podéis señalar a vosotros mismos.»
Asegúrate de que ves a quién señalan los Brujos.

«Por favor, que los Brujos cierren los ojos.»
Asegúrate de que los Brujos tienen los ojos cerrados.

«Por favor, que todos abran los ojos.»
Coloca el Gato negro frente al jugador al que señalaron los Brujos.

NOCHE

«Que todos los jugadores cierren los ojos.»
Asegúrate de que todo el mundo tiene los ojos cerrados.

«Por favor, si tenéis una carta de Brujo, o habéis tenido en algún momento una carta de Brujo, abrid los ojos y señalad a un jugador cualquiera para asesinarlo. Os podéis señalar a vosotros mismos.»
Asegúrate de que ves y recuerdas a quién han señalado los Brujos.

«Por favor, que los Brujos cierren los ojos.»
Asegúrate de que los Brujos tienen los ojos cerrados.

«Por favor, Alguacil, abre los ojos y señala a un jugador cualquiera para darle la ficha de Martillo de juez. No te puedes señalar a ti mismo.»
Coloca la ficha de Martillo de juez frente al jugador al que ha señalado el Alguacil.

«Por favor, Alguacil, cierra los ojos.»
Asegúrate de que el Alguacil cierra los ojos.

«Que todos abran los ojos. Antes de que revele quién ha sido asesinado, cualquiera de los jugadores puede decidir “Confesar”. Esto significa que podéis girar una de vuestras propias cartas de Juicio a cambio de inmunidad frente a las cartas de Asesinato. Tenéis hasta que se le agote la arena al reloj para decidir si queréis “Confesar”.»

Dale la vuelta al reloj de arena. Una vez se haya agotado el tiempo, diles a todos a quién han asesinado los Brujos: ese jugador muere a no ser que se le haya dado la ficha de Martillo de juez, haya decidido Confesar o tenga la carta Manicomio frente a sí. Baraja la pila de descarte para volver a formar el mazo y vuelve a colocar la carta de Noche al final. Continúa jugando donde lo dejasteis.



REGLAS AVANZADAS Y CONSEJOS

Para disimular los movimientos durante el Amanecer y la Noche:

Haz ruido mientras los Brujos cometen sus fechorías. Algunas opciones eficaces son zapatear, dar palmadas sobre la mesa, poner música de miedo, tararear, etc. También ayuda que todo el mundo se levante antes de que empiece la Noche para que todos puedan llegar con facilidad a las cartas de Asesinato.

Una vez muera el primer jugador, deja que se convierta en el Moderador para que se haga cargo de las funciones del Pregonero. Esto mantiene al jugador muerto involucrado en la partida y ayuda a disimular los movimientos mejor.

Para hacer la partida más difícil:

Cuando se roba *Conjura*, las cartas de Juicio se cogen habitualmente del jugador que tenéis a la izquierda. Para incrementar la dificultad, coged una carta de Juicio del jugador que tengáis a la izquierda, colocad esa carta en el centro de la mesa, haced que el Pregonero o el Moderador baraje las cartas, y repartid una carta de Juicio a cada jugador. Esto hará que resulte más difícil seguir la distribución de los Brujos.

También podéis jugar haciendo que los jugadores, al morir, no admitan si han tenido alguna carta de «Brujo» en algún momento de la partida.

También podéis usar 2 cartas de Brujo en partidas de 4 y 5 jugadores y 3 cartas de Brujo en partidas de 6 a 12 jugadores.

Para evitar partidas muy cortas:

Cuando a un jugador le queden 4 o 5 cartas de Juicio, señala 2 de ellas en lugar de revelar 1 carta de Juicio como harías normalmente. A continuación, el jugador que está siendo acusado puede escoger a qué carta de Juicio dar la vuelta. ¡Su reacción y lo mucho o poco que se concentre pueden ser bastante reveladores!

HISTORIA

Después de que algunas muchachas empezaran a sufrir ataques convulsivos de los que se culpó al diablo, la aldea de Salem se vio rápidamente envuelta en una serie de juicios por brujería y «confesiones» de su práctica. Cuando todo hubo terminado, más de 150 personas habían sido acusadas de brujería; de ellas, 19 fueron ahorcadas, una fue aplastada hasta morir y al menos cinco murieron en la cárcel.

Abigail Williams - Niña (11)

Abigail, la sobrina de Samuel Parris, fue una de las primeras muchachas en acusar a otros de brujería. Afirmaba tener ataques epilépticos y dolorosos pinchazos que le estaban siendo infligidos por brujas. Dos de las primeras personas en ser acusadas por Abigail fueron Sarah Good y Tituba.

Ann Putnam - Colegiala (13)

Ann pertenecía a la poderosa familia Putnam y fue una de las primeras acusadoras de la aldea. Algunos creen que sus padres, Thomas y Ann, la forzaron para que acusara a personas con las que estaban enemistados. En 1706, Ann se disculpó públicamente por su papel en los juicios por brujería.

Cotton Mather - Sacerdote (29)

Cotton era uno de los más prominentes prelados de Nueva Inglaterra en la época en que tuvieron lugar los juicios por brujería. Muchos lo culpan de haber sentado las bases del extremismo y de permitir que se usaran «pruebas espectrales» contra los acusados. Cotton acabó convirtiéndose en un importante escritor y científico.

Giles Corey - Terrateniente (71)

Giles fue acusado de brujería junto con su esposa, Martha Corey. Giles se negó a confesar o negar su culpabilidad, por lo que fue sometido a un castigo por aplastamiento. En lugar de hablar, Giles murió tras dos días de permanecer aplastado por una gran piedra.

George Burroughs - Forzudo (40)

George Burroughs, un pastor protestante, fue en parte acusado de brujería porque sus proezas de fuerza (podía levantar un mosquete con un dedo) eran difíciles de justificar sin la ayuda del diablo. Mientras era ahorcado, rezó un padrenuestro, algo que supuestamente era imposible que los brujos pudieran hacer.

John Proctor - Granjero (60)

John era un hombre con una gran reputación. Inicialmente, su esposa Elizabeth fue acusada, pero John salió en su defensa y se mostró suspicaz ante las acusaciones de las muchachas. Debido a esto, Abigail Williams lo acusó de agredirla y de forzarla a tocar el "Libro del diablo". John fue ahorcado en agosto de 1692.

Martha Corey - Costurera (72)

Martha, casada con Giles, era una devota feligresa de la iglesia de Salem, pero fue abiertamente crítica con los juicios. En el tribunal, los niños imitaron sus movimientos y afirmaron que Martha los estaba controlando. Debido a esto, Martha fue ahorcada en septiembre de 1692.

Mary Warren - Sirvienta (17)

Mary era sirvienta de John y Elizabeth Proctor. Fue una de las primeras de la aldea en acusar a otros de brujería y afirmaba haber visto el fantasma de Giles Corey. Finalmente, ella misma fue arrestada por practicar la brujería y confesó, aunque no llegó a ser ahorcada.

Rebecca Nurse - Ama de casa (71)

Rebecca fue una de las personas más ancianas y respetadas en ser acusadas de brujería. 39 miembros de la comunidad firmaron una demanda para que fuera liberada de la prisión. Finalmente, Rebecca fue ahorcada y se hizo famosa por la admirable dignidad con que se comportó en el patíbulo.

Samuel Parris - Pastor (39)

Samuel Parris era el pastor más importante de la aldea de Salem. Antes de los juicios por brujería, ya buscaba «conductas inicuas» en su congregación y atormentaba a los miembros respetables de la iglesia. Su actitud contribuyó a la atmósfera de tensión y suspicacia que se generó en la aldea.

Sarah Good - Mendiga (39)

Sarah era una mendiga vagabunda y quizá fue acusada de brujería debido a su situación de pobreza. Entre otras cosas, fue acusada de rechazar muchas de las «expectativas puritanas» de la aldea. Sarah fue ahorcada en julio de 1692.

Thomas Danforth - Judge (69)

Thomas fue uno de los jueces en muchos de los juicios que se llevaron a cabo en Salem. Thomas estaba en contra de los juicios y pudo haber tenido algo que ver en su cese.

Tituba - Cuentacuentos (35)

Tituba era esclava de Samuel Parris. Fue la primera persona en ser acusada de brujería, por haber entretenido a las muchachas de la aldea con relatos fantásticos. A pesar de su confesión, Tituba no llegó a ser ahorcada y finalmente fue excarcelada.

Will Griggs - Médico, (47)

Griggs estaba al cargo del diagnóstico de los brujos y de determinar «la medida» en que alguien se había dado a la brujería. Tras diagnosticarlos, enviaba a juicio a sus pacientes, que a menudo eran declarados culpables y ejecutados.

William Phips - Gobernador (42)

Sir William Phips era un constructor naval de Boston que había encontrado un tesoro en un galeón español hundido. Phips usó su dinero y contactos para convertirse en el primer gobernador de la Bahía de Massachusetts nombrado por la Corona. Fue Phips quien creó el tribunal que juzgó los casos de brujería de Salem y quien, más tarde, lo disolvió.

Dark Cities

Vol. II

Corre el año de 1692 en la aldea de Salem, Massachusetts. Lo que empezó como unos pocos niños que sentían pinchazos en el costado se ha convertido en una frenética cruzada para dar caza a los brujos culpables de ello. Los vecinos de la aldea se han reunido y las acusaciones han empezado a volar en todas direcciones. ¿Serás el siguiente en ser acusado de brujería? ¿Confesarás para salvar la vida? ¿O te volverás en contra de tus propios familiares y amigos para sobrevivir?

**Facade
Games**

www.facadegames.com

CRÉDITOS

Reglas y mecánica de juego: Travis Hancock

Traducción: J. Ignacio Candil

Diseño gráfico: Holly Hancock

Ilustraciones: Sarah Keele

GRACIAS

A todos los que hicieron pruebas de juego, especialmente:

Ben y Meagan Nielsen

Jayson y Whitney Jensen

GRACIAS

A todos nuestros patrocinadores de Kickstarter que dieron vida a este juego en la primavera de 2015.