

Ésta es una aventura en prueba para un jugador y nada más. No va a haber Máster, y la idea es que el jugador se enfrente a un más que extraño suceso de naturaleza muy hostil. No esperes un gran desarrollo de nada, solo una situación muy fRÁGiL.

¿QUÉ ES NECESARIO?

- Dados de dos caras. En realidad te valen dados de cualquier tipo, o incluso una baraja.
- Este texto.
- Honestidad.
- Imaginación.
- Contadores, aunque puedes apuntar simplemente.

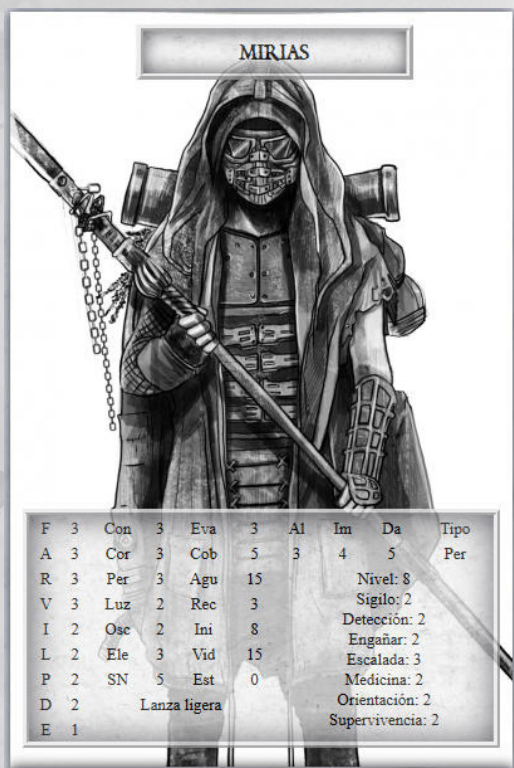
No te vendría mal el manual de fRÁGiL que está **disponible online (eresfragil.es)**, pero por esta vez se va a señalar lo que hay que hacer en los primeros pasos, así que técnicamente no te hace falta. También puedes hacerte tu propio personaje, y... joder, molaría el doble, pero en realidad esta aventura más bien lo ocurrió a Mirias y da por supuesta su personalidad. Tampoco hace falta que lo conozcas mucho, ya te meterás en su piel en esta pequeña historia.

LAS REGLAS

El escenario te va a ir planteando posibilidades ante las que tú tienes que reaccionar, pero evidentemente no va a haber nadie que vigile que no hagas trampas con las reglas. Ten honestidad con respecto a lo que llevas en el inventario, contabiliza tus puntos de aguante y ten en cuenta que solo te engañas a ti.

De todas formas el sistema te lo va a intentar poner fácil en cierto sentido. Tú tienes que decidir si Mirias toma una actitud especial. Por ejemplo, si quieres ir en sigilo debes decidirlo antes de que aparezca la mención. Cuando aparezca una prueba, puede indicarse en pasado. Si es el caso y no habías tomado la precaución previa (e indicas si ha gastado aguante), entonces no puedes realizar la prueba en absoluto. Esto suele ocurrir principalmente con los chequeos de sigilo. Obra con honestidad y acepta los fracasos: a la siguiente estarás más en guardia.

También se ha intentado garantizar que no veas lo que no tienes que ver: cada página tiene los contenidos que tiene que tener, así que si la miras, es que estás donde debes estar.



El texto te va a hablar en segunda persona, y va a describir lo que hay en el lugar, y va a suponer la personalidad ya citada de Mirias, así que se va a tomar ciertos permisos narrativos para decirte cómo te sientes. Pero no muchas.

Ah, otra cosa, aquí los enemigos y el proceso de combate están simplificados para que sea más rápido todo, pero si te apetece enredarte, puedes usar el reglamento completo. Está a tu elección.

Dicho esto... que empiece la desgracia.

NO DEBIMOS HABER LLEGADO A ESTO...

SUCESOS

—Escúchame bien, enmascarado, no te tengo ningún miedo y yo mismo te puedo arrancar a ti la cabeza si me faltas otra vez al respeto —te dice Amaes.

Resulta irónico que te haya exigido desenmascararte cuando él... ella... ello mismo también lleva su propia máscara, aunque la suya no tiene un carácter protector, sino que parece más de un estilo veneciano. Por eso, y por sus ropas amplias te resulta imposible determinar su género. Pero tienes la sensación de que el tiempo de las palabras ha llegado a su fin.

No tenías ninguna intención de conocer el culto de Amaes, pero eran los únicos que podían tener medicamentos en mucha distancia, y Mait está enfermo... bastante enfermo. Tú puedes salir adelante incluso ante una carencia fuerte de alimentos, pero Mait tiene cinco años, aún no está hecho para esta vida. Y el resto ha sido historia, a fin de cuentas parecía poco probable que el conflicto no fuese a surgir. Dentro de lo malo, por lo menos solo vas a tener que enfrentarte a él... a.... bueno, pronto va a yacer sobre un charco de sangre. No es cosa de dejar que saque las dagas antes.

EXPLICACIÓN

Los músculos están tensos, y el combate está servido. Mait está a salvo, pero no tendrá muy buen futuro si tú no sales adelante, así que estás obligado a vencer. Por fortuna cuentas con la iniciativa, así que atacas primero.

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	1	Cob	5	1	4	5	Cor
R	3	Per	1	Agu	15				Nivel: 4
V	2	Luz	3	Rec	3				
I	2	Osc	3	Ini	5				
L	3	Ele	2	Vid	10				
P	3	SN	5	Est	0				
D	3			Espada corta					
E	2								

Arroja tantas runa-dados-loquesea como tu atributo de Agilidad (A en la ficha), y súmalo el impacto (Im en la ficha). Recuerda el resultado, y haz el chequeo de esquivas de tu oponente: arroja tantas runas como su Agilidad (que son tres) y súmalo su Evasión (Eva) por un lado, y su Cobertura (Cob) por otro.

Si has superado su evasión definitiva, le has impactado. Si además has superado su cobertura definitiva, le has impactado en una zona no protegida.

Ahora arroja tantas runas como tu Fuerza (F en la ficha), y súmalo el Daño (Da). Recuerda el resultado, y haz el chequeo de reducir el daño de tu oponente, arrojándole tantas runas como su Fuerza (que son dos). Si el impacto fue en la armadura, le suma la Resistencia

al daño perforante (Per). Si impactaste en carne, no le suma nada. En cualquier caso apunta esa cantidad del daño... que va en contra de su Vida (Vid).

Por cierto, puedes gastar un punto de aguante (Agu) por turno para doblar el número de runas que arrojas.

Y otra cosa: si el daño supera la Voluntad (V) del enemigo (dos en este caso) no podrá atacar en lo que queda de turno (lo cual es bueno porque has ganado en iniciativa. Si supera el doble (cuatro) no podrá actuar en este turno ni en el siguiente. Si supera el triple, lo dejas inmediatamente inconsciente.

Si no es el caso, Amaes te atacará siguiendo el mismo proceso, y gastará su punto de aguante para mejorar su chequeo de Impacto. Tiene que anunciarlo antes que tú porque tienes mayor iniciativa (Ini).

Sigue así hasta que uno de los dos pierda tantos puntos como cinco veces su voluntad (o tres veces su voluntad de un solo golpe).

Si pierdes, se acabó. En caso contrario pasa a **“No hay motivos para inquietarse” (página 4).**

NO HAY MOTIVOS PARA INQUIETARSE

SUCESOS

No deberíais haber llegado a eso, pero habéis llegado. Amaes está en un charco de sangre, y a fin de cuentas se lo ha buscado. Por fortuna ahí están los medicamentos, y en realidad unas cuantas cosas más: parecía que realmente tenía interés en negociar.

Mait está tranquilo. Siempre está tranquilo cuando ocurren estas cosas, porque ha crecido viendo la sangre y viendo la muerte. Él es la misma descendencia del mundo, un niño que solo ha conocido la sangre y que no se asusta ante ella. Alguien que será fuerte, un líder, incluso, y que quizá traiga una era de seguridad a otros. Ni siquiera ha parpadeado al ver la muerte tan cerca, ni mucho menos ha gritado o llorado. Debes mantenerle con vida a toda costa.

Pero aunque no hay motivos para inquietarse, tampoco hay que relajarse. El combate ha hecho ruido y pronto varios de los fanáticos religiosos de Amaes se volverán en tu contra. Tienes que escapar, esa es la prioridad.

Por desgracia, en lo que recoges lo que has venido a buscar, uno de estos fanáticos aparece por el marco de la puerta. Se trata de una mujer a la que se le desencaja la mirada al ver el cadáver de Amaes. En cuanto se recomponga va a dar la alarma.

¿Puedes matar a una persona inocente? Sin duda no hacerlo pondrá en peligro a Mait, pero si la matas... estarás violando tu código de conducta. ¿Cómo resolver esta cuestión?

EXPLICACIÓN

Tienes que tomar una decisión, y en realidad esta frase solo sirve para indicarte que no leas las consecuencias, que están después, hasta que la hayas tomado.

¿Te has decidido ya?

- Si no la matas, da la alarma. Incrementa la dificultad de los chequeos de sigilo sucesivos en dos puntos.
- Si la matas... te sientes bastante mal. La tensión del personaje se incrementa en uno.

En cualquiera de los dos casos para a la siguiente sección, Es hora de salir de aquí.

CUIDADO CON LA TENSIÓN

Cada vez que obtengas tensión debes arrojar tantos dadorunas como la tensión acumulada. Si acumulas dos puntos de tensión, entra en la sección **“desencadenando la locura”** (página 5). Si acumulas tres, accede a **“locura desencadenada”** (página 6).

DESENCADENANDO LA LOCURA

SUCESOS

Mait no protesta. Mait nunca protesta, tiene el autocontrol que esta era necesita, y mientras lo protejas... lo estarás haciendo bien. Pero Mait acaba de protestar. Ha tosido, ha tosido mucho y ha tosi-do sangre. No está bien, quizá muera. Nada va bien, nada va bien... vas a fallar...

EXPLICACIÓN

No puedes aguantar sin Mait... pierdes el turno en curso.

LOCURA DESENCADENADA

SUCESOS

Mait nunca protesta, es estoico, es lo que el mundo necesita... pero está vomitando sangre. Tratas de ayudarlo, pero no se puede hacer nada. Está demasiado enfermo, está demasiado mal. Intentas calmarlo, pero sufre. Empiezas a tener visión de túnel, no logras mantener el equilibrio...

EXPLICACIÓN

No puedes aguantar sin Mait. Quizá reunas fuerzas para suicidarte... o quizá te ejecuten tus enemigos. Quizá simplemente mueras de hambre o sed, pero no vas a salir de esta.

ES HORA DE SALIR DE AQUÍ (SALA DE PACTOS)

SUCESOS

El delirante culto de Amaes está acuartelado en una vivienda de tres pisos. Sin duda pensaban que una persona que llegara hasta arriba no ocasionaría problemas, pero se equivocaron contigo.

Por desgracia no puedes simplemente saltar por la ventana... porque tienes que bajar con Mait, pero por otra parte el culto de Amaes suele estar todo el día en un éxtasis de drogas y sexo acompañado por continuos redobles de tambores. No hay motivos para inquietarse, Mait no se inquieta.

EXPLICACIÓN

Esta planta tiene tres salas. La **sala de pactos**, en la que estás, el **dormitorio principal (página 12)** y la **sala maestra de rituales (página 8)**. También es posible acceder a la escalera que desciende al **primer piso (página 9)**, y a la que asciende a **la azotea (página 7)**.

Pero en la primera planta hay un problema: han quitado todas las paredes, por lo que solo quedan las vigas, y las seis personas que ahí aguardan seguramente te vean, hagas lo que hagas, y no van a reaccionar en absoluto bien.

LA AZOTEA

EXPLICACIÓN

No es complejo llegar hasta la escalera de mano que permite acceder a la azotea, pero en su extremo hay un guardia que no te lo va a poner fácil. Puedes volver a la **sala de pactos (página 6)** o intentar subir... pero vas a tener que hacerlo en sigilo porque si no te ensartará en la escalera.

Si te decides por el sigilo, debes realizar un chequeo. Arroja tantas runas como el menor entre Agilidad e Inteligencia (que son los atributos relacionados con Sigilo) y súmale el valor de la habilidad. Si el resultado es superior a tres, hasta tenido éxito. Recuerda que si se ha dado la alarma tienes que incrementar la dificultad.

Recuerda que puedes invertir un punto de aguante (Agu) para doblar el número de runas que arrojas.

Si tienes éxito, tienes un turno gratuito contra el guardia. Si fracasas, él tiene un turno gratuito contra ti.

Después de ello tienes que volver a la **sala de pactos (página 6)**.

F	2	Con	0	Eva	3	A1	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	1	3	3	Con
R	2	Per	0	Agu	10				Nivel: 1
V	2	Luz	1	Rec	2				
I	2	Osc	1	Ini	5				
L	2	Ele	2	Vid	10				
P	2	SN	3	Est	0				
D	1			Porra					
E	1								

EL DORMITORIO

EXPLICACIÓN

Esta habitación está llena de literas. Hay una persona que parece dormida... o drogada. Si utilizas sigilo... no hace falta que tires, está muy muy dormida.

Quizá quieras matarla. Si lo haces, te añades un punto de tensión.

Recuerda. si acumulas dos puntos de tensión, entra en la sección **“desencadenando la locura” (página 5)**. Si acumulas tres, accede a **“locura desencadenada” (página 6)**.

No obstante, si antes de leer esta frase te habías decidido por registrar el lugar, puedes hacer un chequeo de detección: arroja tantas runas como tu Inteligencia (I) y súmale tu habilidad de detección.

Recuerda que puedes invertir un punto de aguante (Agu) para doblar el número de runas que arrojas.

Si superas tres, has tenido éxito y encuentras una cantidad de una droga sintética que no conoces, pero que tiene mucho valor. Probablemente sea su alijo principal...

Sigue recorriendo el tercer piso desde la **sala de pactos (página 6)**.

SALA MAESTRA DE RITUALES

EXPLICACIÓN

Si no se ha dado la alarma, una pareja está muy implicada en un ritual. Una tercera persona atiende mientras utiliza un tambor con cierta presteza.

Si has entrado en sigilo (tienes que haberlo decidido antes de leer este párrafo) arroja tantas runas como el menor entre Agilidad (A) e Inteligencia (I), y súmale el valor de la habilidad de Sigilo.

Recuerda que puedes invertir un punto de aguante (Agu) para doblar el número de runas que arrojas.

Si superas dos, puedes realizar un ataque gratuito.

En cualquier caso solo van a combatir dos personas, la tercera está

muerta de miedo y no va a atacar en ningún caso.

Si se ha dado la alarma, te atacan las dos personas y no hay opción de sigilo.

La tercera persona está muerta de miedo. Puedes hacer varias cosas.

Quizá quieras matarla. Si lo haces te añades un punto de tensión.

Quizá quieras intimidarla. Si lo haces... bueno, no sabes qué pasará.

Quizá no quieras hacer nada. Quizá quieras hacer otra cosa.

Recuerda, si acumulas dos puntos de tensión, entra en la sección **“desencadenando la locura”** (página 5). Si acumulas tres, accede a **“locura desencadenada”** (página 6).

Toma cualquier ruta desde la **sala de pactos** (página 6).

F	2	Con	0	Eva	3	A1	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	1	3	3	Con
R	2	Per	0	Agu	10				Nivel: 1
V	2	Luz	1	Rec	2				
I	2	Osc	1	Ini	5				
L	2	Ele	2	Vid	10				
P	2	SN	3	Est	0				
D	1			Porra					
E	1								

ACCESO AL PRIMER PISO

EXPLICACIÓN

Esto está exactamente como lo recordabas: hay seis personas en variado estado de sobriedad, pero que sin duda van a pelearse contigo.

En caso de que no se haya dado la alarma, puedes intentar un complicado chequeo de sigilo. Si lo haces, añádate un punto de tensión.

Recuerda, si acumulas dos puntos de tensión, entra en la sección **“desencadenando la locura” (página 5)**. Si acumulas tres, accede a **“locura desencadenada” (página 6)**.

Arroja tantas runas como el menor entre Agilidad (A) e Inteligencia (I), y súmale el valor de la habilidad de Sigilo.

Recuerda que puedes invertir un punto de aguante (Agu) para doblar el número de runas que arrojas.

Si superas cinco... puedes descender a la planta baja... o puedes atacar por sorpresa a uno de los integrantes. Si fracasas, uno de ellos te realizará un ataque gratuito. Al siguiente turno pelearás contra los seis a la vez.

Si por el contrario has empezado el combate sin más, se irán incorporando al ritmo de dos por turno. Si no mataste a los de la sala de ritos, se unirán al cuarto turno. Si no has matado al de la azotea, se unirá al quinto turno. Quizá si sea el momento de ponerse inquieto.

También es posible que hayas tenido la mala leche de tomar un rehén de actitud pasiva (principalmente en la sala de rituales). Si es el caso y amenazas con ejecutarla, añádate un punto de tensión... pero habrás cruzado.

Y quizá hayas tenido la idea (si no la has tenido, te jodes) de chantajearlos con el paquete de droga (si lo tienes). En ese caso también habrás cruzado.

Si no estás muerto, puedes ir a la **planta baja (página 11)**.

F	2	Con	0	Eva	3	A1	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	1	3	3	Con
R	2	Per	0	Agu	10				Nivel: 1
V	2	Luz	1	Rec	2				
I	2	Osc	1	Ini	5				
L	2	Ele	2	Vid	10				
P	2	SN	3	Est	0				
D	1			Porra					
E	1								

LA PLANTA BAJA

SUCESOS

Muy pocos pasos te alejan de la libertad, y la conmovedora fuerza con la que Mait se sobrepone a todas las dificultades te inspira. Por desgracia no va a ser tan sencillo: un guardia armado aguarda junto a un hombre viejo que te observa punitivamente.

—Eres un hombre especial, no cabe duda —dice—. Un ser al que no le importa utilizar la violencia para conseguir lo que quiere.

Sientes que algo malo está ocurriendo. Sientes que no vas a salir de aquí con vida.

—Ríndete —te dice él—. Cede tus armas, quítate la máscara y quédate con nosotros. Tendrás un lugar en nuestro mundo.

Quizá pudieras plantearte hacerlo... pero ¿qué sería del pobre Mait? Debe conocer un lugar diferente que este culto de degenerados.

EXPLICACIÓN

Puedes rendirte. Bueno, no parece una gran opción, ni siquiera es seguro que saldrás con vida.

Puedes combatir con estos tres. Tienen la ficha normal, salvo que el viejo va a utilizar todos los turnos el poder psiónico “transmitir miedo”. Para ello arrojará todos los turnos cuatro runas:

- Si el resultado es menor que dos, te apuntas un punto de tensión.
- Si el resultado es dos, te apuntas dos puntos de tensión.
- Si el resultado es tres o mayor, te apuntas tres puntos de tensión.

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo				
A	2	Cor	0	Cob	3	1	3	3	Con				
R	2	Per	0	Agu	10	Nível: 1							
V	2	Luz	1	Rec	2								
I	2	Osc	1	Ini	5								
L	2	Ele	2	Vid	10								
P	2	SN	3	Est	0								
D	1	Porra											
E	1												

Recuerda, si acumulas dos puntos de tensión, entra en la sección “**desencadenando la locura**”. Si acumulas tres, accede a “**locura desencadenada**”.

No puedes atacar al viejo hasta que hayas acabado con el guardia. No obstante, si honestamente decidiste atacar violentamente antes de que dijera “Ríndete” puedes ignorar esta norma.

Si lo consigues, finalmente **habrás escapado (página 12)**.

ESCAPAR

SUCESOS

Mait está bien. Mientras siga manteniendo su mirada fría y su absoluto silencio, todo irá bien. Has conseguido medicamentos y alimentos, que es lo que el chico necesita. Ha habido sangre, sí, pero no había más remedio. Eres una persona decente, eres una persona honorable. Sigues el código, tu código... y debes seguir siguiéndolo. Solo así Mait podrá ser tu descendencia, y la descendencia de la humanidad.

EXPLICACIÓN

Bueno... ¿enhorabuena? Has logrado que Mirias salga de esa situación, aunque tampoco se puede decir que fuera “el bueno” de la historia. Quizá ese sea el asunto, que en fRÁGiL no hay nadie bueno.

Puedes apuntar un punto de experiencia por cada chequeo no automático superado con éxito.

Si solamente mataste a Amaes y a los de la planta baja, recibes quince puntos de motivación.

Si mataste a varios enemigos, pero tu tensión es inferior a dos, recibes diez puntos de motivación.

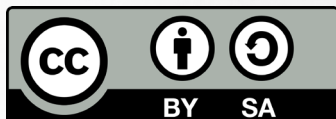
Si no, recibes cinco.

Si te ha gustado, cuéntanoslo, y pásate por:

<http://eresfragil.es>

Por cierto, Mirias es el único que ve a Mait. Y no es el bueno de esta historia.

Este documento es una obra derivada del juego de rol fRÁGiL, obra de Celica Soldream y Verion Álendar. Tanto esta obra como el juego en el que se basa está bajo la licencia **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 3.0 España (CC BY-SA 3.0 ES)**.



Puedes apoyar nuestra campaña de mecenazgo hasta el 7 de Enero en:

<https://www.verkami.com/projects/19234-fragil>

