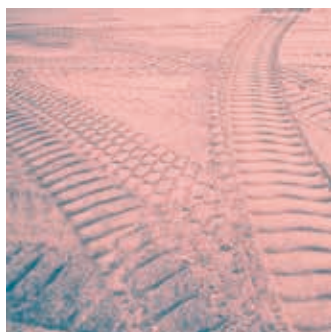


¿Estás seguro de que quieres saber?

DESPERTADOS

RELOADED



Despertados (reloaded) ha sido creado por Enrique Camino,
diseñado gráficamente por JSDS,
con la colaboración de Aránzazu Blázquez y Ana Doreste,
corregido por Edén Claudio Ruíz,
coordinación editorial de Manuel J. Sueiro,
puesto a prueba (aportando interesantes ideas) por Rolvalencia, Nikolai
Wilhelmi, Moly Badani, Tomislav Drazenovic y Manuel Moya.
Agradecimientos: rylehNC, Gaffer, dysjunct, Roucheau, ZootSoot, Talionis,
GBSteve, Nekron99, piousaugustus, eyeharvester
La edición en papel ha sido realizada por Nosolorol Ediciones.

ISBN: 978-84-943243-1-4
Depósito legal: M-32189-2014

Índice

.00	¿Qué es Despertados? / Flashbacks / Adaptarla a otro lugar o época / jugar como un escenario de los Mitos de Cthulhu / jugar con los PJ pregenerados (o no)	Pág. 2
.01	¿Qué ha pasado hasta hoy? / El atropello / Reuniones en el restaurante de carretera / Fiesta en el desierto / Hoy / El despertar / ¿Por qué? / ¿Quién disparó?	Pág. 4
.02	Despertar / Amanecer	Pág. 6
.03	Motel / Patio / Habitaciones / Espacios comunes y vivienda del dueño / Cobertizo / Habitación de Gabriel	Pág. 8
.04	Desierto	Pág. 13
.05	Restaurante	Pág. 14
.06	Más notas para el GM / Estímulos adicionales / La variante de Michael / Jugadoras / Inspiración	Pág. 15
.07	PJ pregenerados	Pág. 16
+1	Apéndice / Despertados en la era del jazz	Pág. 18
+2	Ayudas de juego	Pág. 19
.h1	El sistema Hitos	Pág. 28
.h2	PJ pregenerados	Pág. 34

.00

¿Qué es Despertados?

Despertados es una partida diferente al uso. Para empezar, propone un suceso que «les ocurre» a los personajes y que no les da ningún poder de decisión. Habla de los personajes siendo convencidos por una persona desconocida para que le hagan un favor, y despertando en un lugar extraño a la mañana siguiente, sin acordarse de lo que ocurrió. De hecho, el escenario comienza con los personajes esa mañana siguiente, con amnesia sobre lo ocurrido. Deben investigar su entorno y encontrar las pistas para recomponer los sucesos de la noche anterior, que, a priori, los involucran en un asesinato.

El escenario se presenta como un «cajón de arena» (*sandbox*). Los personajes acabarán visitando tres localizaciones diferentes, pero en ninguna de ellas hay un plan definido. En estas localizaciones (el motel en el que despiertan, el desierto donde tuvo lugar el asesinato y el restaurante de carretera) se desarrollará toda la acción.

También es particular el hecho de que no hay PNJ (hasta el final, solo uno, y solo si tú quieres). Con lo que el GM puede sentarse, observar y simplemente ir aportando con cuentagotas los datos que los jugadores encontrarán y con los que tendrán que lidiar (los jugadores, ¡no sus personajes!) para resolver el rompecabezas.

Si utilizas los personajes pregenerados que te facilitamos (cosas que te recomendamos encarecidamente), verás que el escenario cobra un segundo nivel de complejidad. Estos personajes conllevan una sub-trama que los vincula a un hecho terrible del pasado. En un principio, los tres creerán que no se conocen, sin embargo, según se vaya tirando del hilo irán recordando con mayor claridad ese incidente de hace cinco años, lo que aumentará el grado de desconfianza entre ellos. Pero en esto nos centraremos en el momento adecuado.

Flashbacks

Durante el desarrollo de la partida, algunos objetos provocarán *flashbacks* en los PJ. Estos capítulos de recuerdos son progresivos, cada vez llegan un poco más lejos, hasta que, en el momento adecuado, todo se hará evidente para ellos. Los encontrarás descritos en los momentos correspondientes dentro del texto del escenario.

Adaptarla a otro lugar o época

Despertados es una partida que se desarrolla en un lugar aislado y con muy pocos personajes, por lo que es fácil de trasladar a otro entorno. Si te resulta más sugerente puedes situarla en un barco, una isla, o una instalación militar ártica. En cuanto a la época, la historia que se narra es prácticamente universal, con lo que, realizando ciertos cambios en las pistas que se encuentran (las relacionadas con tecnología, como pueden ser los televisores, la cámara de fotos...), también es factible colocar a los jugadores en cualquier periodo, desde el medioevo hasta el futuro (conquista del espacio, *cyberpunk*...).

Concretamente, en la página 18 encontrarás un apéndice para adaptar todo el escenario a los años veinte y treinta habituales de los juegos sobre los Mitos de Cthulhu.

Jugar Despertados como un escenario de los Mitos de Cthulhu

La motivación fundamental para el comportamiento del protagonista de este escenario es religiosa. En ese sentido, transformar **Despertados** en una aventura de los Mitos no parece un reto demasiado complejo, ya que las referencias al Dios cristiano pueden cambiarse, con ciertas modificaciones, por otras relativas a vuestra deidad favorita del panteón lovecraftiano. En el apéndice +1 (página 18) os ofrecemos notas para utilizar a Nyarlathotep como «maestro de marionetas» en la aventura.

Jugar Despertados con los personajes jugadores pregenerados (o no)

Este escenario puede jugarse con cualquier grupo de personajes. Solo necesitan una excusa para estar de paso por el desierto de Texas (¡o por donde tú hayas decidido situar tu propia versión de la partida!). La aventura es algo que «les va a pasar», no en lo que van a entrar por su propia voluntad.

Sin embargo, en este caso, junto a los personajes pregenerados hemos incluido una subtrama que supone un nivel más de profundidad (y de desconfianza). Los tres personajes propuestos sufrieron hace exactamente cinco años un hecho traumático. Lo que no saben, es que los tres sufrieron el mismo hecho, cada uno desde un papel. Los identificamos como Ashton, Bale y Connor. Aun usándolos, puedes cambiarles los nombres, pero nosotros los llamaremos así durante las partes del escenario que sean relevantes para su historia, por facilidad de referencia (así, aunque uses otros nombres en tus partidas, siempre tendrás la referencia de que son los personajes A, B y C). A perdió a su mujer en un atropello, B fue el conductor que la atropelló y C era el amante de la mujer de A y fue el que provocó el accidente. Al proponer esta subtrama nos basamos en una casualidad «cósmica», ya que volvemos a reunir a tres personas sin ningún vínculo aparente en sus vidas (¡e incluso al coche de una de ellas, arma del crimen!). Si prefieres no utilizar estos personajes o la casualidad te parece demasiado difícil de justificar ante tus jugadores, tienes todavía una partida entera que desarrollar con el hilo principal de **Despertados**. Pero, sinceramente, te recomendamos hacer la prueba.

Durante el desarrollo del texto, habrá información específica sobre los personajes pregenerados. Si has decidido no utilizarlos, simplemente ignora esos párrafos. También debes saber que la partida hace uso de la mecánica de *flashbacks*. Algunos de estos se proponen específicamente para estos personajes pregenerados (los relativos al atropello). De nuevo, si tu grupo no está compuesto por estos PJ, simplemente ignóralos.

Como adelanto, estos son los tres personajes involucrados en nuestra «segunda» historia:

Ashton

Viudo desde hace cinco años cuando un conductor atropelló a su mujer (Harriette) a la salida de un restaurante y se dio a la fuga. La matrícula del coche, de color oscuro, acababa en 314. Desde entonces ha tenido problemas con el alcohol. Lleva(ba) sin beber tres años. Entre sus efectos personales está la chapa de AA (Alcohólicos Anónimos) con «3 años sobrio».

Bale

Esa noche conducía borracho, la mujer se internó en la calzada de pronto y Bale no tuvo tiempo de reaccionar. La atropelló y se dio a la fuga. No llegó a conocer el resultado de su acción. Asustado, al poco tiempo vendió el coche, un Ford Torino azul oscuro con una matrícula que no recuerda, pero es el mismo modelo y color que está aparcado en el motel por la mañana. Tiene, desde hace tiempo, problemas con el alcohol y las drogas (es consumidor habitual de cocaína).

Connor

Era el amante de una mujer casada llamada Harriette, pero no llegó a conocer en persona al marido (Ashton), más allá de verlo fugazmente aquella fatídica noche. Cuando presenció el accidente huyó. Intentó ponerse en contacto con Harriette durante los días siguientes pero no lo consiguió. No llegó a confirmar que hubiera muerto. Es consciente de que la mujer aceleró el paso al verle o mientras ella salía de un restaurante con su marido. Al hacerlo, se internó involuntariamente en la calzada y fue arrollada por un coche. Desde entonces recurre esporádicamente al alcohol para olvidar que se siente responsable. Estuvo en la cárcel dos años por abuso de menores (tuvo relaciones con una chica de dieciséis años cuando él tenía diecinueve).



.01

¿Qué ha pasado hasta hoy?

Hace cinco años
3 de marzo de 2004

El atropello

Ese día (anoche hicieron cinco años), Bale, borracho, atropelló a la mujer de Ashton. Esta se introdujo descuidadamente en la carretera al intentar no coincidir con su amante, Connor.

El coche que atropelló a la mujer era oscuro y tenía una matrícula acabada en 314.

Ashton salía de cenar de un restaurante con su mujer. La mujer vio a Connor y, asustada (pues era su amante), aceleró el paso sin darse cuenta de que se metía en la carretera. Bale pasaba borracho con el coche y, sin tiempo de reaccionar, embistió a la mujer. Se dio a la fuga. La mujer murió. Connor huyó del lugar y no volvió a saber nada de ella.

Ayer
3 de marzo de 2009

Reuniones en el restaurante de carretera

Cada personaje, individualmente, fue «fichado» por Gabriel para que lo matara. Gabriel seleccionaba personas que parecieran tristes, melancólicas o vulnerables.

Gabriel: Disculpe, ¿es Vd. de por aquí?

PJ: No.

Gabriel: ¿Me haría un favor?

Con ayuda de alcohol y drogas, convenció a los personajes para que se apuntaran a una fiesta en el desierto. Los coches de los jugadores se quedaron en el restaurante. Gabriel los llevó a un motel de su propiedad en su Ford Torino ya que «ellos no estaban en condiciones de conducir».

Anoche
3 de marzo de 2009

Fiesta en el desierto

Gabriel convenció a cuatro desconocidos para que, borrachos, celebraran una fiesta en el desierto con él. Les administró alcohol y peyote y finalmente les convenció de que lo mataran. Gabriel les proporcionaba el arma (un revólver), el lugar seguro (en medio del desierto, sin testigos, donde nadie oiría un disparo), y tres mil dólares. Le dispararon dos veces. La primera fallaron (dieron en una nevera portátil). Para no volver a fallar le ataron manos y piernas con cinta americana y le sellaron la boca. La segunda vez le acertaron en la cabeza.

Anoche
4 de marzo de 2009

El despertar

Los jugadores despiertan cada uno en una habitación del motel. Con resaca. No recuerdan nada desde la tarde de ayer.



¿Por qué?

Gabriel era el dueño de un motel cercano a Matadero, Texas, que desde la construcción de la nueva interestatal estaba poco transitado. Llevaba un tiempo viviendo casi como un vagabundo, y volviéndose un poco inestable, hasta el punto de que cuando murió su perro lo mantuvo congelado en el arcón frigorífico del motel. Hace unos meses le diagnosticaron una enfermedad degenerativa incurable que lo iba a matar en poco tiempo, de manera dolorosa y discapacitante. Asustado, pensó en el suicidio. Sin embargo, sus fuertes convicciones religiosas le impedirían actuar de ese modo. Poco a poco el plan se fue urdiendo en su cabeza, con la ayuda de su asesor espiritual desde los tiempos en el ejército, Michael: convencería a unos extraños para que le mataran. Estaba dispuesto a repartir el dinero que le quedaba entre ellos para que aceptaran su oferta. A Gabriel no le quedaba familia, no tenía a quién recurrir ni de quién despedirse.

El día 3 de marzo (su cumpleaños, si miran la documentación) fue el que eligió para culminar su macabro plan. Se acercó al bar de carretera Daisy's, no lejos de su motel, y escogió a desconocidos a los que veía con aspecto triste.

La casualidad

La vida da muchas vueltas, y en esta ocasión quiso que reuniera en una situación tan extraña a tres personas que, sin conocerse, ya habían coincidido en el pasado en un hecho igual de lamentable y luctuoso. Ashton, quedó viudo hace cinco años por el atropello de su mujer, Harriette. Bale, conduciendo borracho, fue quien arrolló a la mujer de Ashton. Connor era el amante de Harriette. Ashton y ella estaban saliendo de cenar cuando la mujer vio a Connor, se asustó y comenzó a caminar rápidamente para alejarse, sin prestar atención, de manera que se internó en la calzada sin darse cuenta y no dio tiempo a Bale, en coche, de que reaccionara.

¿Quién disparó?

¿Es importante?

Amanecer.
4 de marzo de 2009.

Con cada PJ, por separado, juega esta escena introductoria:

«Despiertas con dolor de cabeza en una cama desconocida. Por la decoración horrible y el mobiliario básico dirías que estás en una habitación de hotel de poca calidad. Estás vestido con los pantalones de traje, cinturón, calcetines y camisa que llevabas.

Lo último que recuerdas: en un bar de carretera en el que habías parado a tomar algo, un tipo con gafas (cara borrosa) te preguntó si eras de por aquí. Respondiste que no y él dijo: «¿Haría algo por mí?».

Para cada PJ, menos para el que viniera conduciendo (en el caso de los PJ pregenerados: Connor), su chaqueta con la corbata está en el suelo o en una silla, según lo cuidadoso que sea. Los zapatos están en el suelo, con los cordones sin desatar (se los quitaron haciendo fuerza con el otro pie).

«La cabeza te duele como de resaca.»

La habitación no tiene baño. No hay efectos personales del PJ. Su cartera está donde la suela llevar, en el pantalón o en la chaqueta. No falta nada. El móvil está a mitad de batería pero no da cobertura. Puede curiosar un poco por la habitación, tras lo que descubrirá que no hay suministro eléctrico. Puede mirar por la ventana descorriendo la cortina color salmón que huele a polvo. Está en una habitación de un motel en el desierto, el típico motel en forma de u. Fuera es de día parece que desde hace tiempo, y el sol pega fuerte. En el momento en que decida salir al exterior detén la escena. Todos los PJ salen al exterior a la vez (por mero efecto dramático).

.02

Despertar



Los tres salen al exterior y ven a los otros dos saliendo, a su vez, de sus respectivas habitaciones, cada uno en una de las «líneas» de la u. Las habitaciones que ocupan están numeradas: 4, 7 y 11 de un total de 15. Son *bungalows* adosados, de una planta. Los aseos y duchas son compartidos al fondo de cada ramal. En la primera línea está la recepción y las habitaciones 1 a 4, más los aseos y duchas comunes al final. En el segundo ramal, más corto, las habitaciones 5 a 8 y sus correspondientes aseos compartidos. En el tercero, enfrente del primero, las habitaciones 9 a 15 (no hay habitación 13), y sus aseos comunes.

Las demás habitaciones, como podrán ir descubriendo, están sin ocupar y en diferentes grados de desuso. En el patio central hay un coche aparcado, un Ford Torino de color azul oscuro.

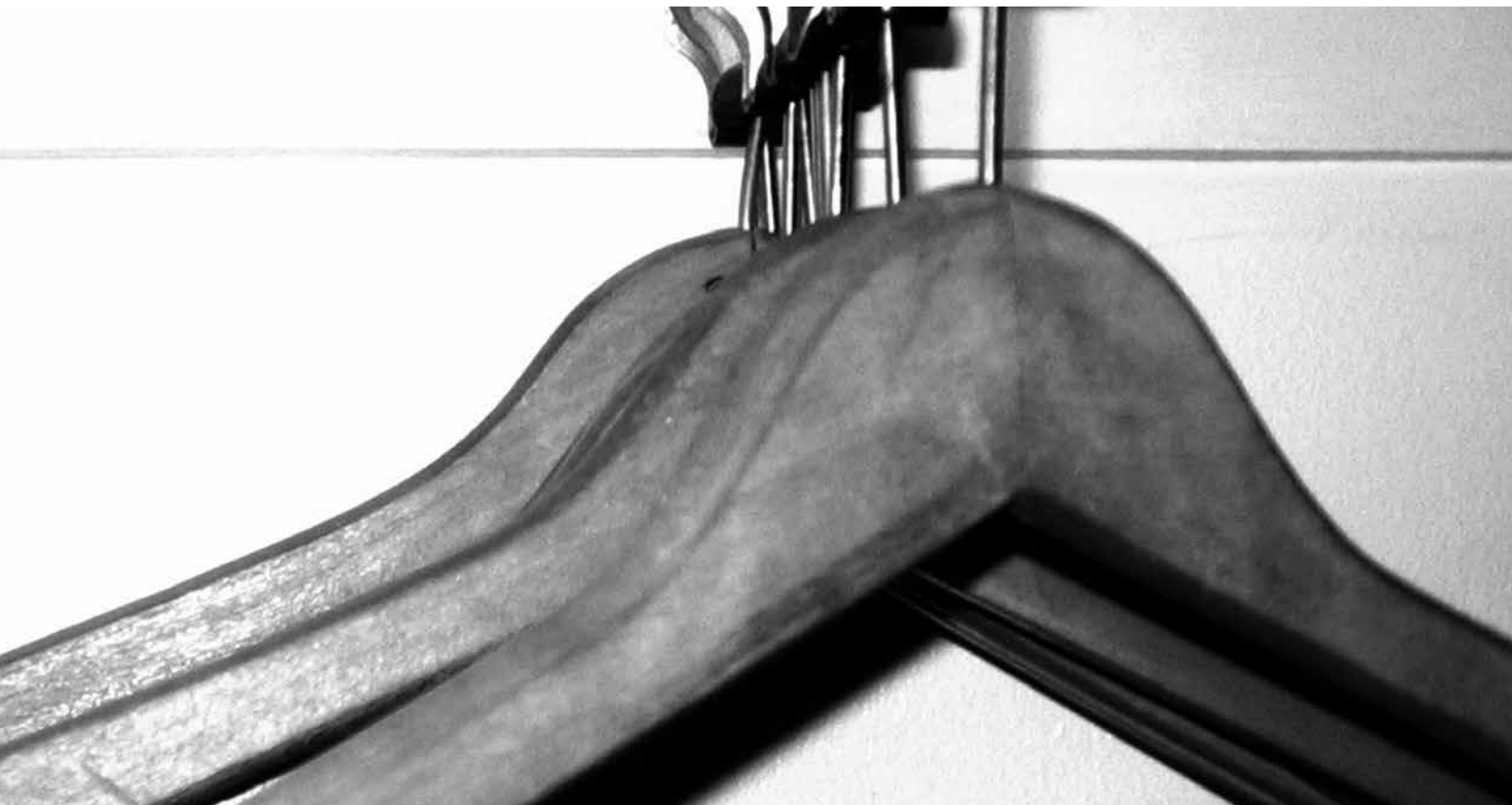
Bale poseyó uno igual hasta hace un par de años. La matrícula es del estado nativo de Bale. De hecho, es su coche. La matrícula es TFG-314.

Información para Ashton: «Anoche se cumplieron cinco años del atropello mortal de tu mujer. Entre tus efectos personales, en el bolsillo del traje, tienes tu chapa de «3 años

sobrio» de Alcohólicos Anónimos. Tres años, hasta anoche».

Información para Bale: «El coche del patio es de la misma marca, modelo y color que el que tú vendiste hace un par de años, tras el atropello».

Información para Connor: «Entre las cosas que hay en tu habitación no está tu chaqueta de traje».



El motel es el típico que todos tenemos en la cabeza. En medio de ninguna parte, con un poste con un letrero luminoso roto y oxidado.

Los brazos de la u son edificios alargados, de una planta, con puertas alineadas que dan a un pasillo de madera cubierto (porche) compartido por todo el bloque. Hay escaleras para acceder al pasillo delante de cada puerta de habitación. Las habitaciones son pequeños *bungalows* individuales unidos pared con pared.

Tras el ramal corto (el segundo), al otro lado según se mira desde el patio hay un cobertizo descuidado.

.03

Motel

Una de las pistas que encontrarán los jugadores está compuesta por cuatro fotos de la fiesta en el desierto, realizadas con una cámara digital. Como no sabemos ni cuántos jugadores vas a tener en la partida, ni cuál será su aspecto, no podemos convertir las fotos en una ayuda de juego concreta, pero a continuación te damos las descripciones de las cuatro imágenes, bien para que las entregues a tus compañeros de mesa, bien para que crees tú mismo la ayuda de juego:

FOTOGRAFÍA 1

Hora sobreimpresa: 23:04. Primer plano de una hoguera contra el fondo negro de la noche.

FOTOGRAFÍA 2

Hora sobreimpresa: 23:07. Todos los presentes, incluidos el fallecido y el misterioso «otro hombre», abrazados mirando a la cámara. La imagen aparece torcida, como si la cámara estuviera apoyada en una superficie no del todo horizontal. El Ford Torino tras ellos.

FOTOGRAFÍA 3

Hora sobreimpresa: 23:37. Primer plano de Gabriel apoyando el revólver contra su sien, en tono jocosos. De fondo, un coche verde.

FOTOGRAFÍA 4

Hora sobreimpresa: 23:42. Plano de cuerpo entero de Gabriel y el «otro hombre» abrazándose, como saludándose o despidiéndose.

las fotos digitales

Patio

El patio es el espacio que queda delimitado entre las tres ramas de la u. Entre ellas, el acceso desde la carretera general. Hay una pequeña acera con matojos secos que separan las vías de entrada y salida, y sobre la que está plantado un poste con el (antiguo) luminoso que identifica el motel: un cuervo con una ristra de plumas en la cabeza, al estilo de los jefes indios. El suelo es de arena compacta con alguna parte groseramente pavimentada.

El único elemento presente es un coche Ford Torino azul oscuro, aparcado cerca de la habitación número 11. La matrícula es TFG-314.

(Es el antiguo coche de Bale, con el que atropelló a la mujer de Ashton. Bale lo reconocerá perfectamente en cuanto pueda acercarse y examinarlo por encima).

<Flashback de Connor, entrega 1: «Al ver el coche rememoras el día del accidente. La mujer se gira para mirarte y se acelera, entra en la carretera y es atropellada. El marido salta a ayudarla».

<Flashback de Bale, entrega 1: «Al ver el coche detenidamente te das cuenta de que era tu coche. Rememoras el día del accidente. La mujer se interna descuidada en la calzada, para ti es demasiado tarde, no tienes reflejos, la golpeas y sale despedida. No puedes pensar, aceleras y huyes del lugar».

Si investigan el coche (las puertas no están cerradas con llave, pero el maletero y la guantera sí), encontrarán lo siguiente:

o La chaqueta del PJ que hayas elegido como conductor la noche anterior (en el caso de los PJ pregenerados se trata de Connor) está tirada en el asiento de atrás. En uno de los bolsillos están las llaves del coche

(tres para puertas, maletero y contacto; y una más pequeña, de la guantera).

o El depósito está casi vacío (hace falta encender el contacto del coche para averiguarlo). Aguantará unos 30-40 kilómetros.

o Guantera del coche (en principio cerrada con llave): guarda un revólver del .38 al que le faltan dos balas, y una bolsa con peyote. Quizá te interese que algún PJ esté familiarizado con este tipo de sustancias para que lo reconozca (en el caso de los PJ pregenerados, Bale, adicto a la cocaína y habitual de las drogas puede identificarlo sin problema).

o Maletero del coche (en principio cerrado con llave): hay un cadáver con manos y pies atados con cinta americana, así como con la boca tapada con la misma cinta. También es evidente una herida grave en la cabeza (de bala). Le falta el zapato izquierdo. Junto al cuerpo hay tirada una cámara de fotos digital (ver. siguiente pista).

<Flashback A, entrega 1, para todos los jugadores, por separado, al ver el cadáver: «Estás sentado a una mesa con un hombre con gafas enfrente (tiene la cara del cadáver), te habla».

o Cámara de fotos digital: si la encienden, ven que en la memoria solo hay cuatro fotos. En ellas aparecen los tres personajes, más el fallecido aun en vida, más una quinta persona que ninguno conoce (un hombre alto y corpulento). Parecen estar de fiesta, de noche, en el desierto, con una fogata, bebida, comida... La sobreimpresión de fecha y hora indica que las fotos se tomaron (si la cámara está bien configurada) la noche anterior sobre las 23:00. En las fotos también pueden reconocerse dos coches, el primero es el que tienen delante, el otro es una berlina verde.

Michael, la otra persona que aparece en las fotos y «socio» de Gabriel, es un hombre alto y corpulento que fue compañero de este en el ejército. Supervisa todo el proceso ya que, siendo ambos fervientes creyentes, temen condenarse. Esperará veinticuatro horas en el bar de carretera Daisy's hasta que vuelvan los PJ y se lleven sus coches. Si es necesario, los PJ pueden encontrarlo para conseguir respuestas.

Michael era el capellán de Gabriel en Irak y ha sido su consejero

espiritual en los últimos tiempos. Cuando Gabriel supo de su enfermedad, tornó a Michael en busca de ayuda, y compartió con él sus ideas de suicidio. Pero el sacerdote le prohibió suicidarse, ya que eso lo condenaría eternamente. En la desesperación de Gabriel, perfeccionaron un plan que le permitiría la entrada de Gabriel en el reino de los cielos. Michael recibió una parte del dinero y quedó encargado de supervisar los hechos y asegurarse, asegurándose de que Gabriel moría en la fiesta.

¿quién es y dónde está el otro hombre de las fotos?

Habitación 7: Es una habitación normal en la que se despierta uno de los PJ (si usas los PJ pregenerados, se trata de Bale).



Habitación 4: Es una habitación normal en la que se despierta uno de los PJ (si usas los PJ pregenerados, se trata de Ashton).

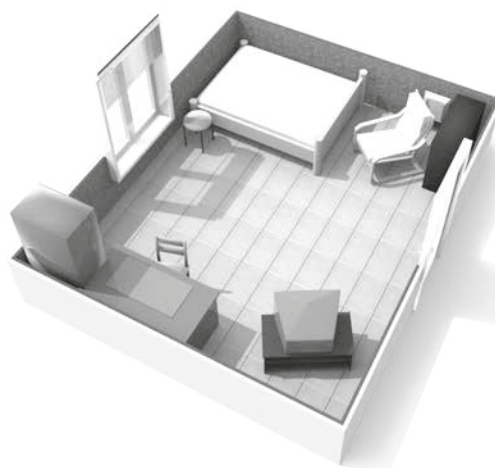
Habitación 9: Es una habitación normal. La tele está rota, el cuadro, caído y el mobiliario, revuelto. Hubo una pelea, simplemente no se recogió después, pero no es relevante para el escenario. Hay manchas de sangre (poca) en la zona baja de una de las paredes, la opuesta a la puerta. La lamparilla está rota con el cable arrancado, que sigue enchufado pero no llega a la lámpara.



Habitación 11: Es una habitación normal en la que se despierta uno de los PJ (si usas los PJ pregenerados, se trata de Connor).

Habitación 15: Hay restos de una pizza en su caja abierta encima de la cama. Están casi fosilizados.

Habitación 1: Todo el mobiliario está retirado o arrinconado. La mesa se ha reconvertido en un altar con la imagen de la Virgen, hay pintadas en las paredes con citas bíblicas, cirios a medio consumir y un cristo en la pared al que le falta una pierna (se ve el yeso interior en el roto). También hay un enorme reclinatorio.



Habitaciones

Entender el plano:

Ramal 1: habitaciones con números del 1 a 4, aseos comunes, recepción, vivienda del dueño, instalaciones comunes (cafetería/comedor y aseo) y de mantenimiento (cocina, lavandería...).

Ramal 2: habitaciones con números del 5 al 8, aseos comunes.

Ramal 3: habitaciones con números del 9 al 15 (no hay 13), aseos comunes.

La descripción de las habitaciones es común para todas (las excepciones se indican más adelante): una cama ancha, una mesilla con lamparita, una televisión (a monedas, algunas están rotas, alguna se enciende pero no sintoniza), cortinas, escritorio, silla, y una lámina con un dibujo del desierto probablemente con el marco o cristal roto.

Puedes añadir algún detalle de color, como un panfleto de «Bienvenidos a Matadero County», una guía telefónica con anuncios de clubes de alterne marcados a bolígrafo o con hojas arrancadas...

Aseos y duchas comunes al final del pasillo: dos lavabos, dos duchas de pie con puerta, dos cabinas de inodoro separadas, un espejo sobre los lavabos, un secador de manos de aire caliente (roto), un radiador y un desagüe circular en medio del suelo, sucio de óxido y porquería. Los inodoros están sucios, marrones, en el ramal 1 una de las cabinas está encharcada porque una tubería gotea. La cisterna de ese inodoro está vacía e inoperativa. El espejo de los aseos del ramal 1 está agrietado en la esquina superior izquierda, le falta la punta. En el ramal 2, en uno de los lavabos hay trozos de yeso desprendidos del techo.

Espacios comunes y vivienda del dueño

La recepción es normal. Hay una mesita de café con un cenicero lleno y algún sofá descuidado con manchas de orín seco de perro. En un brazo alto en la pared hay un televisor de quince pulgadas», el mando a distancia está tras el mostrador.

No hay cobertura de móvil. El televisor solo sintoniza dos canales, en uno solo hay tele-series de los ochenta y en el otro, música también de los ochenta. Si hacen la prueba, tampoco se reciben bien las emisoras de radio. Por supuesto, no hay línea telefónica.

Al fondo, un mostrador con un timbre y un libro de registro. Detrás hay un teléfono viejo

sin línea. Botes de lápices, una calculadora de rollo de papel..., objetos varios de escritorio. Detrás hay una puerta entreabierta.

Hay algún extintor, pero no se leen las fechas de revisiones, están borradas por el tiempo.

El libro de registro tiene la última entrada en tinta vieja el 3 de diciembre de 1995. Y después, anotaciones con los nombres de los PJ y un cuarto nombre (Michael Major), con fecha de 3 de marzo pero sin año. Entre la última página y la contraportada del libro de registro hay varios documentos, facturas (la última es de 1996), cartas de banco..., todo a nombre de Gabriel Messenger, y tres sobres. Cada uno de los sobres lleva escrito el nombre de uno de los PJ, tienen 3000 dólares, y una nota manuscrita que reza: «Gracias». La grafía de la nota y de los anversos de los sobres corresponde con la letra del dueño del motel, esto puede comprobarse cotejando la escritura con el libro de registro.

<Flashback A, entrega 2, para todos los jugadores, por separado, al ver la nota: «Estás sentado con un hombre con gafas enfrente (tiene la cara del cadáver del coche), te habla: "¿Es Vd. de por aquí?". "No. -Le devuelves la mirada". "¿Haría algo por mí?". Levantas la cabeza porque alguien entra en el local, es un restaurante de carretera y ves el logotipo en la puerta, verde y rojo, pero la gente lo tapa al entrar».

Junto a la recepción hay una pequeña cafetería. Ahí se sirven (servían) desayunos.

En la entrada hay una máquina expendedora de comida con todos los productos caducados desde hace varios años (unos ocho años en general, si alguien pregunta; es decir, poco después de la fecha en que dejó de usarse el motel según el libro de registro). La máquina está desenchufada de la pared.

Tras la cafetería está la cocina (nada de interés).

Tras la recepción hay una sala con una mesita, un televisor pequeño (no funciona), algunos libros (de temas cualesquiera, novelas baratas), revistas viejas (la más reciente es de 2003) y un sofá.

La cocina y la salita salen cada una por separado a un pequeño pasillo. En el pasillo está el cuadro eléctrico: solo está en uso la zona donde vivía el dueño (donde se encuentran actualmente los PJ), el resto de conmutadores están bajados (hay etiquetas que identifican los interruptores: recepción, 1, 2, 3, cobertizo, entrada). Se puede encender todo pero se corre el riesgo de que se queme el generador (a discreción del GM). Si se enciende algún

otro conmutador, se oye un ruido de motor acelerándose y las luces parpadean durante un momento.

Al otro lado del pasillo hay dos estancias. A la derecha hay un cuarto de baño completo. A la izquierda hay una habitación, la habitación donde vivía Gabriel, el dueño (ver página 12).

Saliendo por la cocina al callejón hay un lavadero con máquinas industriales, un arcón frigorífico y unas alacenas que funcionaban como despensa. Dentro del arcón está congelado el cadáver del perro del dueño. A un lado, en el suelo, hay un platillo de comida para mascotas con restos, y no muy lejos hay un saco de comida para perros (croquetas) en buen estado, con fecha de caducidad dentro de tres meses (Gabriel sacaba diariamente a su perro para «darle de comer»). En esta zona sigue habiendo suministro.

Cobertizo

Hay varios utensilios mecánicos, y algún electrodoméstico retirado de servicio que ya no funciona. Hay una furgoneta roja (no aparece en las fotos de la noche anterior) que se tardaría horas en conseguir hacer arrancar y una vieja moto sin posibilidad de reparación.

De interés:

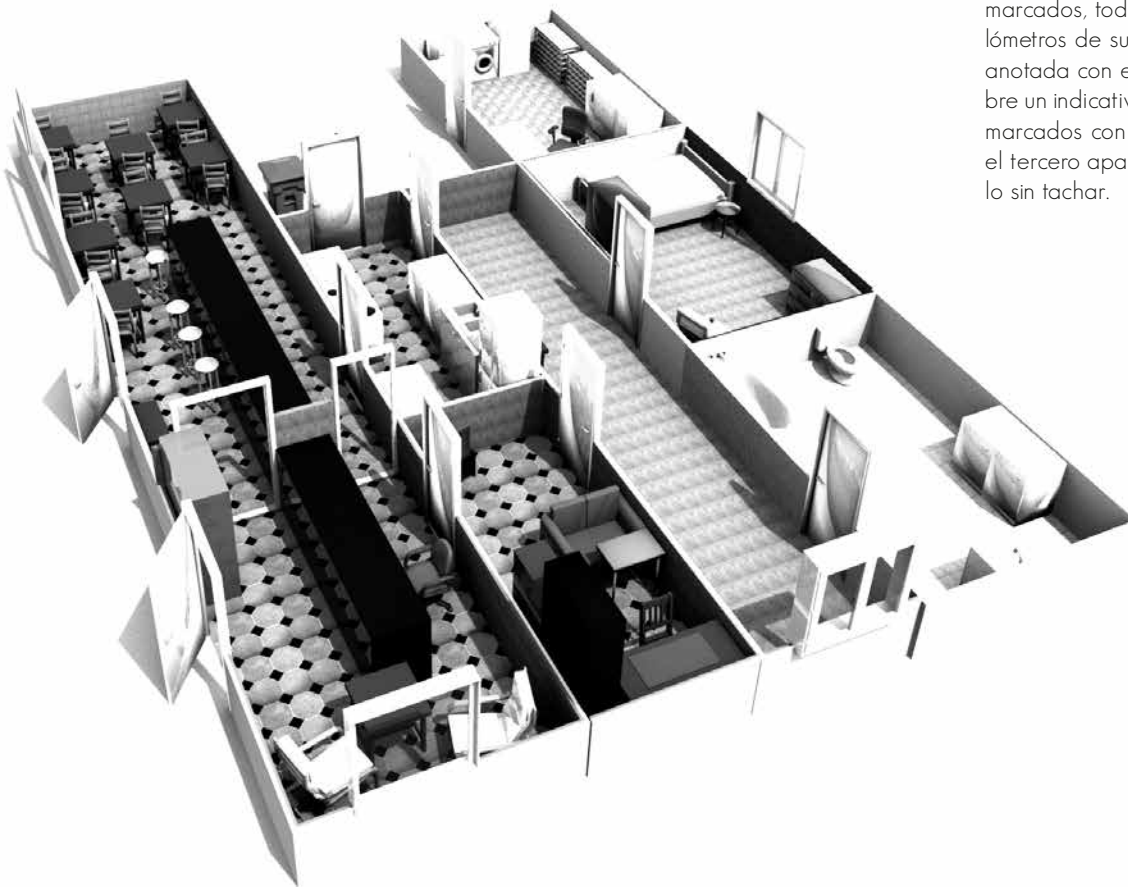
hay algún bidón de gasolina (con el que rellenar el Ford Torino si quieren moverse) y herramientas variadas.

Habitación de Gabriel

Es una habitación con una distribución similar a la de las de huéspedes. La cama está deshecha y hay ropa y varios libros desordenados. En la pared hay un cuadro de la Virgen.

Objetos relevantes que pueden encontrar aquí:

- o Hay un extracto bancario con la retirada de 12 000 dólares de una cuenta que se queda vacía. El titular de la cuenta es Gabriel Messenger.
- o Una Biblia católica con varios pasajes sobre el suicidio (y la condena eterna que ello supone) subrayados.
- o Un informe médico que indica que al paciente (Gabriel Messenger) le quedan apenas meses de vida por una grave enfermedad degenerativa (si los jugadores preguntan, es esclerosis). El informe está fechado el 17 de enero de 2009. El médico figura en la ciudad de Matadero, Texas. Si lo consultan en un mapa, está a unas dos horas en coche. Recuerda que no hay teléfono en el motel.
- o Un mapa de la zona con tres lugares marcados, todos a menos de ochenta kilómetros de su localización (que aparece anotada con el texto manuscrito «Yo» sobre un indicativo de motel). Dos aparecen marcados con círculos y luego tachados, el tercero aparece marcado con un círculo sin tachar.



Si se desplazan hasta el lugar marcado en el mapa con un círculo sin tachar:

Desde la carretera, siguiendo las indicaciones del mapa, avistarán sin problemas un lugar algo apartado (quizá unos cuatrocientos metros) que se adentra en el desierto, entre algunos arbustos bajos. Hay restos de una fogata, un bidón de gasolina vacío, algunas latas de cerveza aplastadas, bolsas de aperitivos, una nevera portátil resquebrajada (con un agujero de bala) y, sobre la arena y alguna piedra que ayudaba a conformar el hogar de la fogata, manchas de sangre seca.

«Flashback de Bale, entrega 2, al ver la sangre recuerda cuando él mató a una persona: «Rememoras el día del accidente. La mujer se gira y acelera el paso, entra en la carretera y la atropella sin poder evitarlo. El marido salta a ayudarla. Desencajado, el hombre se gira buscando ayuda. Le ves la cara por el espejo retrovisor: es Ashton».

Restos de cinta americana y la arena revuelta por pasos y por haber arrastrado un objeto grande y pesado (lógicamente el objeto pesado era el cadáver de Gabriel, es probable que los PJ lo supongan).

En el suelo también hay un zapato (izquierdo) que corresponde con el que le falta al cadáver del coche.

A los pocos minutos, sus movimientos atraerán a algunos dingos al lugar (puedes usar esto para ponerlos nerviosos, para forzar un combate con armas improvisadas o para forzar su salida apresurada del lugar).

Objetos de interés:

o Tirada en el suelo hay una foto de la guerra de Irak en la que aparece el hombre muerto (Gabriel), vestido de uniforme y tumbado en una camilla, herido. Junto a él está el quinto hombre de las fotos, leyéndole la Biblia, también de uniforme pero de capellán. Al dorso, escrito a mano (con una letra diferente a la de las notas y el libro de registro): «Para lo que necesites. Michael.».

o Un vaso de café para llevar (de cartón) de un local llamado Daisie's, según se indica bajo el logotipo, situado en el punto kilométrico 'milla 224' de la autopista estatal. Si tienen acceso a los mapas encontrados en la vivienda del motel, pueden comprobar que están a menos de una hora en coche de ese lugar. El logotipo de Daisie's impreso en el vaso es rojo y verde.

«Flashback A, tercera entrega para todos los jugadores, por separado: «Estás sentado con un hombre con gafas enfrente (tiene la cara del cadáver), te habla. Levantas la cabeza porque alguien entra en el local, un restaurante de carretera cuyo logotipo es verde y rojo, en la puerta. La gente lo tapa al entrar, pero terminan de pasar y por fin puedes verlo: Daisie's».

.04

Desierto

Michael esperará veinticuatro horas en el bar Daisy's hasta que aparezcan los PJ para retirar sus coches y volver a su vida normal.

Si los PJ resuelven que deben volver al restaurante para recuperar sus coches o simplemente porque consideran que ahí puede haber más pistas, queda a discreción del GM el que se encuentren con Michael o no. Si crees que merecen una explicación, haz que se conozcan. Si consideras que el valor dramático de la historia no requiere de tal aclaración, júgalo simplemente como un epílogo en el que los jugadores retiran sus coches y vuelven a sus vidas (pero ojo, si no han averiguado todo lo necesario para situarse en la historia esto puede resultar muy frustrante).

.05

Restaurante



.06

Más notas para el GM

Si estás pensando dirigir **Despertados** y conoces de antemano a los jugadores que se van a sentar a la mesa, dedica un minuto a pensar qué PJ va a funcionar bien con cada uno de ellos. Ashton está en la peor posición. Va a encontrarse con el asesino de su mujer y quizá también descubra que esta lo engañaba, ¡y con quién! Puedes sacarle todo el jugo con un jugador que resulte fácil de azuzar. Bale está consumido por la culpa y va a encontrarse con el viudo de su víctima. ¿Confesará? ¿Intentará evitar que lo descubran? Por otro lado, va a ver su viejo coche en el patio. ¿Buscará pistas que vinculen al resto de los PJ con la situación? Utiliza a un jugador que le dé muchas vueltas a las pistas. Connor probablemente esté confuso, ya que tendrá varias sospechas pero ninguna prueba (salvo que la relación A-B-coche quede expuesta muy temprano duante el escenario). También se trata del personaje menos preeminente, con lo que si tienes un jugador que no sea demasiado proactivo, dale esta ficha.

Estímulos adicionales

Como GM vas a ver cómo la tensión tiene a los PJ a punto de explotar en varios pasajes del escenario. Si necesitas darles un empujón puedes utilizar estos estímulos:

Para Ashton, añade algo de información a sus *flashbacks* haciendo que Connor resulte «visible» en ellos: el amante que los mira y que camina alejándose inmediatamente después del accidente.

Para Bale, incluye entre los contenidos de la guantera los documentos que indican que vendió el coche hace casi exactamente cinco años.

Para Connor, pon una foto de Harriette en su cartera y haz que resulte visible en algún punto del escenario.

La variante de Michael

Una variante utilizada en una de las partidas y que tuvo un interesante efecto fue convertir a Michael en el propio Diablo. Al final del escenario, dio la bienvenida a los personajes en Daisie's e, interpretado al estilo de DeNiro en *El corazón del ángel*, les explicó cómo los había reunido y jugado con ellos.

Resultó un final más que interesante que dejó a los PJ en *shock* ¡y a los jugadores, encantados! (Gracias, Carlos).

Jugadoras

Si cuentas con una o más jugadoras en tu grupo y que prefieren no interpretar a un hombre, esta es la manera de adaptar los personajes pregenerados: con una sola jugadora, el cambio más sencillo es convertir a Bale en Bianca. Si cuentas con dos, Harriette pasa a ser Harry, y entrega las fichas de Ashton (que ahora será Amanda) y Connor (Cynthia) como PJ. Si las tres son jugadoras, cambia todo de modo simétrico.

Inspiración

Estas son algunas películas que nos han ayudado a definir el ambiente: *Memento*, por la desorientación.

Identity, por el motel y las relaciones interpersonales.

Reservoir Dogs, por los asuntos pendientes.

Mentes en blanco, por un lado parecería una referencia obvia, pero por otro, no tiene nada que ver.

Carretera perdida, es de Lynch, ¿hay algo más que decir?

42 años, viajante de comercio: vende piezas industriales para maquinaria de obra pública y civil.

Viudo desde hace cinco años cuando un conductor atropelló a tu mujer (Harriette) a la salida de un restaurante y se dio a la fuga. La matrícula del coche, de color anaranjado, acababa en 314. Desde entonces has tenido problemas con el alcohol. Llevas sin beber tres años. Entre tus efectos personales está la chapa de Alcohólicos Anónimos con «3 años sobrio».

FUE 12					
CON 11					
INT 10, Idea 50 %					
DES 15					
TAM 9					
POD 8, Suerte 40 %					
CAR 10					
EST 15, Cultura general 75 %					
		CONOCIMIENTOS		SENSORIALES	
		Burocracia 40 %	Manejo de archivos 55 %	Discreción 25%	Percibir 45 %
		Ciencias naturales -	Medicina 0 %	Esconder/(se) 15%	Seguir rastros 10 %
		Ciencias ocultas 5 %	Primeros auxilios 35 %	Escuchar 45%	Supervivencia 15 %
		Ciencias sociales y	Psicoanálisis 0 %	Orientación 35%	
		humanidades -	Psicología 65 %		
		Idioma: inglés 75 %		SOCIALES	
		ACCIÓN		Autoridad 40 %	Intimidar 50 %
		Armas cuerpo a cuerpo -	Forma física 37 %	Bajos fondos 10%	Oratoria 55 %
		Armas de fuego -	Lucha 30 %	Embaucar 65 %	Protocolo 40 %
		Conducir 25 %		VOCACIONALES	
		Esquivar 30 %		Arte 5 %	Maestrías (mecánica) 50 %
				Bricolaje 40 %	





B/ BALE

39 años, mecánico, de viaje para visitar a su madre enferma.

Esa noche conducías borracho, la mujer se internó en la calzada de pronto y no tuviste tiempo de reaccionar. La atropellaste y te diste a la fuga. De eso hizo anoche cinco años. No llegaste a conocer el resultado de tu acción. En cuanto pudiste vendiste el coche para desvincularte de lo sucedido y por los recuerdos que te traía. El coche era un Ford Torino azul oscuro con una matrícula que no recuerdas. Tienes problemas con el alcohol y las drogas (eres consumidor habitual de cocaína).

FUE 15	CONOCIMIENTOS		SENSORIALES	
CON 13	Burocracia 10 %	Manejo de archivos 25 %	Discreción 10 %	Percibir 25 %
INT 9, Idea 45 %	Ciencias naturales -	Medicina 20 %	Esconder/(se) 15 %	Seguir rastros 30 %
DES 13	Ciencias ocultas 5 %	Primeros auxilios 35 %	Escuchar 25 %	Supervivencia 15 %
TAM 12	Ciencias sociales y	Psicoanálisis 0 %	Orientación 35 %	
POD 10, Suerte 50 %	humanidades -	Psicología 25 %	SOCIALES	
CAR 9	Idioma: inglés, 60 %		Autoridad 21 %	Intimidar 54 %
EST 12, Cultura general 60 %	ACCIÓN		Bajos fondos 10 %	Oratoria 10 %
	Armas cuerpo a cuerpo -	Forma física 48 %	Embaucar 10 %	Protocolo 24 %
	Armas de fuego -	Lucha 46 %	VOCACIONALES	
	Conducir 70 %		Arte 5 %	Maestrías (mecánica) 70 %
	Esquivar 46 %		Bricolaje 50 %	Maestrías (electricidad) 40 %

44 años, empleado de banca dirigiéndose a su nuevo destino.

Eras el amante de una mujer casada llamada Harriette, cuyo marido solo llegaste ver fugazmente aquella fatídica noche. Ayer se cumplieron exactamente cinco años desde el atropello. Cuando viste el accidente huiste. Intentaste ponerte en contacto con Harriette en los días siguientes pero no te fue posible. No llegaste a saber qué ocurrió finalmente ni si ella sigue viva o no. Sí eres consciente de que aceleró el paso y se metió en la carretera sin mirar para intentar no cruzarse contigo. Desde entonces recurres esporádicamente al alcohol para olvidar. Estuviste en la cárcel dos años por abuso de menores (tuviste relaciones con una chica de dieciséis años cuando tú tenías diecinueve).

FUE 12	CONOCIMIENTOS		SENSORIALES	
CON 11	Burocracia 40 %	Manejo de archivos 55 %	Discreción 25 %	Percibir 45 %
INT 10, Idea 50 %	Ciencias naturales -	Medicina 0 %	Esconder/(se) 15 %	Seguir rastros 10 %
DES 15	Ciencias ocultas 5 %	Primeros auxilios 35 %	Escuchar 45 %	Supervivencia 15 %
TAM 9	Ciencias sociales y	Psicoanálisis 0 %	Orientación 35 %	
POD 8, Suerte 40 %	humanidades -	Psicología 65 %	SOCIALES	
CAR 10	Idioma: inglés 75 %		Autoridad 40 %	Intimidar 50 %
EST 15, Cultura general 75 %	ACCIÓN		Bajos fondos 10 %	Oratoria 55 %
	Armas cuerpo a cuerpo -	Esquivar 30 %	Embaucar 65 %	Protocolo 40 %
	Armas de fuego -	Forma física 37 %	VOCACIONALES	
	Conducir 25 %	Lucha 30 %	Arte 5 %	Maestrías (Mecánica) 50 %
			Bricolaje 40 %	



C/ CONNOR

Despertados en la era del *jazz*

Para situar **Despertados** en los años veinte y treinta, deberás realizar los siguientes cambios en el entorno y las pistas:

- o Televisores: Elimina los televisores de las habitaciones y de la zona de vivienda. En las zonas comunes (recepción, cafetería...) puedes colocar aparatos de radio que sufran el mismo problema que los televisores: en este caso, que no sean capaces de sintonizar ningún canal (no pueden sintonizar canales con programación de hace veinte años, ya que no fue hasta 1920 que comenzaron a emitirse programas en abierto).
- o Teléfonos: Por supuesto, no existen los teléfonos móviles. El teléfono del motel no tiene línea.
- o Cámara digital: No hay ninguna posibilidad de que haya documentos gráficos de la fiesta de la noche anterior (¡salvo que alguien hiciera dibujos a carboncillo!). Así que puedes utilizar una libreta de notas en uno de los bolsillos de la víctima (Gabriel) con una anotación relevante en la primera página: los tres nombres de los PJ y el de Michael, los cuatro seguidos de un símbolo de confirmación.
- o Extracto de banco: Se puede seguir utilizando, pero será una nota manuscrita con un sello de la sucursal.
- o Informe médico: Apenas habrá cambiado salvo estéticamente. Estará escrito a máquina y tendrá menos información que uno moderno, pero básicamente es el mismo documento.
- o Foto de la guerra: Cambia la referencia a la guerra de Irak por la Primera Guerra Mundial.

Despertados por Nyarlathotep

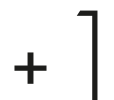
Para jugar **Despertados** como una partida de los Mitos de Cthulhu puedes utilizar los siguientes cambios:

Te proponemos que la mente maestra tras todo el montaje sea Nyarlathotep.

Michael puede ser una mera apariencia del Caos Reptante, que juega con la mente y las esperanzas de Gabriel. Si así lo deseas, puede dejar todo el escenario sin tocar, y que Nyarlathotep utilice la religión cristiana como forma de manipular a Gabriel.

Otra opción es que Gabriel sea un sectario de Nyarlathotep (junto a Michael como, llamémosle, líder de la secta) y entregue su vida a cambio de que los PJ cometan el sacrilegio y de ese modo queden «marcados» por el dios exterior. Esto te daría pie a utilizar **Despertados** como semilla de una saga o campaña en la que los jugadores deben librarse del estigma recibido que los va destruyendo, acercándolos a la locura y convirtiéndolos en nuevas marionetas del Faraón Negro. Michael pasa a ser un villano recurrente y los personajes van recibiendo taras en una carrera contra el tiempo antes de convertirse en carcasas deshumanizadas (zombis al servicio de la secta, criaturas deformes...).

Para ello, la habitación número 1, presentada como un santuario cristiano, debe convertirse en un lugar de adoración a los Mitos. La Virgen y el Cristo ceden su lugar a estatillas de deidades informes. Y las paredes albergarán pintadas con pasajes del *Necronomicon*, no necesariamente en un idioma ni alfabeto conocidos. La Biblia pasa a ser una copia manuscrita (y vagamente comprensible) de un diario dictado por el propio Nyarlathotep en sueños, con pasajes subrayados que hablan de la grandeza de liberarse de la envoltura humana y reunirse con Azathoth en la danza infinita más allá del espacio y el tiempo. Puedes mantener la enfermedad de Gabriel (esto haría más fácil convencerlo del valor de su sacrificio ya que no tiene nada que perder). En la escena del desierto (página 13), añade algún componente arcano como marcas realizadas con sangre en las piedras, algún ingrediente extraño a medio quemar, ¡quizá un dedo humano...! También puedes cambiar el arma del crimen (el revólver) por una daga ceremonial (aunque esto resta tensión, una sola arma de fuego para tres personas que desconfían unas de las otras da mucho juego).



+2

Ayudas de juego

TITULAR DE LA CUENTA
MESSENGER, Gabriel

Código de cuenta
314159.2653589793

Saldo anterior	12 000,03 USD
----------------	---------------

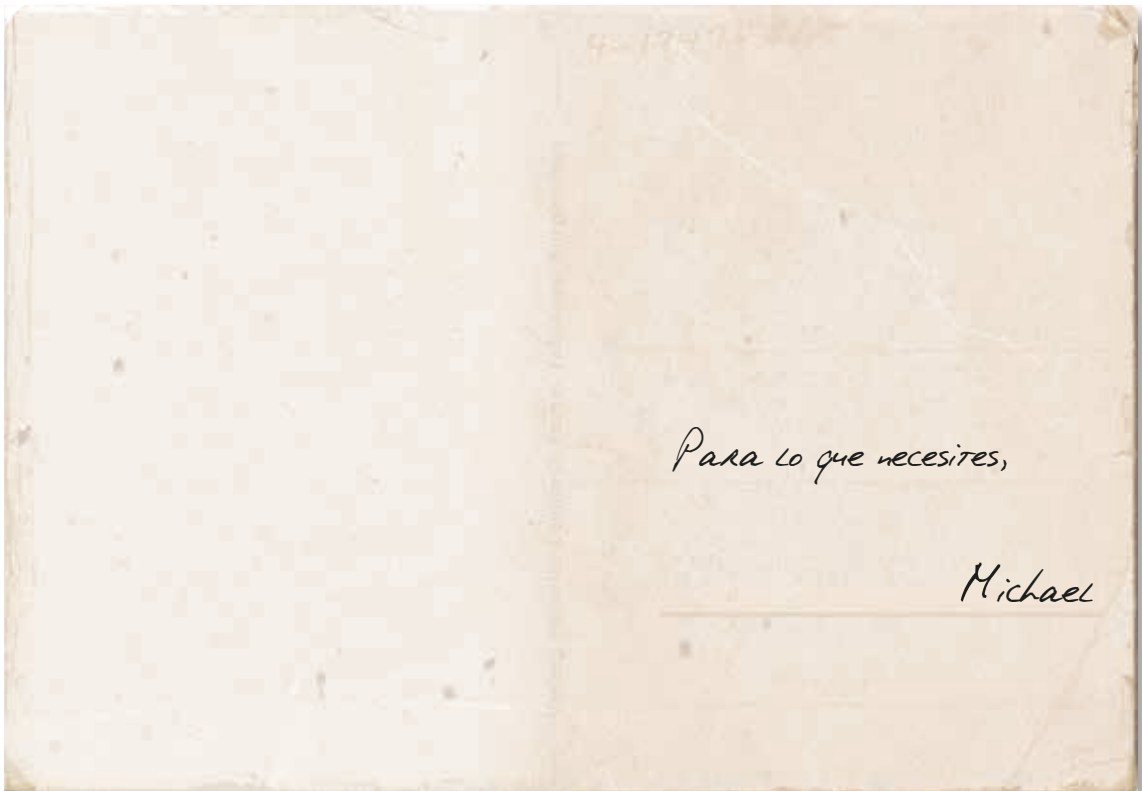
2-mar-2009	Retirada de efectivo	-12 000,00 USD
------------	----------------------	----------------

SALDO TRAS LA OPERACIÓN	0,03 USD
-------------------------	----------

Matadero Savings & Loans

12, Broad St.
Matadero, Matadero County
78982 TX
Phone: 281/436-7037





manera que yo, hermanos, no pude hablarlos como a espirituales, sino como a carnales, como a niños en Cristo. ² Os di a beber leche, y no vianda; porque aún no erais capaces, ni sois capaces todavía, ³ porque aún sois carnales; pues habiendo entre vosotros celos, contiendas y disensiones, ¿no sois carnales, y andáis como hombres? ⁴ Porque diciendo el uno: Yo ciertamente soy de Pablo; y el otro: Yo soy de Apolos, ¿no sois carnales?

⁵ ¿Qué, pues, es Pablo, y qué es Apolos? Servidores por medio de los cuales habéis creído; y eso según lo que a cada uno concedió el Señor. ⁶ Yo planté, Apolos regó; pero el crecimiento lo ha dado Dios. ⁷ Así que ni el que planta es algo, ni el que riega, sino Dios, que da el crecimiento. ⁸ Y el que planta y el que riega son una misma cosa; aunque cada uno recibirá su recompensa conforme a su labor. ⁹ Porque nosotros somos colaboradores de Dios, y vosotros sois labranza de Dios, edificio de Dios.

¹⁰ Conforme a la gracia de Dios que me ha sido dada, yo como perito arquitecto puse el fundamento, y otro edifica encima; pero cada uno mire cómo sobredifica. ¹¹ Porque nadie puede poner otro fundamento que el que está puesto, el cual es Jesucristo. ¹² Y si sobre este fundamento alguno edificare oro, plata, piedras preciosas, madera, heno, hojarasca, ¹³ la obra de cada uno se hará manifiesta; porque el día la declarará, pues por el fuego será revelada; y la obra de cada uno cuál sea, el fuego la probará. ¹⁴ Si permaneciere la obra de alguno que sobreedificó, recibirá recompensa. ¹⁵ Si la obra de alguno se quemare, él sufrirá pérdida, si bien él mismo será salvo, aunque así como por fuego.

¹⁶ ¿No sabéis que sois templo de Dios, y que el Espíritu de Dios mora en vosotros? ¹⁷ Si alguno destruyere el templo de Dios, Dios le destruirá a él; porque el templo de Dios, el cual sois vosotros, santo es.

¹⁸ Nadie se engañe a sí mismo; si alguno entre vosotros se cree sabio en este siglo, hágase ignorante, para que llegue a ser sabio. ¹⁹ Porque la sabiduría de este mundo es insensatez para con Dios; pues escrito está: El prende a los sabios en la astucia de ellos. ²⁰ Y otra vez: El Señor conoce los pensamientos de los sabios, que son vanos. ²¹ Así que, ninguno se glorie en los hombres; porque todo es vuestro: ²² sea

que por vuestra oración y la sumministración del Espíritu de Jesucristo, esto resultará en mi liberación, ²⁰ conforme a mi anhelo y esperanza de que en nada seré avergonzado; antes bien con toda confianza, como siempre, ahora también será magnificado Cristo en mi cuerpo, o por vida o por muerte. ²¹ Porque para mí el vivir es Cristo, y el morir es ganancia. ²² Mas si el vivir en la carne resulta para mí en beneficio de la obra, no sé entonces qué escoger. ²³ Porque de ambas cosas estoy puesto en estrecho, teniendo deseo de partir y estar con Cristo, lo cual es muchísimo mejor; ²⁴ pero quedar en la carne es más necesario por causa de vosotros. ²⁵ Y confiado en esto, sé que quedaré, que aún permaneceré con todos vosotros, para vuestro provecho y gozo de la fe, ²⁶ para que abunde vuestra gloria de mí en Cristo Jesús por mi presencia otra vez entre vosotros.

²⁷ Solamente que os comportéis como es digno del evangelio de Cristo, para que o sea que vaya a veros, o que esté ausente, oiga de vosotros que estáis firmes en un mismo espíritu, combatiendo unánimes por la fe del evangelio, ²⁸ y en nada intimidados por los que se oponen, que para ellos ciertamente es indicio de perdición, mas para vosotros de salvación; y esto de Dios. ²⁹ Porque a vosotros os es concedido a causa de Cristo, no sólo que creáis en él, sino también que padecáis por él, ³⁰ teniendo el mismo conflicto que habéis visto en mí, y ahora oís que hay en mí.

2

¹ Por tanto, si hay alguna consolación en Cristo, si algún consuelo de amor, si alguna comunión del Espíritu, si algún afecto entrañable, si alguna misericordia, ² completad mi gozo, sintiendo lo mismo, teniendo el mismo amor, unánimes, sintiendo una misma cosa. ³ Nada hagáis por contienda o por vanagloria; antes bien con humildad, estimando cada uno a los demás como superiores a él mismo; ⁴ no mirando cada uno por lo suyo propio, sino cada cual también por lo de los otros. ⁵ Haya, pues, en vosotros este sentir que hubo también en Cristo Jesús, ⁶ el cual, siendo en forma de Dios, no estimó el ser igual a Dios como cosa a que aferrarse, ⁷ sino que se despojó a sí mismo, tomando forma de siervo, hecho semejante a los hombres; ⁸ y estando en la condición de hombre, se humilló a sí mismo, haciéndose obe-

I SAMUEL

os escuchará en este caso? Porque conforme a la parte del que desciende a la batalla, así ha de ser la parte del que queda con el bagaje; les tocará parte igual. ²⁵ Desde aquel día en adelante fue esto por ley y ordenanza en Israel, hasta hoy.

²⁶ Y cuando David llegó a Sidlag, envió del botín a los ancianos de Judá, sus amigos, diciendo: He aquí un presente para vosotros del botín de los enemigos de Jehová. ²⁷ Lo envió a los que estaban en Bet-el, en Ramot del Neguev, en Jatir, ²⁸ en Aroer, en Sifmot, en Estemoa, ²⁹ en Racal, en las ciudades de Jerameel, en las ciudades del ceneo, ³⁰ en Horma, en Corasán, en Atac, ³¹ en Hebrón, y en todos los lugares donde David había estado con sus hombres.

31

¹ Los filisteos, pues, pelearon contra Israel, y los de Israel huyeron delante de los filisteos, y cayeron muertos en el monte de Gilboa. ² Y siguiendo los filisteos a Saúl y a sus hijos, mataron a Jonatán, a Abinadab y a Malquisúa, hijos de Saúl. ³ Y arreció la batalla contra Saúl, y le alcanzaron los flecheros, y tuvo gran temor de ellos. ⁴ Entonces dijo Saúl a su escudero: Saca tu espada, y traspásame con ella, para que no vengan estos incircuncisos y me traspasen, y me escarnezcen.

Mas su escudero no quería, porque tenía gran temor. Entonces tomó Saúl su propia espada y se echó sobre ella. ⁵ Y viendo su escudero a Saúl muerto, él también se echó sobre su espada, y murió con él. ⁶ Así murió Saúl en aquel día, juntamente con sus tres hijos, y su escudero, y todos sus varones. ⁷ Y los de Israel que eran del otro lado del valle, y del otro lado del Jordán, viendo que Israel había huido y que Saúl y sus hijos habían sido muertos, dejaron las ciudades y huyeron; y los filisteos vinieron y habitaron en ellas.

⁸ Aconteció al siguiente día, que viniendo los filisteos a despojar a los muertos, hallaron a Saúl y a sus tres hijos tendidos en el monte de Gilboa. ⁹ Y le cortaron la cabeza, y le despojaron de las armas; y enviaron mensajeros por toda la tierra de los filisteos, para que llevaran las buenas nuevas al templo de sus ídolos y al pueblo. ¹⁰ Y pusieron sus armas en el templo de Astarot, y colgaron su cuerpo en el muro

SALMOS

²¹ No me desampares, oh Jehová; Dios mío, no te alejes de mí. ²² Apresúrate a ayudarme, Oh Señor, mi salvación.

39

¹ Yo dije: Atenderé a mis caminos, Para no pecar con mi lengua; Guardaré mi boca con freno, En tanto que el impío esté delante de mí. ² Enmudecí con silencio, me callé aun respecto de lo bueno; Y se agravó mi dolor. ³ Se enardeció mi corazón dentro de mí; En mi meditación se encendió fuego, Y así proferí con mi lengua:

⁴ Hazme saber, Jehová, mi fin, Y cuánta sea la medida de mis días; Sepa yo cuán frágil soy.

⁵ He aquí, diste a mis días término corto, Y mi edad es como nada delante de ti; Ciertamente es completa vanidad todo hombre que vive. Selah ⁶ Ciertamente como una sombra es el hombre; Ciertamente en vano se afana; Amontona riquezas, y no sabe quién las recogerá.

⁷ Y ahora, Señor, ¿qué esperaré? Mi esperanza está en ti.

⁸ Librame de todas mis transgresiones; No me pongas por escarnio del insensato. ⁹ Enmudecí, no abrí mi boca,

Paciente:
GABRIEL MESSENGER,
MATADERO

Fecha:
6 - ene - 2009

Pág. 2 de 2

PARÁMETRO	RESULTADO	UNIDAD	INT. REFERENCIA
ALT (GPT)	*56	U/L	[4-41]
GAMMA GT (GGT)	**441	U/L	[8-61]
FOSFATA ALCALINA	*165	U/L	[40-129]
AMILASA	50	mg/dL	[0.2-1.2]

Diagnóstico y comentarios:

Se agudiza la presencia de síntomas compatibles con degradación por esclerosis múltiple.
Probable pérdida motriz superior al 70 % en un plazo de 4-6 meses.

Se propone tratamiento paliativo del dolor.

Indian Crow Motel



Disfrute de la tradicional hospitalidad de Texas. Un descanso amable en su camino por el caluroso desierto.



Cocina abierta 6-22.
Autoservicio 24 horas.

Duerma tranquilo, y
¡olvídense de todo!



Visítenos en la carretera estatal 681, girando hacia el norte en la 400 dirección Matadero.



Jugar
Despertados
con el
sistema
Hitos

Aunque se ofrecen personajes pregenerados y listos para jugar, es posible que quieras que tus jugadores se creen sus propios personajes.

Tienen 16 puntos para repartir entre las cuatro características, que deberán tener una frase o palabra adecuada, y 35 puntos a repartir entre habilidades. Estas son libres, pero acuérdate de que tengan habilidades que al menos representen su percepción, su forma física, su habilidad en combate, su capacidad de interacción social, su percepción, su subterfugio, su cultura y su profesión. También tendrán cuatro hitos (eventos importantes que hayan marcado su vida) y una complicación. Es importante también que los personajes tengan un concepto, que describa brevemente lo que son. Todos ellos contarán con 5 puntos de Drama.

Si lo prefieres, puedes hacerlos más o menos poderosos, permitiendo que tengan más o menos puntos en características y habilidades.

Después será preciso calcular la Iniciativa, puntos de Resistencia y bonificación al daño de los personajes, que se detallan más adelante.

RASGOS DE LOS PERSONAJES

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. Están constituidos por una serie de puntuaciones y aspectos que nos dicen cómo son, en qué destacan y cuáles son sus puntos débiles.

Características

Las características son las capacidades primarias del personaje que nos dicen cómo es. Son cuatro: dos físicas y dos mentales. Cada una engloba un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción vamos a considerar cada una como un todo uniforme, asignando una única puntuación a cada característica:

Fortaleza: Representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor fortaleza serán habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.

Reflejos: Es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.

Voluntad: Esta característica se refiere a la presencia —el porte— del personaje, su autoconfianza y seguridad, y también su tesón y aplomo. Los personajes con una gran voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.

Intelecto: Refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su memoria. Los personajes con un intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos más fácilmente. También la percepción depende del intelecto.

Cada característica tiene un rasgo descriptivo, una frase o palabra que ilustra cómo se ve tu personaje debido a su puntuación en la característica. Este rasgo sirve para describir al personaje y dar una imagen de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto.


Hitos


Los hitos nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva sobre el personaje que representa un momento en su historia. No se


trata de cualidades positivas o negativas, sino que son momentos que definen cómo es el personaje y que pueden tanto beneficiarle como perjudicarlo, dependiendo de la ocasión. Los hitos son un tipo de aspecto.


Habilidades


Las habilidades representan las cosas que tu personaje sabe hacer, así como sus conocimientos. Cada habilidad es un aspecto que puede ser activado durante el juego.


A continuación encontrarás la descripción de cada una de las habilidades básicas, cada cual se asocia con un símbolo. Durante la aventura, el director de juego encontrará estos símbolos para saber qué tipo de habilidad pedir en cada caso. Por ejemplo, si aparece  se trata de una prueba de la habilidad de interacción. Aunque esto no significa que no se pueda emplear alguna otra si el director de juego lo considera apropiado.


 **Forma física:** Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que un héroe tiene que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente las condiciones atléticas del personaje. Se utilizará para cualquier situación física que exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza, y que no requiera entrenamiento marcial (para eso está la habilidad de combate).


 **Combate:** El mundo es peligroso y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y lucha sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieres hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de varios aspectos diferentes para activar durante un combate.

 **Interacción:** Tratar con otros personajes es parte fundamental de un juego de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesitará una habilidad que nos indique lo bien que se desenvuelve en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. En resumen, la misma frase, dicha por dos personajes diferentes, puede obtener un efecto completamente opuesto. Esto será especialmente útil para determinar el impacto del personaje sobre antagonistas y secundarios. Si quieres, puedes hacer énfasis en las capacidades sociales del personaje, adquiriendo distintas habilidades de interacción.

 **Percepción:** Continuamente suceden cosas a nuestro alrededor y tenemos que estar preparados para darnos cuenta de ellas. El personaje necesitará una habilidad que le sirva para detectar cambios en su entorno, las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del PJ y disponer de diferentes aspectos.

 **Subterfugio:** La gente miente, se esconde, oculta cosas, intenta pasar desapercibida, etc. Los personajes a menudo querrán hacer estas y otras cosas similares, y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio. La habilidad podrá utilizarse para cualquier situación en la que el personaje intente ocultar sus intenciones o acciones, así como transmitir información falsa que pueda pasar por veraz.

 **Cultura:** Todos los personajes habrán recibido una educación más o menos básica, por lo que algo sabrán sobre geografía, ciencias, historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos aspectos y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento, identificar a una persona famosa, recordar la dirección de un bar de maleantes o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de cultura del personaje solo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de profesión citada más adelante.

 **Profesión:** Las habilidades anteriores reflejaban capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas únicamente a los que han recibido una formación específica. De este modo, dentro del término profesión están incluidas una serie de capacidades que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Elige al menos una habilidad de profesión para tu personaje, personalizando su nombre como con cualquier otra habilidad, pero procura dejar claro con el director de juego los usos adecuados para la habilidad escogida

Drama

El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Al comienzo



de cada sesión de juego, un personaje tendrá tantos puntos dramáticos como su valor de Drama. Durante el juego, los jugadores pueden utilizar puntos dramáticos para influir en la historia o mejorar sus posibilidades de éxito en ciertas acciones, mientras que las complicaciones u otros aspectos adversos pueden proporcionar puntos dramáticos adicionales al personaje cuando aparezcan en la partida.

Puntuaciones de combate



Todos los personajes tienen unas puntuaciones de combate que utilizarán a lo largo del juego en situaciones de lucha y otros peligros:

Aguante: La capacidad del personaje para soportar dolencias físicas. Es la suma de la característica Fortaleza y la mitad de la característica Voluntad.

Resistencia: La cantidad de daño que puede soportar el personaje antes de morir. Un personaje tiene tantos puntos de Resistencia como su Aguante multiplicado por 3.

Defensa: Lo difícil que es golpear al personaje. La Defensa de un personaje es su característica de Reflejos más su habilidad de  o  (la que resulte más alta) más 5.

Iniciativa: Lo rápido que reacciona el personaje en momentos de tensión. Es la suma de la característica Reflejos y la mitad de la característica Intelecto.

Bonificaciones al daño: Un daño extra para los ataques basado en la forma física y la pericia del personaje. Para los ataques cuerpo a cuerpo la bonificación es la Fortaleza más la habilidad de  dividido entre 4. Para los ataques a distancia es la habilidad de  dividido entre 4.

Complicaciones

Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales, y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. Cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, entonces se merece una compensación en forma de un punto dramático. El director de juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es excesiva (o irrelevante) en su historia.

MECÁNICA BÁSICA

El sistema **Hitos** utiliza una única mecánica para determinar la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en una acción que lleve a cabo deben lanzarse 3 dados de 10 caras (3d10) y comprobar el resultado de la tirada. Si se ordenan los resultados de mayor o menor podemos clasificar los dados en dado menor («m») para el que tiene el resultado más bajo, dado central («C») para el dado intermedio y dado mayor («M») para el dado con el resultado más alto. Lógicamente, en ocasiones es posible que dos dados (o incluso los tres) tengan el mismo resultado, lo que implica que el dado C tendrá el mismo valor que uno de los otros dos.

Para realizar una prueba se lanzan los dados, se escoge el resultado del dado C y se añaden los rasgos apropiados (normalmente una característica y una habilidad). Ese será el resultado de la prueba. La suma final se compara con un número objetivo: la dificultad (dif.). Si el resultado de la prueba es igual o mayor que la dificultad, la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

En ocasiones que describiremos más adelante, como durante el combate o mediante el uso de puntos dramáticos, será necesario tener en cuenta los otros dados. La tabla de dificultades está más abajo en esta misma página.

Pruebas enfrentadas

Cuando se realizan acciones en las que varios personajes se oponen unos a otros, cada uno realiza sus tiradas y se compara con la tirada del otro personaje. Aquel que consigue el resultado más alto gana. Si el resultado de una prueba enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, tablas en el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no lo permite vuelve a repetir las tiradas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

Fácil	10	8-12
Media	15	3-17
Difícil	20	18-22
Muy difícil	25	23-27
Extremadamente difícil	30	28-32
Casi imposible	35	33-37

Pruebas de acción prolongada

Cuando una acción requiere cierto tiempo para ser llevada a cabo, el director de juego debe determinar, además de la dificultad, el número de pruebas exitosas para completar la acción y cada cuanto tiempo de trabajo (asalto, minuto, hora, etc.) es posible realizar una prueba.

Acciones conjuntas

Trabajar en equipo no consiste en hacer intentos repetidos de la misma tarea, sino que implica coordinarse y trabajar juntos para lograr tener éxito donde en solitario no habría posibilidad de salir airosos: en términos de juego esto supone una acción conjunta. El director de juego tiene la última palabra para decidir cuándo los personajes pueden colaborar para lograr su objetivo y cuándo no. Cada acción conjunta tendrá un coordinador, que será el personaje que lleva la voz cantante en la tarea, el resto de colaboradores lo que hacen es proporcionar una bonificación a la tirada de acuerdo con la tabla de la página siguiente.

Crítico y pifia

Si durante una tirada se obtiene un doble o triple 10 el resultado es un crítico. Una tirada cuyo resultado es un crítico es un éxito automático independientemente de la dificultad de la prueba. Además, el crítico puede ir acompañado de algún aspecto temporal o algún beneficio adicional.

Por otro lado, si durante una tirada se obtiene un doble o triple 1 el resultado es una pifia. Una tirada cuyo resultado es una pifia es un fallo automático aunque se haya superado la dificultad de la tirada. Además, una pifia puede ir acompañada de algún tipo de resultado catastrófico en la prueba o de una secuela si el director de juego lo cree conveniente.

Una actividad sencilla para cualquiera.
Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
La máxima dificultad para la gente corriente. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Una heroicidad de entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

Aspectos

Existen cuatro tipos de aspectos:

Aspectos propios: Todo aquello que describa al personaje y esté escrito en su ficha. Los aspectos propios de cada personaje son: concepto, rasgos descriptivos, hitos, habilidades, complicación y cualquier aspecto temporal que tenga el personaje.

Aspectos ajenos: Son los aspectos propios de otros personajes, jugadores o no.

Aspectos de situación: No corresponden a ningún personaje, sino que pertenecen al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir localizaciones, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente durante una escena.

Aspectos implícitos: No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores, serán expresamente mencionados por el director de juego. Habrá veces en las que se podrá deducir claramente del propio concepto un aspecto utilizable. Siempre, claro, con el beneplácito del director de juego.

Los aspectos pueden ser activados fundamentalmente con tres finalidades:

Afectar a una tirada positivamente: Gasta un punto dramático y repite cuantos dados quieras de la tirada. En esta nueva tirada los resultados repetidos se suman y escoges el dado M o la suma de los resultados repetidos, lo que dé un resultado más alto. Ahora bien, ten en cuenta que un doble o triple 1 continúa siendo una pifia.

Afectar a una tirada negativamente: Obligas a un personaje a repetir tantos dados como quieras de su tirada. En esta nueva tirada considera negativo cualquier resultado doble o triple (dos seises equivaldrían a -6, tres cuatros equivaldrían a -4), escogiéndose el resultado del dado m o el valor negativo si lo hubiera. La única excepción es que un doble o triple 10 continúa siendo un crítico. Si activas un aspecto de esta forma, das uno de tus puntos dramáticos al jugador afectado, aunque este puede rechazar este efecto antes de repetir la tirada ofreciéndote a ti a su vez uno de sus puntos

tabla de dificultades

dramáticos, de forma que en vez de gastar un punto lo ganarías.

Introducir un elemento narrativo o dramático: Puedes activar un aspecto para introducir un elemento narrativo. Por ejemplo, conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar determinado, etc. Puedes hacer esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. En ese caso, el punto dramático que gastas lo gana el personaje afectado, aunque este puede rechazar tu elemento narrativo pagándote a ti a su vez un punto dramático, de forma que en lugar de gastar un punto, lo ganarías.

Los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama, ni acumulan puntos dramáticos. Cualquier punto que ganen, lo gana el director de juego, y cualquier punto que gasten proviene del director de juego, cuya reserva es infinita.

Si se desea activar un aspecto sin utilizar puntos dramáticos, o no se disponen de más puntos en la reserva, debe agotarse dicho aspecto. En este caso, en lugar de utilizar puntos dramáticos para activarlo, el aspecto agotado no puede volver a ser utilizado por el jugador hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de juego o la siguiente historia, según la naturaleza del aspecto y el criterio del director de juego. Un aspecto agotado, en todo caso, sigue pudiendo ser activado por otros jugadores o por el director de juego en contra del personaje. Un jugador únicamente puede agotar los aspectos de su personaje, nunca los de la situación o los de otros personajes.

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas. Estos aspectos pueden prolongarse una escena (por ejemplo, con un doble 1 o doble 10 en una tirada) o una sesión (con un triple 1 o triple 10).

Personas cooperando / Bonificación acumulada

Dos personas +5

Tres personas +9

Cuatro personas +12

Cinco personas +14

Seis personas +15

En caso de que los colaboradores superen al personaje en su puntuación de habilidad proporcionan un +1 adicional.

tabla de acciones conjuntas

COMBATE

Secuencia de combate

La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

1. Cada combatiente comienza el enfrentamiento desprevenido. Un personaje desprevenido tiene un -2 a su defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez deja de estar desprevenido. El director de juego determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate, los cuales cuentan con un asalto sorpresa antes de que comience el combate normal. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan el enfrentamiento siendo conscientes de sus oponentes, no existe el asalto sorpresa.
2. Todos los personajes participantes realizan una prueba de Iniciativa para determinar el orden en el que actúan, de mayor a menor. En caso de empate, se realiza una nueva prueba para resolver el empate.
3. Durante su asalto, el personaje puede llevar a cabo una acción o acciones que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos).
4. Cuando todos han tenido un asalto de acción el combatiente con el total de iniciativa más alto vuelve a actuar, y los pasos 3 y 4 se repiten hasta que el combate termina.

Ataque

Siempre que un personaje trata de impactar a otro mediante una agresión directa se usará una acción de ataque. Se realizan como una acción normal usando siempre reflejos más la habilidad de combate, pero la dificultad será el valor de defensa del personaje objetivo. La dificultad de atacar a una persona indefensa es 5, mientras que atacar a un blanco desprevenido, pero que puede tratar de defenderse, penaliza en -2 a su defensa. Si un personaje opta por dedicar el asalto solo a defenderse recibe un +4 a su defensa.

Críticos y pifias en combate

Un resultado de crítico siempre es éxito sin importar la defensa del objetivo y el aspecto temporal al que da lugar será una secuela temporal, cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado. Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, triplica el daño producido por el ataque.

Un resultado de pifia en una prueba de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos y supone, además, la ganancia de un aspecto temporal negativo.

Daño

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere de una nueva tirada. El daño sufrido por el blanco es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de

Animales pequeños o enjambres de alimañas
 Ataque sin armas
 Armas cuerpo a cuerpo ligeras (cuchillos, nudilleras, táser)
 Armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, bate de béisbol, porra antidisturbios)
 Armas de fuego pequeñas (pistolas)
 Armas de fuego medias (fusiles, subfusiles y escopetas)
 Armas de fuego grandes (lanzacohetes, ametralladoras, granadas)

Un punto de daño (1)
 El resultado del dado menor (m)
 El resultado del dado central (C)
 El resultado del dado mayor (M)
 La suma del dado menor y el mayor (mM)
 La suma del dado central y el mayor (CM)
 La suma de los tres dados (mCM)

tabla de daño

ataque, según la categoría de arma utilizada, tal como se indica en la tabla superior.

Esto no significa que no haya fuentes de daño más peligrosas incluso: explosiones, incendios, o inmersiones en ácido serán notablemente más letales que las armas normales. A discreción del director de juego, exponerse a daños tan graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje, aunque los directores de juego que deseen menor arbitrariedad pueden sencillamente partir del daño mCM de la tirada correspondiente y añadir tantos dados adicionales de daño directo como parezca apropiado.

Se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Modifica el tipo de daño un nivel arriba o abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima, y aplica el nuevo resultado.

Bonificaciones al daño: Además del daño según la categoría del arma, cada personaje suma una cantidad de daño al total que depende de su habilidad de combate que esté usando.

Resistencia al daño: Algunos objetos y criaturas tienen un atributo de resistencia al daño (abreviado, RD). Resta la RD de cualquier resultado de daño que afecte al personaje.

Si por cualquier circunstancia un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, solo tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

PERSECUCIONES


Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción. La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:

Corta: los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.

Media: los personajes están separados únicamente por una decena de pasos.

Larga: los personajes están separados bastante distancia, pero aún son capaces de verse.

Muy larga: los personajes han perdido contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado, ya que aún hay un rastro «caliente» que se puede seguir.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una tirada enfrentada de Reflejos más la habilidad adecuada (generalmente será de , pero podría ser otra, por ejemplo si es una persecución entre vehículos) cada cierto tiempo. Si gana el perseguidor, la distancia se reduce un nivel (la mínima distancia siempre será corta). Si gana el que está siendo perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia pasa de muy larga, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución ha terminado. Un éxito crítico (o pifia) finaliza automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico, o desfavorable si el resultado era una pifia.

SALUD

El personaje dispone de dos atributos para representar su tolerancia al daño: su Aguante y su Resistencia.

Cada vez que un personaje es herido, compara el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior al mismo, el personaje sufre daño masivo y debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen. Si el personaje pasa la tirada o si el daño sufrido era menor al Aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

En función de los puntos de Resistencia perdidos, el personaje se encontrará en un cierto estado de salud:

Sano: El personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante y solo tiene contusiones leves o heridas poco profundas en el peor de los casos.

Herido: La pérdida de Resistencia del personaje es mayor o igual que su Aguante, pero menor que el doble. Todas sus acciones, así como su Defensa, tienen una penalización de -2.

Incapacitado: El personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su Aguante o más, pero menos que el triple de dicho atributo. El personaje sufre un -5 a todas sus acciones, así como su Defensa.

Moribundo: El personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia y se encuentra con un pie


Protección

Chaqueta gruesa o abrigo de cuero resistente	1
Casco de motorista	2
Armadura de antidisturbios	4
Chaleco antibalas	8*
Traje de Kevlar	10*

* Solo frente a ataques balísticos, divide entre 3 para otros tipos de daño.

Resistencia al daño

tabla de protecciones

en la tumba. El personaje cae incapacitado y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el director de juego lo considera oportuno. Cada asalto que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, debe hacer una prueba de Aguante con dificultad 15. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado, o puede ser estabilizado por otro si este tiene éxito en una prueba de Intelecto más  apropiada u otra habilidad similar, a dificultad 15.

Otras fuentes de daño

Caídas: Estas serán habitualmente fruto de una de las dos siguientes circunstancias:

Una prueba fallada tratando de escalar o trepar. En este caso, utiliza los dados de la propia tirada fallida para determinar el daño.

Un ataque de un personaje que empuje o lance al personaje desde una posición elevada. En este caso, utiliza los dados de la tirada de ataque para determinar el daño y añade la BD cuerpo a cuerpo del atacante al daño sufrido.

El daño concreto dependerá de la altura de la caída, tal como indica la primera tabla de la derecha

Asfixia: Un personaje desprovisto de aire comenzará a sufrir daño de manera casi instantánea. Un personaje puede resistir la respiración durante tantos asaltos como el doble de su aguante, o como el cuádruple de su Aguante si ha logrado coger aire antes. Cada asalto adicional sin respirar, el personaje debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada prueba de este tipo después de la primera. Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar moribundo. Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

Fuego y explosiones: El fuego y las explosiones, que suelen ir acompañadas de fuego, comparten que su daño afecta a todos los personajes que se encuentren dentro de un área. En función de lo expuesto al peligro que esté el personaje, el director de juego determina dos valores de daño. El daño completo, que representa que el personaje ha sido impactado de lleno, y el daño parcial, que se utilizaría si elementos de cobertura, maniobras del personaje u otros factores lo protegen del daño, como rodar por el suelo o saltar en busca de cobertura, aunque estas acciones rara vez evitan el daño por completo. Por otro lado, el daño que sufrirán aquellos que estén en la zona más periférica de la explosión será como mucho el daño parcial, y en caso de tener cobertura podrían no sufrir daño, a criterio del director de juego.

En el caso del fuego, el daño inicial depende de lo expuesto que se encontrara el personaje a las llamas. Al igual que en las explosiones, el fuego tiene dos niveles de daño. El menor se aplica en caso de que se obtenga un éxito en la prueba para tratar de apagarse, mientras que el mayor se aplicará en caso de fracaso. Además, si se obtiene éxito, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reducirá al inferior, por ejemplo pasando de una exposición mayor a una exposición media. Los niveles de daño por fuego se indican en la tabla de ésta página. En caso de crítico, el fuego se extinguirá por completo, y en caso de pifia, el nivel de exposición aumentará al superior. El personaje podrá activar aspectos que tengan sentido, como «hay un sistema anti-incendios» o «hay un extintor» para eliminar por completo el fuego directamente.

Curación

Lo rápido que se curará un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

Sano: Un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia perdidos tras ocho horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

Herido: Un personaje herido realiza cada semana una prueba de Aguante a dificultad 10. Si tiene éxito recupera tantos puntos de resistencia como el valor del dado C. Si activa un aspecto positivo u obtiene un resultado crítico, el personaje recuperará esa semana el dado mayor, mientras que un aspecto negativo haría que recuperara el dado m. Con una pifia perdería una cantidad de Resistencia igual al dado M.

Incapacitado: Un personaje incapacitado debe realizar cada semana una prueba de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado de su dado m. Un aspecto positivo activado o un crítico en la tirada podrían hacer que recuperara el dado C, mientras que uno negativo haría que no recuperara nada. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel herido.

Moribundo: Un personaje moribundo, como ya vimos anteriormente, está a las puertas de la muerte y debe hacer cada asalto una prueba a contra dificultad 15 para mantenerse con vida, hasta que resulte estabilizado por un éxito crítico, la intervención de otro personaje o la activación de un aspecto adecuado.

Si el personaje no pasa el tiempo necesario descansando, que es al menos el 75 % del tiempo indicado en su nivel de salud, su recuperación se produce como si su gravedad fuera un grado mayor. Un personaje incapacitado que continúe su actividad normal debe hacer la habitual prueba de Aguante cada semana a dificultad 15. Si tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si falla la prueba

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	mM
15 metros	CM
18+ metros	mCM

Activar un aspecto apropiado durante la caída puede reducir su altura en 3 m y producir, por tanto, un menor daño.

caídas

Tamaño	Daño parcial	Daño total
Bombona de butano	M	mCM
Coche bomba	mM	mCM+1d
Gasolinera	mCM	mCM+3d

explosiones

Exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Menor (<50 % del cuerpo)	1	C
Media (50 %-75 % del cuerpo)	C	mM
Mayor (>75 % del cuerpo)	mM	mCM

fuego

pierde tantos puntos de Resistencia como el dado C. Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado m, mientras que uno negativo lo elevaría al dado M.

Un personaje puede recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que le supervisa debe tener una habilidad apropiada y superar cada periodo que le atienda una prueba cuya dificultad depende de la gravedad del paciente: dificultad fácil si está sano, dificultad media si está herido o si está incapacitado. Carecer de acceso a medicamentos o al instrumental médico adecuado sería un aspecto negativo de la situación. Si el médico tiene éxito, el personaje herido gana el aspecto temporal «Bajo supervisión médica» que puede activar o agotar durante su recuperación para obtener mejores resultados en sus tiradas.

CHECK IN

A/ ASHTON

REGISTRO/REGISTRATION



Viudo desde hace cinco años cuando un conductor atropelló a tu mujer (Harriette) a la salida de un restaurante y se dio a la fuga. La matrícula del coche, de color anaranjado, acababa en 314. Desde entonces has tenido problemas con el alcohol. Llevas sin beber tres años. Entre tus efectos personales está la chapa de Alcohólicos Anónimos con «3 años sobrio».

Nº I CH	ACIO	
NC	IB	
DIRECCIÓN		
CODIGO POSTAL	PAIS	
TELEFONO	PASAPORTE	FECHA DE NACIMIENTO

FORMA DE PAGO

FIRMA

42 años, viajante de comercio: vende piezas industriales para maquinaria de obra pública y civil.



CONOCIMIENTOS		VOCACIONES			
Burocracia 40 %	Manejo de archivos 55 %	Arte 5 %		FUE	12
Ciencias naturales -	Medicina 0 %	Bricolaje 40 %		CON	11
Ciencias ocultas 5 %	Primeros auxilios 35 %	Maestrías (mecánica) 50 %		INT	10, Idea 50 %
Ciencias sociales y	Psicoanálisis 0 %			DES	15
humanidades -	Psicología 65 %			TAM	9
Idioma: inglés 75 %				POD	8, Suerte 40 %
				CAR	10
				EST	15, Cultura general 75 %
SENSORIALES		SOCIALES		ACCIÓN	
Discreción 25%	Percibir 45 %	Autoridad 40 %	Intimidar 50 %	Armas cuerpo a	Esquivar 30 %
Esconder/(se) 15%	Seguir rastros 10 %	Bajos fondos 10 %	Oratoria 55 %	cuerpo -	Forma física 37 %
Escuchar 45%	Supervivencia 15 %	Embaucar 65 %	Protocolo 40 %	Armas de fuego -	Lucha 30 %
Orientación 35%				Conducir 25 %	

COMPLICACIÓN

+ Ha tenido problemas con el alcohol desde la muerte de su mujer.



FOR 3 Delgado
REF 4 Flexible
VOL 5 Convincente
INT 4 Metódico

3 Largas caminatas
3 Aficionado a la
lucha libre
6 Embaucar
5 Análisis gestual

4 Parecer sincero
4 Hombre de mundo
4 Viaja en coches
de empresa
6 Comercial de ventas

Aguante (5) Resistencia (15) Defensa (12) Iniciativa (6) Daño cuerpo a cuerpo (+1) Daño a distancia (+0) Drama (5)

CHECK IN

B/ BALE

REGISTRO/REGISTRATION



Nº DE HABITACIÓN		LLEGADA	SALIDA
NOMBRE		APELLIDOS	
DI	<p>Esa noche conducías borracho, la mujer se internó en la calzada de pronto y no tuviste tiempo de reaccionar. La atropellaste y te diste a la fuga. De eso hizo anoche cinco años. No llegaste a conocer el resultado de tu acción. En cuanto pudiste vendiste el coche para desvincularte de lo sucedido y por los recuerdos que te traía. El coche era un Ford Torino azul oscuro con una matrícula que no recuerdas. Tienes problemas con el alcohol y las drogas (eres consumidor habitual de cocaína).</p>		
COL			
TE			
FIRMA			

39 años, mecánico, de viaje para visitar a su madre enferma.



CONOCIMIENTOS		VOCACIONES			
Burocracia 10 %	Manejo de archivos 25 %	Arte 5 %		FUE 15	
Ciencias naturales -	Medicina 20 %	Bricolaje 50 %		CON 13	
Ciencias ocultas 5 %	Primeros auxilios 35 %	Maestrías (mecánica) 70 %		INT 9, Idea 45 %	
Ciencias sociales y	Psicoanálisis 0 %	Maestrías (electricidad) 40 %		DES 13	
humanidades -	Psicología 25 %			TAM 12	
Idioma: inglés, 60 %				POD 10, Suerte 50 %	
				CAR 9	
				EST 12, Cultura general 60 %	
SENSORIALES		SOCIALES		ACCIÓN	
Discreción 10 %	Percibir 25 %	Autoridad 21 %	Intimidar 54 %	Armas cuerpo a	Esquivar 46 %
Esconder/(se) 15 %	Seguir rastros 30 %	Bajos fondos 10 %	Oratoria 10 %	cuerpo -	Forma física 48 %
Escuchar 25 %	Supervivencia 15 %	Embaucar 10 %	Protocolo 24 %	Armas de fuego -	Lucha 46 %
Orientación 35 %				Conducir 70 %	
COMPLICACIÓN					
+ Es alcohólico y consumidor habitual de cocaína.					
FOR 6 Musculado	REF 5 Pulso firme	VOL 2 Nervioso	INT 3 Actúa antes de pensar	06 Cargar grandes pesas	04 Dar rodeos
				03 Bajos fondos	05 Boxeo
				05 Intimidar	04 Despiezar coches
				02 Averiguar intenciones	06 Mecánica
Aguante 7	Resistencia 21	Defensa 16	Iniciativa 6	Daño cuerpo a cuerpo 2	Daño a distancia 1
					Drama 5



CHECK IN

C/ CONNOR

REGISTRO/REGISTRATION



Nº DE HABITACIÓN

LLEGADA

NOMBRE

DIRECCIÓN

CODIGO

TELÉFONO

FORMA

Eras el amante de una mujer casada llamada Harriette, cuyo marido solo llegaste ver fugazmente aquella fatídica noche. Ayer se cumplieron exactamente cinco años desde el atropello. Cuando viste el accidente huiste. Intentaste ponerte en contacto con Harriette en los días siguientes pero no te fue posible. No llegaste a saber qué ocurrió finalmente ni si ella sigue viva o no. Sí eres consciente de que aceleró el paso y se metió en la carretera sin mirar para intentar no cruzarse contigo. Desde entonces recurres esporádicamente al alcohol para olvidar. Estuviste en la cárcel dos años por abuso de menores (tuviste relaciones con una chica de dieciséis años cuando tú tenías diecinueve).

44 años, empleado de banca
dirigiéndose a su nuevo destino.



CONOCIMIENTOS		VOCACIONES			
Burocracia 40 %	Idioma: inglés 75 %	Arte 5 %		FUE	12
Ciencias naturales -	Manejo de archivos 55 %	Bricolaje 40 %		CON	11
Ciencias ocultas 5 %	Medicina 0 %	Maestrías (Mecánica) 50 %		INT	10, Idea 50%
Ciencias sociales y humanidades -	Primeros auxilios 35 %			DES	15
	% Psicoanálisis 0 %			TAM	9
	Psicología 65 %			POD	8, Suerte 40%
				CAR	10
				EST	15, Cultura general 75%
SENSORIALES		SOCIALES		ACCIÓN	
Discreción 25 %	Percibir 45 %	Autoridad 40 %	Intimidar 50 %	Armas cuerpo a cuerpo -	Esquivar 30 %
Esconder(se) 15 %	Seguir rastros 10 %	Bajos fondos 10 %	Oratoria 55 %	Armas de fuego -	Forma física 37 %
Escuchar 45 %	Supervivencia 15 %	Embaucar 65 %	Protocolo 40 %	Conducir 25 %	Lucha 30 %
Orientación 35 %					
COMPLICACIÓN					
+ Recurre esporádicamente al alcohol para olvidar.					
FOR 3 Entrado en carnes REF 4 Alerta VOL 4 Huraño INT 5 Buena memoria		03 Senderismo 05 Exmiembro de un club de tiro 05 Buenas formas 04 No perderse nada			
		06 Hombre discreto 03 Teledicto 04 Coches deportivos 05 Empleado de banca			
Aguantante 5 Resistencia 15 Defensa 14 Iniciativa 6 Daño cuerpo a cuerpo 2 Daño a distancia 1 Drama 5					



DESPERTADOS

RELOADED

Despertados propone un suceso que les «ocurre» a los personajes y en el que no se les da ningún poder de decisión. Presenta a los personajes siendo convencidos por una persona desconocida para que le hagan un favor y despertando en un lugar extraño a la mañana siguiente, sin acordarse de lo ocurrido. Deben investigar su entorno y encontrar las pistas para recomponer los sucesos de la noche anterior que, parece, los involucran en un asesinato.

Los tres personajes pregenerados que te proponemos dotan de otro nivel de complejidad a la trama ya que, sin ellos saberlo, se conocieron hace cinco años en un suceso traumático que los marcó.

El escenario está presentado para ser jugado en la actualidad y la temática subyacente es la religión, pero **Despertados** incluye toda la información necesaria para jugarla en los años veinte o ambientada en los Mitos de Cthulhu.

—Disculpe, ¿es Vd. de por aquí?

—No.

—¿Me haría un favor?



Acción
Investigación
Interacción
Ocultismo

