



ASTADO





El bosque más oscuro  
y enmarañado está  
en la mente.



# Astado

Astado es un hack del juego Trophy ambientado en la **redada repentina, improvisada y, por desgracia, imprevisible** de un grupo policial contra un asesino en serie que se cobija en lo más profundo de un bosque.

Para jugar a este juego necesitas dados de seis caras, copias de las hojas de Policía, lápiz y goma.

## Cómo jugar: Mecánicas



### Arriesgarse

Cuando hagas algo que esperas que salga como tú piensas describe lo que haces para conseguirlo y comenta con la mesa qué podría salir mal.



Coge 1d6 de color Claro si tienes un Oficio o un Trasfondo relacionado con lo que quieres hacer. Si no lo tienes, empiezas con cero dados.



Añade 1d6 también de color Claro si Llamas a los Demonios para ayudarte.



Añade 1d6 de color Oscuro para arriesgar tu salud o tu cordura en aras de conseguir tener éxito en la tirada. Cuando uses Autoridad siempre se tira un dado oscuro.

El resultado más alto define la resolución de la acción:

1-3	Las cosas no van como deberían. Es más, empeoran. El DJ te dirá cómo. Tal vez consigas lo que quieres, pero no como tú pensabas.
4-5	Lo consigues más o menos como tú pensabas, pero algo se complica. El DJ te dirá cómo se complica, y tú dirás cómo lo has conseguido.
6	Lo has conseguido sin sorpresas negativas.



En caso de que el dado Oscuro no sea el más alto, si el resultado no es satisfactorio podrías tirar un dado oscuro ahora para mejorar el resultado. Puedes hacer esto las veces que quieras mientras el Oscuro no sea el más alto.

Pero, una vez tengas el resultado final, fíjate en el dado oscuro: ¿su resultado ha sido tan o más alto que el mayor de los de color Claro? Entonces aumenta tu **Perdición**.

## Llamar a los Demonios

Quien más y quien menos arrastra demonios consigo. Estos policías arrastran los suyos a través de los casos que han tenido que investigar, además de sus traumas familiares e internos personales.

El Astado busca que todo eso salga a la superficie, porque está en su naturaleza hacer que las más ocultas de las pesadillas afloren.

Cualquier otro jugador de la mesa (DJ incluido) podrá proponer al jugador que aumente su reserva de dados, *Llamando a sus Demonios*. Esto pondrá en riesgo al PJ de varias maneras:

Tal vez pierda su arma, o su GPS, o sus gafas de lejos.

Tal vez hiera a un compañero accidentalmente.

Tal vez se haya olvidado su petaca, y la falta de alcohol en sangre se empieza a notar.

Tal vez se separe del grupo y se pierda (aunque sea momentáneamente).

Tal vez deba abandonar a un compañero a su suerte.

Tal vez atraiga al asesino al lugar donde está.

Tal vez se encuentre con algo o alguien que no debería estar allí.

Siempre está la opción de no aceptar lo que se nos ofrece, negándonos a tomar el dado y renunciando a los demonios. Siempre podrías renunciar a los demonios para tomar un dado Oscuro y dejarte llevar por la Perdición. Los demonios llegan siempre hayas tenido éxito o no, así que cuidado con a quien llamas.

## Perdición

El Bosque te quiere devorar. Hará todo lo posible para que te ahogues en tu miseria, tus recuerdos, tu caos interno. Porque te lo mereces. La Perdición es una medida de 1 a 6, totalmente abstracta, pero que refleja el camino que estás siguiendo hacia tu merecida autodestrucción.

La Perdición aumenta de dos maneras:

### Atisbar el Bosque

Siempre que el Policía vea o viva algo que haga temblar su débil sistema de creencias, normas y valores, tira un dado negro.

### Arriesgar tu Salud o Cordura

Siempre que el Policía se arriesgue y añada un Dado Oscuro a su tirada. A veces incluso tirará varios dados Oscuros.

En ambos casos la Perdición aumentará en 1 si el resultado de ese Oscuro es mayor que tu Perdición actual.

## Volver en ti

Siempre que tu Perdición alcance niveles muy altos puedes intentar recomponerte. El precio, sin embargo, es dejar al Bosque tranquilo. No podrás volver en ti hasta que llegues a Perdición 5. Una vez lo hagas, podrás Volver en ti cuando consideres. Hay dos maneras de Volver en ti:

### Recapitular

Para recapitular debes invocar un recuerdo de la investigación, un flashback de lo que os ha llevado hasta aquí.

Puede tratarse de alguna parte del caso o de alguna parte de tu vida personal. Se tratará de una escena muy corta donde tú lanzarás la premisa, el DJ la moldeará y el resto de la mesa actuará como secundarios, explorando ese recuerdo y potenciando lo bueno o malo del mismo.

### Acabar con esto

Ese es y será siempre un acto egoísta: buscas tu mejora a costa de dejar libre a un asesino. Deberás impedir que la investigación siga su curso. Por medio de trampas, engañar para no seguir pistas, evitar caminos que te llevarán a lugares donde acabar con todo esto. Pero que no lo noten. Que no te pillen. Que parezca casual, fortuito. Que esa necesidad de agarrarte a un compañero y respirar, al borde del infarto, apoyado contra un árbol... que esa necesidad aparente genuina; porque estarás dejando escapar a ese loco. Lo que sea por no seguir metiéndote más adentro de este laberinto de coníferas.



Cada vez que lo hagas tira 1 Claro. Si el resultado es menor que tu Perdición, tienes éxito y tu Perdición se reduce en 1 punto.



## Dejarse llevar...

Llega un momento en que entiendes que todo lo que nos rodea no es más que un sueño, *un sueño que tienes en una habitación cerrada*. Y, como en muchos sueños, un Monstruo aparece al final.

No hace falta aferrarse tan fuerte a la vida; dejarse llevar es fácil al darte cuenta que todo esto no es más que un drama absurdo. Y que por mucho que hagas, por mucho que insistas, por mucho que persigas en vano, todo esto volverá a pasar.

Quizá el Bosque os ha traído aquí para cerrar el círculo plano.

Cuando tu Perdición llega a 6 estás *perdido*. Todas las cámaras te apuntan en ese momento mientras tú pierdes la noción de lo que ocurre. O no, tal vez sea el momento más lúcido de tu vida.

Lo que tienes claro es que es el último.

Tal vez veas a ese cabrón y corras en solitario al corazón del Bosque persiguiéndolo. Tal vez rompas a llorar frustrado y te vuelas la tapa de los sesos ante tus compañeros. Tal vez decidas volver al todoterreno y de camino ese loco te atrapa. Y tu cuerpo cuelgue de un árbol en breve ante la mirada de tus compañeros. Tal vez, sólo tal vez, acabes bajo las Estrellas Negras... disparando a tus compañeros.





Cómo jugar: Personajes

Los personajes son la piedra angular de la historia que estáis contando. Sin ellos no hay nada interesante que contar.

Para hacer un personaje debes tomar estas decisiones:

*Elige nombre y apellido, puesto, trasfondo, autoridad y motivación*

Lo del **Nombre** es sencillo: todos los nombres son unisex, y los apellidos son comunes en países anglófonos.

El **Puesto** se refiere a qué cuerpo perteneces. Hay diferencias entre un SWAT y un Detective Estatal, claro. El asunto es que todos, por un motivo u otro acabáis más o menos de manera casual en este lugar en este momento. Quizá ya os conocíais, quizá vuestras investigaciones (individuales o conjuntas) os llevaron aquí. Pero estáis, en principio, solos y el sospechoso está ahí dentro. No hay tiempo para llamar a nadie.

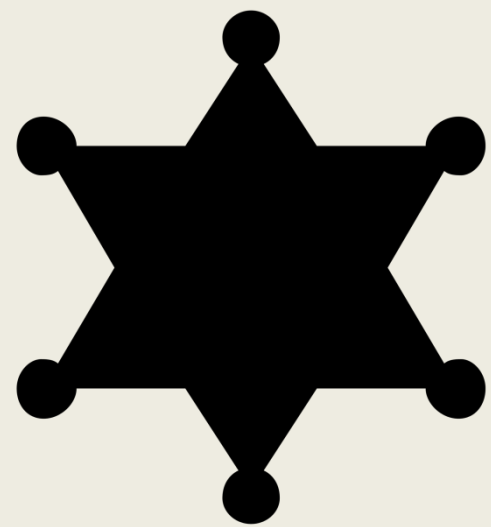
El **Trasfondo** implica algo que, dentro del Puesto, te define. A lo mejor eres ese compañero conspiranoico al que todos señalan entre risas en la cafetería. O que se metió tanto en el caso que le quitaron la placa.

La **Autoridad** es una opción personal. No es necesario tenerla para hacer cosas pero, al tenerla, las haces mejor. Puedes elegir hasta 3 casillas de Autoridad pero, a cambio, tu Perdición inicial aumentará en 1 por cada casilla que marques. Recuerda que la Perdición empieza ya en 1.

Aclaración: el “alguien” que sale en los descriptores podría ser cualquiera. Incluso otros policías no jugadores que vayan con vosotros, o civiles que haya en el bosque. Que la Autoridad pueda influir en Policías jugadores es algo que debéis dejar aclarado antes de empezar a jugar.

La última palabra de hasta dónde llega tu Autoridad recae en el DJ.

La **Motivación** es una guía útil de qué es lo que mueve al Policía. No hay una mecánica numérica sobre qué implica la motivación, pero ceñirte a ella puede hacer interesante el devenir de la historia que es, realmente, para lo que se juega a este juego.

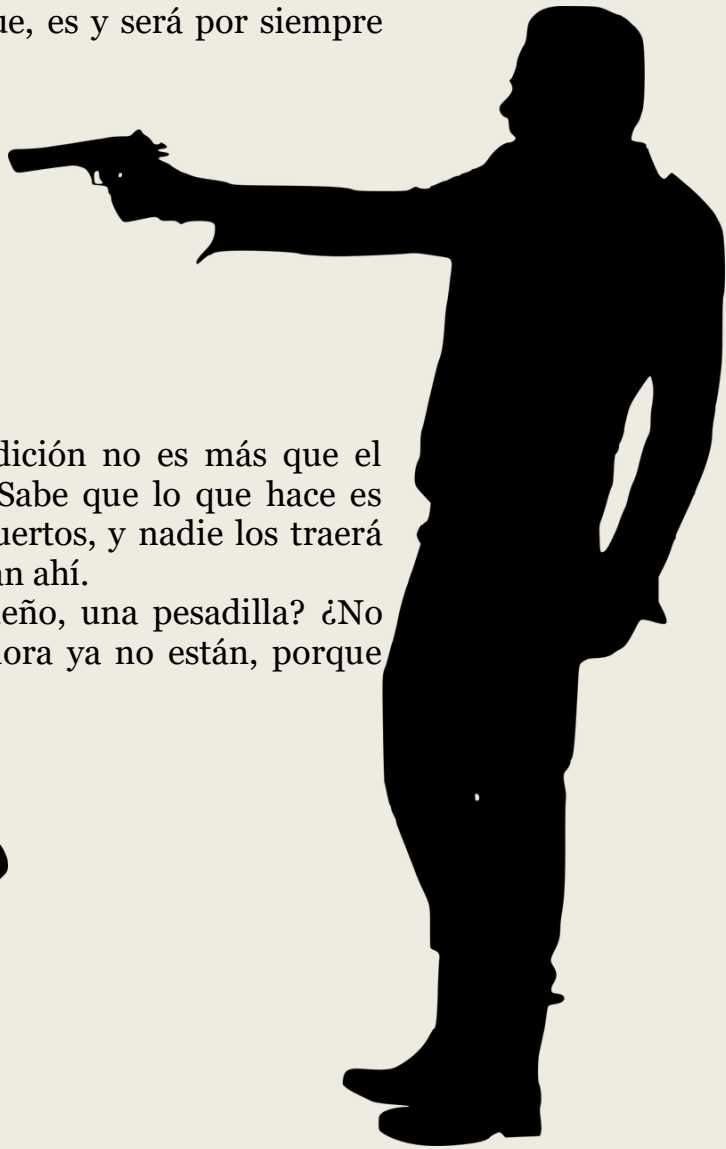


Cómo jugar: Pautas para el Director de Juego

Este juego gira, en gran medida, sobre el mito de Sísifo.

Astado trata, eminentemente, sobre unas almas desgastadas que persiguen un imposible. Son mentes descarriadas que, ilusoriamente, creen que podrán cambiar algo atrapando a este asesino en serie, cuando cientos de otros siguen campando a sus anchas.

No, no valdrá de nada. No cambiará nada. No significará nada más allá de un titular de prensa y quizá una medalla. Y el próximo martes habrá más asesinatos. Porque están enraizados en nuestra idiosincrasia como árboles en este Bosque infinito. Y el Astado fue, es y será por siempre vuestro compañero de viaje.



La espiral descendente que te lleva a la Perdición no es más que el reflejo de todo esto en la mente del Policía. Sabe que lo que hace es ejercicio de futilidad: los muertos seguirán muertos, y nadie los traerá de vuelta. Y las lágrimas de sus familias seguirán ahí.

¿Vale de algo lo que hago? ¿O todo es un sueño, una pesadilla? ¿No sería mejor dejarme ir, unirme a esos que ahora ya no están, porque están, obviamente, en un lugar mejor?

Todo esto te lleva a la Perdición.



# La Redada

El escenario básico, diseñado por el DJ, es la Redada. La situación, a grandes rasgos, es la siguiente: alguien ha juntado las piezas de manera correcta y, casi por suerte, os encontráis a las puertas de pillar a ese cabrón. Pero no habéis podido contactar con el jefe, ni con una fuerza potente como para cercarlo. Quizá ni vayáis uniformados ni bien pertrechados. Pero es ahora o nunca. Podría escapar. Quizá haya huido corriendo, o viva en el Bosque, o tenga la guarida donde comete sus atrocidades en él. Y cada segundo que perdéis se aleja más y más de vosotros. Para enfocar todo esto deberías seguir los siguientes pasos:

## Tema

Elige el tema: de qué va esta partida. Debería ser una única palabra evocadora; algo como Sangre, Huesos, Pérdida, Agujas, Cuernas, Otoño...

## Momentos

Los momentos serán refuerzos para el tema dentro de la ficción de la narrativa. Mirando al tema que has elegido, busca unas diez frases que complementen como si fueran escenas buscadas. Por ejemplo, unos para Sangre podrían ser “Los árboles sangran a través de gravados de iconografía ancestral” o “Cuerpos colgando boca abajo empapan de sangre las chaquetas de quien pasa por debajo”. Para Huesos, “La tierra removida cerca del lago hace que un esqueleto sonriente surja del aluvión” o “Sonajeros cuelgan de las ramas de los árboles... son pequeños huesos humanos”.

Los momentos servirán como introducción a partes del escenario que nos lleven a *entender* las atrocidades cometidas por el asesino, ya sea a modo de flashbacks de su vida o de entender las pruebas por parte de los Policías.

## Condiciones

Las condiciones son sensaciones, percepciones, manifestaciones de la incipiente caída a la Perdición que augura el Bosque. Por ejemplo, para Huesos podría ser “Sientes aguijonazos en tus articulaciones mientras andas entre los árboles”; para “Cuernas” podría ser “Sientes que un humano con cuernas os sigue en todo momento entre los árboles, pero sólo lo ves tú”; para Otoño, “Las hojas podridas que forman el mantillo son resbaladizas e inestables bajo tus pies... como si caminaras sobre torsos humanos”; para Sangre, “Tal vez sea de la tensión, pero tu nariz no para de sangrar de forma molesta”. Escribe unas de 3 a 5 Condiciones por cada jugador para sorprender a sus Policías.



# La Espiral Descendente

No nos engañemos: el Bosque es una espiral descendente a la Mente del Astado. Seguir ese camino, ese viaje interior, es para lo que estamos aquí.

Este camino se traza en una hoja en forma de espiral. Habrá un total de 5 tramos que nos llevarán desde el exterior al centro.

La segmentación de la Espiral corre de tu cuenta, pero creo que es significativo que esté en la mesa y se vaya viendo la ruta que recorren los Policías hacia el interior. Cada tramo tendrá **pistas** que los inciten a seguir y **terrores** que los empujen a abandonar.



## Tramo 1

El primer tramo es la promesa de un beso. Tal vez lo que venga después sea incluso mejor. Los terrores serán mundanos y fácilmente salvables.

*Terrores de ejemplo: Valla o empalizada alta cerrando el camino, terreno embarrado, un animal salvaje.*

Las pistas serán tentadoras y obvias, perfectas para continuar.

*Pistas de ejemplo: Marcas de neumáticos; huellas de botas frescas; matorrales falsos tapando camino forestal; el zapato de una víctima.*

## Tramo 2

El segundo tramo se enfoca en lo físico del lugar. El Bosque no se lo va a poner fácil.

*Terrores de ejemplo: Taludes embarrados, tremedales, gruta, pequeña laguna.*

Las pistas serán también coincidentes con el terreno.

*Pistas de ejemplo: casucha abandonada; cueva con pintadas rituales; árbol con relieves.*





Tramo 3

El tercer tramo trae la sospecha. Quizá alguien del grupo esté aliado con el asesino. Quizá le haya pasado información. Quizá sea todo una trampa.

*Terrores de ejemplo: en la casucha hay una foto tuya con el asesino; alguien avisa por radio que las huellas digitales que dejaste a identificar son del Policía que tienes a tu derecha; el asesino usa la misma colonia que la Policía a tu izquierda.*

Las pistas serán evocadoras con respecto al propio Policía y su motivación.

*Pistas de ejemplo: la foto de tu hija en la cartera te sonríe; el petricor de la gruta te retrotrae a la infancia con tu abuelo; tus compañeros no dudarán de tu compromiso si cuentas lo que te pasó.*

Tramo 4

El cuarto tramo es el Cubil del Bosque. Aquí se han cometido atrocidades. Habéis llegado a las puertas de la Locura. Aquí es donde os miráis unos a otros en silencio y alguien dice: “Éste es el sitio” mientras otro comprueba que no hay cobertura.

*Terrores de ejemplo: la Guarida se presenta y parece que quiere engulliros; si habéis disparado, comprobáis que las balas escasean; la gruta parece infinita y os digiere a cada paso; cadáveres seccionados forman una ruta hacia algún lugar; cámaras de vídeo cobijan gritos y dolor a un play de distancia; los teléfonos fallan, pero dicen cosas.*

Las pistas nos revelan objetos personales de las víctimas a las que conocemos por los archivos como si fueran familiares, lugares que pasamos por alto en la investigación aparecen ahora ante nosotros, sospechosos a los que nadie apostaba hacen que la banca gane.

*Pistas de ejemplo: caserón oculto; símbolos específicos colgando de ramas; escultura hecha de huesos y piel curtida; cánticos que llegan del sistema de grutas.*



Tramo 5

El quinto tramo revela al Astado. El asesino está ante vosotros, a unos pocos metros, oculto en su sancta sanctorum privado, su laberinto particular. Está al alcance de la mano... sólo hay que seguirlo.

*Terrores de ejemplo: las pistas anteriores “cobran vida”; las víctimas aparecen ante vosotros; existe una posibilidad clara de que el asesino huya; existe una posibilidad muy real de que el asesino os consiga matar a todos aquí y que forméis parte de su museo.*

Las pistas indicarán que queda poco para atraparlo, y las pistas anteriores adquieren sentido pleno.

*Pistas de ejemplo: Personificaciones nítidas de tu Motivación; representaciones claras de evidencias del caso; el símbolo claro del asesino.*

Ejemplo de Redada: Carcosa



Tema  
Sueño

Momentos

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>○ El polen flota desde las tuyas impregnándolo todo de polvo amarillo.</li><li>○ Los árboles parece que se han movido desde la última vez que los miraste.</li><li>○ Tumbas en la tierra, abiertas y vacías, con almohadas listas.</li><li>○ Se repite la misma escena, como si la hubierais soñado y la estáis reviviendo.</li><li>○ Un cuerpo humano en camisón, tumbado en un tremedal, como si estuviera durmiendo.</li><li>○ El sonido de las hojas mecidas por el viento, como el arrullo de una canción de cuna.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>○ El riachuelo gana caudal de golpe y caes dentro. El agua entra en tus pulmones y tu cuerpo se deja llevar por el adormecimiento.</li><li>○ Un claro lleno de figuras humanas hechas de gel balístico, acucilladas con los ojos cerrados. En cada una el corazón de una víctima.</li><li>○ Una doncella vestal aparece entre los árboles, el Fuego Sagrado con ella. Todo arde.</li><li>○ Sea la hora que sea, el manto estrellado cubre el cielo y la luna llena hace su aparición.</li><li>○ Una figura humana negra astada, sempiterna en el rabillo del ojo.</li></ul> |
|---|---|

Condiciones

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>○ Sensaciones de <i>Deja vu</i> o <i>Jamais vu</i>.</li><li>○ Episodios cortos de narcolepsia.</li><li>○ Alucinaciones hipnopómpicas o hipnagógicas cortas.</li><li>○ Parálisis del sueño tras un descanso corto.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Perseguido por animal psicopompo.</li><li>○ Sensación de arena en los ojos.</li><li>○ Arrastras cosas de tus sueños al Bosque.</li><li>○ El manto del suelo parece una confortable y tentadora sábana.</li></ul> |
|---|--|

Tramos

Primer Tramo

Terrores: El camino es intransitable con vehículos. Es un callejón sin salida. Pregunta qué más callejones se han encontrado en el caso. Pero recuérdales que han salido de ellos. Están aquí, ¿no? Una empalizada camuflada con matorrales oculta un camino forestal en mal estado.

Pistas: La empalizada oculta un dibujo simple: un ojo cerrado con pestañas hacia abajo, como durmiente. Pero se puede ver el iris bajo el párpado. Durmiendo y despierto a la vez.



### Segundo Tramo

Terrores: El terreno se hace más abrupto. Salvaje. Imposible avanzar sin ayudarse. El barro, el musgo, los taludes, riachuelos... Todo parece pelear para que no puedan seguir.

Pistas: Pequeñas estructuras hechas con ramitas adornan la cima del talud. Un cobertizo cubierto de maleza indica un camino olvidado.

### Tercer Tramo

Terrores: Entrar datos nuevos. Quizá el buzón de voz, en un punto de cobertura afortunado, o una foto en tu cartera. Alguien estuvo donde no debía estar. ¿Has estado colocando pruebas? ¿Has estado llevando el caso a donde querías? ¿¡Todo este puto tiempo!?

Pistas: Se le cae la cartera a alguno. El móvil tiene puesto el altavoz cuando activas el mensaje de voz y todos lo oyen.

### Cuarto Tramo

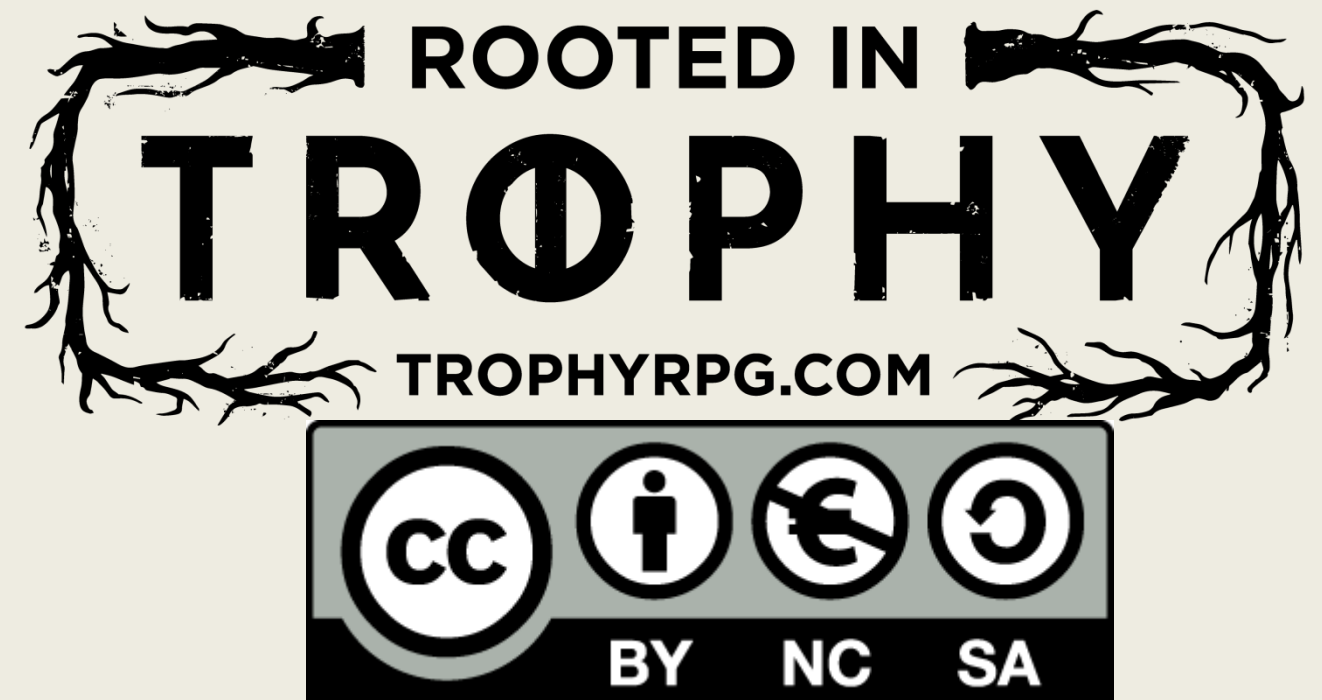
Terrores: Este es el lugar. Un gran caserón aislado a varias horas de cualquier sitio. El hogar de las pesadillas. El asesino no está solo: tiene algún animal o algún familiar que pueden ayudarle a frenar o matar a los Policías.

Pistas: Pintadas negras (estrellas, ciervos) por las paredes del granero; una caseta de la que salen gritos, donde está atada a una cama una de las víctimas al borde de la muerte.

### Quinto Tramo

Terrores: Los soles gemelos se hunden en las cosas del lago Hali... Habéis llegado a Carcosa. Vas a morir aquí. Te van a dejar solo, y vas a morir solo. Porque te va a atrapar solo. En este laberinto infinito de piedra y raíces.

Pistas: Estructuras de ramas forman figuras humanoides que guardan el lugar, vestidas en harapos amarillos. Un altar a un viejo Rey guarda trofeos de incontables víctimas. Tu placa está entre ellos.



Astado escrito por Pablo de Santiago en mayo del 2020, para que lo pruebes a ver qué tal lo pasas. Espero que bien.  
Encuéntrame en mi blog <http://unaur.blogspot.com/>  
En MeWe y en Twitter como Pablo de Santiago.

*This work is based on Trophy (trophyrpg.com), product of Jesse Ross and Hedgemaze Press, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 4.0 License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Trophy is adapted from Cthulhu Dark with permission of Graham Walmsley. Trophy is also based on Blades in the Dark (found at <http://www.bladesinthedark.com/>), product of One Seven Design, developed and authored by John Harper, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).*

Imágenes libres obtenidas de <https://pixabay.com/>

Inspiración obtenida de series como True Detective (T1), Zone Blanche, Hannibal, Mindhunter, The Outsider.





Elige nombre y apellido, puesto, trasfondo, autoridad y motivación

NOMBRE

- Alex
- Andy
- Ash
- Bobby
- Casey
- Charlie
- Cooper
- Frankie
- Jessie
- Jordan
- Jude
- Lindsay
- Marty
- Morgan
- Robin
- Rustin
- Sam
- Sandy
- Shannon
- Stacey
- Taylor
- Val
- \_\_\_\_\_

APELLIDO

- Adams
- Baker
- Cho
- Clarke
- Cohle
- Frost
- García
- Hart
- Ivanov
- Ledoux
- Leone
- Miller
- Morales
- O’Neill
- Powell
- Rodgers
- Sato
- Smith
- Vitale
- Ward
- Yang
- Young
- \_\_\_\_\_

PUESTO

- Marshal (Rastrear, Ocultarse, Naturaleza)
- Detective Estatal (Este caso, Esta zona, Medicina Básica)
- FBI (Forense, Pruebas, Leyes)
- SWAT (Armas, Defender, Atletismo)
- \_\_\_\_\_

AUTORIDAD

- ¡ALTO! (hace que alguien se detenga de inmediato)
- ¿CENTRAL? (Recibe una ayuda limitada del exterior)
- ¡CONMIGO! (hace que los que están contigo te sigan)
- ¡ESTOY AL MANDO! (los que están contigo obedecen)
- ¡HABLA! (Hace que alguien responda a lo que le preguntas)
- ¡TÚ POR AHÍ! (Ordena a alguien que vaya solo a un lugar)
- ¿POSICIÓN? (Recibe conocimiento limitado de un lugar)
- \_\_\_\_\_

TRASFONDO

- Corrupto (Intimidar)
- Exmilitar (Táctica)
- Incompetente (Engañar)
- Señalado con el dedo (Saberes extraños)
- Placa retirada (Enlazar hechos)
- Veterano degradado (Verlo venir)
- \_\_\_\_\_

MOTIVACIÓN

- Demostrar algo a alguien, vivo o muerto
- El ascenso que merezco
- Matar a ese cabrón de una vez por todas
- Salir de ésta vivo como sea
- Retirarme tras esta mierda
- Volver con mi mujer e hijos
- \_\_\_\_\_

Perdición



















