

Recuerdo mirar las tazas cuando cuidadosamente traté de llevar el café a los desconsolados asistentes al funeral sin derramarlo en la inmaculada alfombra. En un instante el vapor desapareció y el oscuro fluido se congeló. Un escalofrío se arrastró por mi cuello y alcé la vista para ver a la pobre pequeña Lucy, de pie, justo fuera de la ventana. Durante un momento todo pareció un horrible error. No era su cuerpo lo que la policía había encontrado junto a aquella odiosa carretera. Simplemente se había perdido, como sospechamos al principio, y por fin había encontrado el camino de vuelta a casa.

Estuve a punto de transmitir las buenas noticias a los Kohlmans y al Reverendo cuando vi sus caras palidecer al mirarme... mejor dicho, al mirar detrás de mí. Fue cuando me di cuenta que Lucy no estaba fuera, sino que veía su reflejo sobre la ventana oscurecida. Pronto comprendería que tanto la policía como yo teníamos razón. Era el cuerpo de Lucy el que estaba en la zanja y ella, en efecto, había encontrado realmente el camino a casa.

Dread, Referencia Rápida

Como el título sugiere, Dread es un juego de horror, pero también es un juego de esperanza. La emoción de Dread yace en la tensión entre el deseo y la pérdida. Llevarás el papel de alguien atrapado en una historia que es tan irresistible como hostil, alguien que se encontrará tomando la clase de decisiones que esperamos no afrontar nunca en la vida verdadera. Aquellos que juegan participarán en una narración mutua de un cuento macabro original. El objetivo de Dread es sostener la atmósfera delicada que es necesaria para producir esa sensación de manos temblorosas que presta su nombre al juego.

Dread es un juego de imaginación, y oscuro ya puestos.

Se debería decir que Dread es no necesariamente un juego para todo el mundo. Mientras el objetivo principal del Dread, así como aquel de cualquier otro juego, es divertirse, Dread, como un buen juego de Verdad o Desafío, debería hacerte sentir incómodo de vez en cuando. Si esto no te parece divertido, entonces por favor no juegues a Dread.

Si, sin embargo, deseas un juego que se centre en el distanciamiento, la tensión, ansiedad, miedo, y todas aquellas otras emociones deliciosas que atraen una audiencia de millones a novelas de horror, historias, cómics, y películas cada año, entonces por supuesto, disfruta.

Preparar el Juego:

- El anfitrión crea un cuestionario de personaje único para cada uno de los personajes de los jugadores.
- Los jugadores entonces rellenan los cuestionarios de personaje.
- Los jugadores deberían presentar sus personajes al resto de los jugadores.
- No reveles ninguna información que los otros personajes no sabrían.
- Apila la torre y retira con antelación 3 bloques por cada jugador que te falte para llegar a 5 (este es el único momento en que un personaje no muere cuando la torre cae.)

Durante el Juego:

- El anfitrión describe todo que pasa a y alrededor de los personajes.
- Los jugadores contribuyen diciendo lo que hacen sus personajes.
- Un jugador debe sacar un bloque si su personaje intenta hacer algo de lo que es posiblemente capaz, pero que también o está :

Términos Importantes

- Personaje: el papel que los jugadores adoptan durante un juego de Dread, definido por sus cuestionarios. O alguien que puebla la historia, si es controlado por un jugador o el anfitrión.
- Anfitrión: el jugador que crea el marco para la historia, arbitra el conflicto en la misma, y controla a todos los otros jugadores.
- Jugador: hablando en general alguien jugando a Dread, pero expresamente aquellos jugadores que tienen un único personaje y ningún deber de anfitrión.
- Cuestionario: una lista de preguntas diseñadas para desarrollar los personajes principales de la historia.
- Sesión: Cada vez un grupo de jugadores se junta para jugar Dread.
- Historia: Una trama completa que puede jugarse en una o varias sesiones. También referida a un juego.
- Torre: la metáfora básica del juego de Dread. Una pila de bloques que se tiran y se apilan de nuevo durante el juego. Una versión está disponible comercialmente bajo el nombre comercial Jenga®.

Jenga® es una marca registrada de Pokonobe Associates.

- Fuera del campo de experiencia del personaje,
- realizado bajo presión o en condiciones agravadas.
- Si el jugador rehúsa sacar un bloque, su personaje **falla** la acción que intentaba llevar a cabo.
- Este fracaso no puede ser tan drástico como para eliminar al personaje del juego.
- **Excepción:** Si hay tiempo en la historia para hacerlo, el jugador puede intentar evitar la tirada cambiando las circunstancias de modo que sean más beneficiosas, de modo que su personaje no falle completamente.
- Si las circunstancias se cambian lo bastante para hacer la tarea fácilmente viable, el personaje tiene éxito.
- Por otra parte, al jugador todavía se le puede pedir sacar un bloque (aunque posiblemente por una razón diferente).
- Si el jugador tira con éxito, el personaje tiene éxito.
- Si en cualquier momento durante el juego un jugador hace que la torre se derrumbe, su personaje es eliminado del juego. Si en ese momento el personaje estaba intentando una acción, falla (además de ser eliminado).
- **Excepción:** Si el jugador derriba la torre *deliberadamente*, su personaje tiene éxito de un modo dramáticamente apropiado, pero aún así es eliminado del juego.
- Una vez caída la torre, apílala de nuevo ello y retira los bloques necesarios por menos jugadores que de 5 como al principio, pero con tres bloques adicionales por cada personaje que haya sido ahora eliminado del juego. (Los personajes pueden ser eliminados si la torre cae durante este nuevo amontonamiento.)

Sacar un bloque:

- Debes usar 1 mano cada vez, aunque puedes cambiar de mano en cualquier momento.
- El bloque sacado debe ser por debajo del nivel completo más alto.
- Tras sacarse, el bloque debe ser colocado encima de la torre, y en dirección contraria a la de los del nivel inferior.
- Completa la capa más alta si está incompleta.
- Después de colocar el bloque encima, espera unos momentos para ver si la torre cae.
- Los jugadores pueden cambiar de opinión sobre qué parte de una acción compleja representa sacar un bloque particular en cualquier momento durante el proceso.

Abandonar la extracción de un bloque:

- En cualquier momento durante este proceso, el jugador puede abandonar la tirada.
 - Si un bloque ya ha sido parcialmente desalojado, no es necesario devolverlo a su lugar original; puede ser dejado parcialmente sacado.
- Si el jugador renuncia a sacar un bloque cuando ya había empezado a hacerlo, el personaje falla en la acción que la tirada representaba.
- Si la torre se derrumba debido a un bloque cuya extracción fue abandonada, el personaje es igualmente eliminado del juego.

Modos de Eliminar un Personaje:

- Muere,
- Huye despavorido,
- Cae en estado catatónico,
- Es encarcelado,
- Le llaman para visitar a un ser querido que está enfermo,
- Es poseído por un espíritu malévolo,
- Se transforma monstruosamente,
- Es golpeado hasta la inconsciencia,
- Queda atrapado en una cueva,
- Hospitalizado,
- Le llaman para trabajar un turno doble,
- Está drogado o ebrio,
- Es castigado por padres demasiado protectores,
- Queda paralizado,
- Envejece prematuramente por miedo,
- Queda mutilado en un accidente de coche,
- Sus personajes compañeros le rechazan debido a sus pobres modales,
- Llega demasiado tarde para la salida del barco,
- Le expulsan del partido por falsificar la entrada,
- Le dejan para encontrar una carrera mejor,
- Se une a una secta,
- Retrocede a un estado infantil,
- Cae en una paranoia lo bastante fuerte para causar que tema a los otros personajes,
- Se da cuenta que también pone a su familia en peligro,
- Abatido por la pena,

Tareas complejas y difíciles:

- El anfitrión puede solicitar sacar más de un bloque para una acción compleja o difícil.
- Cada extracción de un bloque representa un paso significativo en la tarea
- El anfitrión decide qué pasos significativos requieren extracciones.
- En cualquier momento antes, durante, o inmediatamente después de cualquier extracción de un bloque, el jugador puede decidir para qué parte de la acción saca el bloque.
 - El jugador no tiene que sacar un bloque para cada porción de la acción, dentro de las restricciones del sentido común: Si una parte de la acción es dependiente de otra, no puede ser finalizada sin completar primero la parte previamente necesaria

Conflicto entre los Personajes de los Jugadores:

- Se recomienda que este método no se use habitualmente para resolver conflictos entre los personajes de los jugadores, sobre todo los Cuando un personaje trata de hacer algo a otro personaje se asume que, el objetivo puede ser por lo general capaz de evitarlo.
- Si un jugador no quiere que la acción de su personaje sea evitada, puede arriesgarse a sacar uno o dos bloques de la torre.
- El jugador del personaje que quiere entrar en conflicto debería sacar uno o varios bloques y declarar sus intenciones hacia el otro personaje.
 - El resultado de la extracción intencionada de un bloque no puede ser tan drástico como para eliminar al otro personaje del juego. *Esto es sólo es posible por una torre derrumbada.*
- El jugador objetivo debe aceptar el resultado, o sacar un bloque para defenderse.
 - Si este jugador decide responder, tiene la opción de sacar un bloque otra vez y declarar sus intenciones contra el otro personaje (s).
 - Este proceso sigue hasta que alguien rechace sacar un bloque, o hasta que se colapse la torre.
- Si la torre se colapsa durante este conflicto, el personaje del jugador responsable es eliminado del juego

Oponentes y Circunstancias Desniveladas:

- Si un personaje claramente tiene ventaja sobre otro, su jugador debería sacar menos bloques.
 - Si este personaje es el agresor, entonces su jugador debe al menos sacar un bloque.
- Igualmente, el jugador del personaje desfavorecido debería sacar más de un bloque.
- En qué momentos no se requiere sacar un bloque depende de la naturaleza de la ventaja del personaje, y el anfitrión debería ser el que decidida.

Tiradas Optativas:

- Los jugadores siempre tienen la opción de sacar un bloque sin que se le pida. Hay varios motivos por los cuales uno puede querer hacerlo. Por lo general representa que el personaje del jugador hace más esfuerzo que el que normalmente haría en una tarea dada, pero también puede representar una suerte ciega, el destino sonriéndole, o alguna otra forma sutil de suerte. El jugador debería indicar sólo de qué modo usa el esfuerzo suplementario, o como brilla la suerte sobre el personaje, pero es el anfitrión por último quien decide como afecta esto a la historia.

Crear un Cuestionario:

- La creación de cuestionarios es más arte que ciencia.
- Ten en cuenta las necesidades de la historia, tus jugadores, y de los propios personajes.
- Las historia necesita preguntas destacadas que aten a los personajes al complot y entre ellos.
- Cada cuestionario de personaje debe indicar por qué el personaje participa en la historia. ¿Qué es lo que impide a este personaje marcharse? ¿Qué es lo que mantiene al personaje en el juego? Después de todo, si el personaje no quiere estar en el juego, el jugador podría derribar la torre y acabar con todo.

Algunos Motivos Posibles para Elegir Tirar:

- Estar muy alerta en una situación;
- Llevar a cabo una tarea rápidamente sin sacrificar calidad;
- Mejorar las posibilidades de tener ventaja sobre alguien;
- Ejercer un esfuerzo suplementario mientras sostienes una puerta cerrada;
- Para pedir al anfitrión una pista o idea que tú no tienes, pero tu personaje podría;
- Mejorar la exactitud de un ataque;
- O evitar un riesgo que sospechas, pero del cual tu personaje no es aun consciente.

- Si construyes un juego con cierto tipo de personajes en mente, haz preguntas destacadas que atenen personajes a los motivos, profesiones, o posiciones sociales que requieras.
- La historia necesita preguntas que ayuden a los personajes a atravesar algunos momentos duros previsibles o que los expongan a gran peligro.
- Haz preguntas sobre qué pertenencias podrían llevar con ellos al principio de la historia.
- Haz preguntas sobre invalidez, debilidades, dependencias, y fracasos.
- Averigua lo que avergüenza a un personaje, lo que excita a un personaje, y siempre lo que un personaje teme.
- Los personajes necesitan preguntas que definan sus fuerzas y límites.
- Las capacidades de un personaje tienen que estar bien definidas en el cuestionario para evitar hacer más lento el juego con discusiones sobre lo que el personaje puede y no puede hacer.
- Cuantos más detalles obtengas de los cuestionarios de los personajes, más fácil debería ser sumergirlos en la historia.
- Los jugadores necesitan preguntas que conduzcan a respuestas interesantes y que inspiren a los jugadores a insuflar vida en sus personajes. Los jugadores tienen que meterse en sus personajes.
- Haz preguntas que traten con los hábitos del personaje y su vida diaria.
- Haz preguntas sobre ocupaciones, aficiones, logros, y objetivos.
- Trata de introducir giros inesperados. Haz preguntas que lleven al jugador lejos de la clase de personaje que piensa que el cuestionario está definiendo. Estas preguntas pueden pillar al jugador de improviso y crear personajes más interesantes. Procura equilibrar esto con la necesidad del jugador de meterse en el personaje. No presentes al jugador un giro que no pueda ser reconciliado.
- Deja espacio para sorpresas.
- Deja en manos del jugador tantos detalles importantes sobre el personaje como sea posible. Si necesitas a alguien que empiece el juego con un elemento específico, fuerza este elemento, pero nada más, y deja al jugador decidir por qué.
- No asumas todo el control. Las respuestas que se les ocurren a los jugadores a menudo añaden nuevas capas de presión o agobio al personaje.
- No tengas miedo de dejar preguntas abiertas. El anfitrión tiene que aprobar cualquier respuesta que un jugador ponga en un cuestionario, y es mejor volver a escribir respuestas problemáticas, que impedir dar una respuesta problemática.
- A través del cuestionario, puedes dejar algunos detalles de la historia al criterio de los jugadores.
- No hay ninguna regla difícil y rápida sobre cuantas preguntas, o que tipos, debes incluir. Trece es un buen número para comenzar.
- Intenta pasar el mismo tiempo para las capacidades del personaje, defectos, personalidad y aspecto, psicología, e interacciones sociales con los otros personajes.
- No olvides preguntar el nombre del personaje.

Una Plantilla de Cuestionario de Muestra

- Una pregunta para establecer profesión, arquetipo, y / o gancho
- Una pregunta sobre una especialidad
- Una pregunta psicológica
- Una pregunta sobre un inconveniente relacionado con la profesión
- Una pregunta psicológica y / o física
- Una pregunta sobre una relación
- Una pregunta sobre el aspecto
- Una pregunta sobre una afición, habilidad, o capricho
- Una pregunta sobre la visión global del personaje
- Una pregunta sobre un miedo, fobia, o psico- debilidad lógica
- Una pregunta sobre el equipo del personaje
- Una pregunta de personalidad
- ¿Cómo te llamas?

Responder un Cuestionario

- El objetivo al llenar un cuestionario no es crear un personaje que sobrevivirá y prosperará en cualquier ambiente que el anfitrión te lance, sino crear un personaje interesante que haga que merezca la pena la historia en la que participa.
- Considera qué clase de defectos tendrá que vencer heroicamente tu personaje y tratar de exponerlos en tus respuestas.
- Si te quedas varado en una respuesta a una cierta pregunta, continua y le vuelve a ella más tarde.
- Si una pregunta es confusa, pide al anfitrión que te la aclare o explique.

- Si una pregunta requiere que conozcas a otros personajes a fin de contestarla, pide al anfitrión más información, o salta la pregunta hasta que los personajes hayan sido presentados.
- Cuando trates con esta clase de preguntas sobre otros jugadores, sé tan útil como puedas sin revelar secretos importantes del personaje.
- Asume siempre la presencia de un silencioso "¿y por qué?" al final de cada pregunta.
- Esto creará un mejor entendimiento del personaje.
- Habrá menos posibilidades de un mal entendimiento durante el juego en sí.
- A mayor profundidad que contestes, más te meterás en el personaje.
- No tienes que contestar todos los "¿y por qué?" silenciosos, pero deberías al menos considerarlos.
- El anfitrión tiene que aprobar tus respuestas, y puede pedirte ampliar o volver a escribir algunas de ellas.



Esto es únicamente un resumen de las reglas. Encontrarás más, incluyendo dónde comprar las reglas completas, en www.tiltingatwindmills.net.

Dread Quick Reference © 2004 The Impossible Dream

Esta es una traducción realizada por aficionados y sin ningún ánimo de lucro.

Aditu y Killy, Navegantes de las Brumas, 2009.