

PotterGeist

Algo se mueve en la oscuridad



Alexis Puente Montiel

<http://www.miscelaneanatural.org>

[miscelaneanatural \(a\) yahoo.es](mailto:miscelaneanatural@yahoo.es)

[lasalamandra \(a\) mail.com](mailto:lasalamandra@mail.com)

Versión 2 (Diciembre 2013)

PolterGeist

Algo se mueve en la oscuridad

Índice

Introducción.....	3
A quien va dirigido.....	3
Qué es un juego de rol.....	3
Qué aporta los juegos de rol.....	4
Sistema de juego.....	4
Licencia.....	4
Ambientación.....	5
Tiempo.....	5
Antagonistas.....	6
Espíritus.....	6
Criaturas.....	8
Preparar el juego.....	11
¿Qué hace falta entonces para comenzar a jugar?.....	11
Crear historias.....	12
Creación del personaje.....	14
Ficha de personaje.....	14
Notas para la narración.....	17
Sistema de juego.....	18
Cualidades.....	18
Niveles de Cualidades: Guía de referencia.....	19
Conocimientos: Guía de referencia.....	19
Dificultades de las acciones según nivel de Calidad: Guía de referencia.....	19
Acciones.....	19
Enfrentamientos.....	22
Armas.....	24
Resultado de la acción.....	25
Notas para la narración: Tiradas incógnitas.....	25
Comienza el juego.....	27
Anexos: Ficha de personaje y ficha multipersonajes.....	38

Introducción

Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad es un juego de rol para las personas aficionadas y amantes de las historias de terror (terror gótico*), que usa un sistema de juego propio para proporcionar la mejor experiencia posible.

* Si no sabes lo que es, puedes buscar “Terror gótico” o “Narrativa gótica” en Internet.

A quien va dirigido

* A todas las personas que disfrutan con las historias de miedo en casas y castillos embrujados o malditos, oscuros cementerios y tenebrosos bosques, donde habitan atormentados espíritus y extrañas criaturas.

* A quienes se inician en los juegos de rol, que les guste la ambientación propuesta y no busquen complicaciones innecesarias y limitantes a la imaginación (complejas normas, extensos manuales, ambientaciones constreñidas,...) para comenzar a jugar a rol. El manual busca explicar con detalle todo lo necesario para jugar.

* A las personas experimentadas en juegos de rol que les atraigan las historias de terror auténtico (bien sean habituales de *La Llamada de Cthulhu* que quieran probar algo diferente a las historias de dioses y extraordinarias criaturas extraterrestres, de *Aquelarre* que busquen variar del tema de la eterna lucha entre poderosos ángeles y demonios del cristianismo, o de *Vampiro* un poco cansados de ser seres sobrenaturales castigados por Dios).

Qué es un juego de rol

Es un juego consistente en ir construyendo imaginariamente una historia de aventuras desarrollada verbalmente por un grupo de personas sentadas entorno a una mesa, de forma que cada jugador indica las acciones e interpreta verbalmente un personaje de su elección dentro de una historia cuya ambientación y acontecimientos son descritos por una persona que asume el papel de narrador (denominados en otros juegos de rol: director de juego, guardián, máster o guía).

El juego de rol se desarrolla fundamentalmente de forma verbal, en parte de forma meramente descriptiva (ambientaciones, indicar acciones) y en parte teatralmente (interpretar cómo hablan los personajes), aunque se complementa con tiradas de dados (siguiendo un “sistema de juego”) para determinar la parte de suerte o azar de los acontecimientos y acciones.

Qué aporta los juegos de rol

Los juegos de rol aportan una forma de divertirse con amigos y colegas que resulta mucho más creativa y estimulante que salir a la calle o irse de bares simplemente a beber o pasar el rato intentando no aburrirse mucho, además de mucho más social que jugar a videojuegos.

Desde un punto de vista del desarrollo personal, si las actividades deportivas desarrollan los aspectos físicos, los juegos de rol son excelentes para desarrollar los mentales de creatividad, imaginación, empatía, estrategias para resolución de problemas y conflictos, encarar fracasos, compañerismo y trabajo en equipo (estos últimos también se dan en los deportes de equipo). La valoración positiva de los juegos de rol para la realización personal está avalado por numerosos psicólogos y educadores.

Sistema de juego

Tras practicar y estudiar con detenimiento múltiples sistemas de juego empleados en los juegos de rol (*Anima Beyond Fantasy*, *Aquelarre*, *Dungeons & Dragons* (*Calabozos y Dragones* / *Dragones y Mazmorras*), *El Señor de los Anillos*, *GURPS*, *Haunted House*, *In Nomine Satanis*, *La Llamada de Cthulhu* (100%), *La Llamada de Cthulhu* (D20), *Mundo de Tinieblas* 1 y 2, *RyF*,...) se ha creado un sistema de juego propio con el que se quiere cumplir una serie de objetivos que no logra ninguno de los otros en conjunto: sencillo y fácil de usar, al tiempo que lógico y flexible, así como estadísticamente coherente, y basado en dados de 6 caras por ser con diferencia el tipo de dados más fáciles de conseguir.

El sistema de juego de ***Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad*** puede usarse para jugar ambientaciones distintas a las historias de terror gótico, p. ej. *El Señor de los Anillos* o *Barsoom*.

Licencia

(c) 2010-2013, Alexis Puente Montiel (salvo donde se indiquen otros autores). Usted puede usar libremente los contenidos de este documento con la única condición de preservar siempre (incluido derivados) el reconocimiento de esta autoría original y enlace a <http://www.miscelaneanatural.org> como fuente.

Todos los contenidos de este documento están registrados ante el Registro de la Propiedad Intelectual y en SafeCreative.

Para contactar, envíe un correo electrónico a [miscelaneanatural \(a\) yahoo.es](mailto:miscelaneanatural@yahoo.es) [lasalamandra \(a\) mail.com](mailto:lasalamandra@mail.com)

Ambientación

Las historias de *Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad* transcurren en una versión sombría y oscurantista del mundo real, donde las personas viven atemorizadas y avocadas a sobrevivir en el día a día en un mundo habitado por peligrosos espíritus atormentados y extrañas criaturas depredadoras de humanos. La indefensión de los protagonistas, carentes de magia u otros poderes sobrenaturales y con atributos sensiblemente inferiores a las criaturas a las que se enfrentan, es un ingrediente esencial para crear el ambiente de auténtico terror que quiere conseguirse.

Para lograr auténticas ambientaciones de terror en este sentido, las historias de *Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad* deben evitar los planteamientos religiosos o divinos de las ambientaciones con ángeles y demonios, dioses y criaturas todopoderosas, magos, así como el terror tecnológico o de ciencia ficción (naves extraterrestres, robots, armas sofisticadas,...).

Dentro del marco histórico de la época en que se ambienten, las historias de *Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad* se desarrollan en los lugares más tétricos, tenebrosos, oscuros y marginales. Pueden ser pequeñas poblaciones aisladas en recónditos paisajes, donde sus habitantes viven atemorizados por trágicos acontecimientos cuyas causas escapan a su comprensión, mientras obedecen sumisamente a un autoritario personaje que justifica sus abusos a la población a cambio de garantizar protegerles de estos males y fuerzas sobrenaturales. Pueden ser suburbios de la periferia, con numerosos callejones oscuros y húmedos, y viejos edificios abandonados y ocupados por malezas y personas sin hogar, donde diversos grupos violentos se han apoderado de las calles, gracias al miedo o la complicidad de la policía, convirtiendo los tiroteos, coches ardiendo y asesinatos en algo habitual. Son sólo dos ejemplos, pero útiles para entender las sensaciones que la ambientación debería transmitir.

A diferencia de la mayoría de los juegos de rol, *Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad* no establece ninguna metatrama o historia global dentro de la cual deba encajarse las aventuras que se jueguen, sino al contrario se busca respaldar la creatividad de quienes juegan para crear sus propias historias y tramas.

Tiempo

Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad puede ambientarse en el momento histórico que se quiera: puede ser la Antigua Grecia ([la carta de Plinio el Joven sobre una casa tomada por un fantasma en Atenas es uno de los relatos sobre espectros más antiguos](#)), la oscurantista Baja Edad Media europea, la agitada primera mitad del siglo XX, o en la actualidad. Nuestra preferencia personal se decanta por ambientar las historias entre 1975 y 1990, marco temporal en el que se sitúan muchas de los grandes clásicos cinematográficos del mundo de terror. Elegir décadas anteriores a éstas puede ser obviamente una opción muy sugerente, pero exige un cierto esfuerzo de documentación por parte de quienes juegan para lograr una ambientación que sea fiel a la época histórica escogida. Escoger fechas más modernas puede ser también una buena elección, pero la

narración de la historia deberá eludir un molesto enemigo: las tecnologías de la información, que fácilmente hacen perder parte de ese delicioso halo de misterio y miedo asociado al desconocimiento, la incomunicación y la desorientación (la posibilidad de hacer una llamada por el teléfono móvil o celular en caso de peligro, de usar el GPS para saber en cada momento dónde se está y cómo se llega a destino, o de documentarse extensamente sobre un suceso paranormal gracias a la extensa información que hay en Internet... pues la verdad, quitan encanto a las historias de terror, pero está en manos del narrador hacer que el móvil o celular no disponga de cobertura para hacer llamadas, que el GPS comience a fallar, o que no exista en Internet documentación válida sobre el tema).

Antagonistas

Dos grupos, diferenciados por su naturaleza: seres de naturaleza biológica pertenecientes a esta realidad ("criaturas") y seres del plano o dimensión espiritual ("espíritus"). Las historias que crees para *Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad* pueden combinar antagonistas de ambas naturalezas, o decantarse por usar solo de una de ellas, a gusto de quienes juegan.

➤ ***Espíritus***

Espíritus de difuntos que alimentados por profundos sentimientos o pasiones, se mantienen ligados al mundo de los vivos. Los amparados por sentimientos positivos (amor, paz personal) no suelen ser protagonistas de las historias: su cordura les lleva a no realizar "actos achacables a espíritus", sus acciones se limitan a ayudar sutilmente a los vivos a los que protege. Son los alimentados por sentimientos negativos (odio, dolor emocional, confusión, venganza o "búsqueda de la merecida justicia", trauma psicológico en vida, muerte traumática, homicidas o agresores sexuales,...) los causantes de las acciones atribuibles a entes, espíritus que están a merced de satisfacer sus insaciables sentimientos, que no son conscientes desde su enajenación del mal que causan o que conscientemente buscan precisamente causarlo. Nótese que en *Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad* debe evitarse un planteamiento religioso o divino del mundo, los espíritus ligados al mundo de los vivos pueden estar atormentados, pero su tormento es fruto de sus propias emociones y pasiones, no están "condenados" o "castigados" por dictamen de ningún "ser superior" (no significa que no haya cultos religiosos, solo que no son más que eso).

Los espíritus son entes etéreos con una difusa forma cercana a la humana que tuvieron en vida, pero a voluntad (y en una intensidad proporcional a la fuerza de su pasión, pudiendo ser bastante superior a la fuerza física que tenían como personas vivas) pueden concentrar su energía y concretar su forma para interactuar con el mundo físico (mover objetos como libros, abrir y cerrar puertas y ventanas, encender y apagar interruptores, ruidos, pasos, voces y suspiros, interferencias electromagnéticas, agresiones físicas, sombras, hacerse visibles: aparición más o menos definida).

La mayoría de la población no son capaces de percatarse directamente de la presencia de espíritus en su entorno (salvo manifestación expresa), pero habitualmente son capaces de intuir su presencia en condiciones de relajación y reposo a través de esa inquietante sensación de "hay alguien más en la habitación" o sufren repetidas pesadillas mientras duermen, situación que en caso de ser recurrente en el tiempo ocasiona un estado de angustia e intranquilidad que erosiona progresivamente el estado de ánimo de la persona. Existen personas con una sensibilidad especial ("clarividentes") que tienen cierta facilidad para percibir espíritus y a veces incluso verlos o

comunicarse con ellos en condiciones que la mayoría de la gente son incapaces. Muchos animales domésticos son también especialmente sensibles, y por otra parte existen medios tecnológicos (fotografías o grabaciones por su sensibilidad distinta a la visión o audición humana, detectores de alteraciones de campo electromagnético,...), que de forma muy rudimentaria permite "registrar" su presencia.

Lo más habitual es que se mantengan confinados al lugar donde murieron, vivieron u otro lugar significativo en su vida, pero en ocasiones están ligados a una persona a la cual siguen. También existen manifestaciones singulares, como la procesión conocida como Santa Compañía.

Los espíritus pueden invocarse, en el sentido de que un grupo de personas pueden concentrar sus mentes para originar una alteración en la energía psíquica-emocional del lugar que reclame la atención de espíritus de los alrededores, pero esta perturbación puede molestarles o alterar su estado de ánimo con nefastas consecuencias. Se les puede dañar cuando están interaccionando con el mundo físico, pero no su forma puramente etérea y por tanto no son destruibles por daño directo. No pueden controlarse ni expulsarse de un lugar (de destruirlos ni hablamos) por medio de los numerosos ritos, exorcismos, hechizos y sortilegios que pululan salvo en los limitados casos en los que el espíritu crea fielmente en la eficacia de los mismos. En el caso de espíritus vinculados a un objeto físico con el que siente vinculación emocional o con el que se le invocó, pueden a veces desaparecer destruyendo éste... pero en la mayoría de los casos, si el espíritu es maligno, poco puede hacerse.

Fuentes de inspiración para las historias

Un clásico del cine de terror fantasmagórico por excelencia es *Poltergeist* (1982). Otras películas igualmente bastante terroríficas sobre espíritus son *El Ente* (1981), *Ringu* (1998) / *The Ring* (según países: *El Aro*, *La Llamada*, *La Señal*; 2002), *Ju-On – La Maldición* (2000), *Dark Water* (2002), *El Ojo* / *The Eye* (2002 / 2008) y la serie de películas *Actividad Paranormal* (iniciada en 2007), además de clásicos con versiones modernas del género de las "casas embrujadas o malditas" como *The Haunting – La Guarida*, *House on Haunted Hill*, *Amityville – La morada del miedo*, y *Al final de la escalera* (1979). Otras películas que pueden proporcionar ideas adicionales son: *El cementerio de mascotas* (1989), *Candyman* (1992), *Event Horizon* (según países: *La nave de la muerte*, *La nave del terror*, *Horizonte final*; 1997), *El proyecto de la bruja de Blair* (1999), *Sleepy Hollow – La leyenda del jinete sin cabeza* (1999), *Los otros* (2000), *Lo que la verdad esconde / Revelaciones* (*What lies beneath*, 2000), *13 fantasmas* (2001), *Rose Red* (2002), *La niebla* (2005, 1980), y *La mujer de negro / La dama de negro* (2012). Varias series televisivas de terror que incluyen algunos capítulos interesantes sobre espíritus y temas afines son: *Maestros del Terror / Terror en estado puro*, *Poltergeist: El legado*, *Sobrenatural / Supernatural*, *Un Paso al más allá*, *Viernes 13: La serie*, *X-Files* (*Expediente X*, *Los archivos secretos X*, *Código X*), *American Horror Story*, *¿Hay alguien ahí?* e *Historias de ultratumba*. Si se quiere, se puede introducir de vez en cuando en las historias espíritus traumatizados al que se les puede ayudar a cruzar "al otro lado", en línea con *El sexto sentido* (1999) y las series de televisión *Ghost Whisperer* (según países: *Entre fantasmas*, *Voces del más allá*, *Almas suspendidas*, *Almas perdidas*), y *Tan muertos como yo*.

Entre los libros, el clásico de la literatura de terror del Romanticismo son las *Leyendas* de Gustavo Adolfo Bécquer.

El anime puede aportar una buena inspiración para ambientar el juego, destacando *Bleach* (fundamentalmente los primeros 20 episodios del anime o los primeros 8 volúmenes del manga,

previos al inicio de la saga “Sociedad de Almas”).

➤ *Criaturas*

En lo más profundo de nuestro interior aun pervive latente el más terrible de nuestros miedos: el temor a ser simples presas que son cazadas por un sanguinario depredador, que puede acecharnos en cada rincón oscuro, y ante el cual estamos indefensos. El descender, desde nuestra supuesta superioridad como especie por encima de las “salvajes” leyes de la naturaleza, hasta sentirnos como endeble y temerosas gacelas de la sabana africana constantemente rodeadas por despiadados leones, leopardos e hienas siempre al acecho en lo más oscuro de las sombras y dispuestos para atacar en el momento más inesperado. Éste es el papel que juegan las criaturas en las historias de terror de *Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad*.

Para lograr esta ambientación de terror, las criaturas idóneas son las animaliformes u horribles que atacan a los personajes en momentos inesperados, se debe evitar las criaturas semihumanas como vampiros, demonios, humanoides extraterrestres, zombis y humanos deformados (habituales en *La Llamada de Cthulhu*).

Y una nota importante: Las criaturas permiten lograr buenas historias de terror, pero hay que evitar caer en una rutina de convertir las historias en una “galería de bichos a los que disparar”... el narrador debe evitar historias “mata-bichos”, así como historias “bichos mata-jugadores”.

Fuentes de inspiración para las historias

La fuente cinematográfica por excelencia es *Alien* (serie de películas iniciada en 1979). Algunas películas que pueden aportar ideas son *Mimic* (1997), *El Pacto de los Lobos* (2001, basado en la leyenda de la Bestia de Gévaudan) y *El cazador de sueños* (2003). Varias series televisivas de terror (comentadas en el apartado anterior de espíritus) que incluyen algunos capítulos interesantes son: *Maestros del Terror / Terror en estado puro*, *Poltergeist: El legado*, *Sobrenatural / Supernatural*, *Un Paso al más allá*, *Viernes 13: La serie*, y *X-Files (Expediente X, Los archivos secretos X, Código X)*. Un enfoque diferente pero que puede ser interesante es el de la película japonesa *Marebito (Seres extraños / Terror encadenado, 2004)*.

Dentro del mundo de los videojuegos, *Resident Evil* (videojuegos y películas) nos ofrece un succulento catálogo de criaturas: furiosos perros de aspecto cadavérico, grandes arañas escupe-veneno portadas de docenas de pequeñas crías, gusanos gigantes con afilados colmillos o grupos de sus crías, bichos indescriptibles tipo “U3”, peces y criaturas semejantes que surgen de lo profundo de las aguas, plantas carnívoras lanzadoras de veneno y con culebreantes vástagos,... y claro está, los célebres lamedores (“lickers”) de inspiración *Alien*. Ideas adicionales de criaturas son: pequeños engendros planeadores, tentáculos que salen de debajo del suelo o de las paredes acercando el alimento a una gran boca central rodeada de colmillos, seres insectoides o crustaceiformes diversos,... También hay interesantes clásicos de la criptozoología como el bunyip, el chupacabras, los monstruos del lago Ness y sus equivalentes en otros sitios (Nahuelito, Ogopogo,...), yetis y pies grandes, calamares gigantes, la Bestia de Gévaudan, el Demonio de Dover,...

No todas las criaturas aterradoras son no humanas. Puesto que no hay mayor monstruo que el que vive entre nosotros como igual, un sanguinario asesino psicópata puede ser un buen antagonista en algunas de las historias. Podemos escoger desde el “refinado” Aníbal Lecter de *El silencio de los corderos / El silencio de los inocentes* (1991) hasta los brutales personajes de los clásicos *La*

matanza de Texas / La masacre de Texas (1974) o *Viernes 13* (1980). Sobre asesinos psicópatas hay libros, películas y hasta series, como *Mentes criminales*. Otros enemigos interesantes pueden ser los devotos de una secta que realicen sacrificios humanos sembrando el temor de la población local.

La verdad es que un simple encuentro accidental con una banda de delincuentes, una manada de perros rabiosos o un grupo de ratas enloquecidas pueden ofrecernos una buena aventura.



Autores:

▲ Emese Fisi Szigetvári
◄ J. Macfarlane



Autores: ▲ Katsushika Hokusai (葛飾北斎)

▼ (Izquierda) William Crookes y Katie King (s. XIX)

▼ (Derecha) Dibujo en Almirante Matos (Pontevedra), foto de P. Lameiro



Preparar el juego

¿Qué hace falta entonces para comenzar a jugar?

- Antes de nada, 4-6 personas (mínimo 3, máximo recomendable 7) con ganas de divertirse jugando a rol, que les guste el terror gótico y que tengan un poco de imaginación. Una de estas personas debe asumir el papel de “narrador”, que implica deberes extras como son leerse bien el manual (éste que estás leyendo) y preparar una buena historia (dedicándole el tiempo necesario en días anteriores, pues es crucial para hacer el juego interesante).
- Tiempo (mínimo 3 horas).
- Una habitación o patio con una mesa y sillas (y luz si se va a jugar de noche). Opcionalmente, puede ser decorado con un poco de *attrezzo* (decoración) para crear ambientación (pero debe haber luz suficiente para leer).
- Dados de 6 caras, 1 por persona.
- Fotocopias de la ficha de personaje, una por cada jugador.
- Figuras de 1-2 cm de altura como representación de los personajes de los jugadores. Es muy interesante que cada jugador aporte una figura original que represente a su personaje, en su defecto puede servir una figura pequeña de ajedrez o cualquier otro objeto de ese tamaño (es importante que quede claro en que dirección mira la figura).
- Hojas de papel cuadriculado (un cuaderno cuadriculado grande suele servir bien, se pueden pegar varias hojas con cinta adhesiva transparente si es necesario) en las que el narrador irá dibujando el plano o mapa a los jugadores y sobre el cual se colocan las figuras de personajes.
- Varios lápices, portaminas (con minas) o bolígrafos para escribir.
- El narrador necesitará además:
 - Una carpeta donde guardar todo el material.
 - Copia en papel del manual, como referencia base.
 - Una “pantalla de juego”: tres hojas de papel grueso o plastificado unidas con cinta adhesiva transparente en forma de tríptico, o bien cartulina o cartón doblado de esa manera. Es importante que se mantenga de pie cuando está abierto. Aunque su función principal es ocultar los materiales (dados, fichas, apuntes,...) del narrador, puede aportar utilidad adicional el que lleve fotocopias de las reglas y tablas del manual e imágenes de criaturas y espíritus.

- Material de apoyo a la narración: Hojas donde esté apuntada los detalles de la historia, planos y mapas, figuras para los personajes no interpretados por los jugadores (los llamados “personajes no jugadores”, que corren a cuenta del narrador), fichas de todos los personajes, y hojas extras para tomar anotaciones. Es recomendable que el narrador se lleve consigo el material cuando se ausente de la mesa de juego (p. ej. para ir al servicio) para evitar que los jugadores curioseen y descubran secretos de la historia y de los personajes no jugadores.
- Colección de imágenes (y opcionalmente sonidos) de criaturas y espíritus. Algunas fuentes interesantes disponibles en Internet son:
 - 1000 imágenes para Cthulhu-adictos (Biblioteca de Pnakotos)
 - 2200 imágenes para Cthulhu-adictos (Biblioteca de Pnakotos)
 - <http://non-aliencreatures.wikia.com/wiki/Category:Cryptids>
 - <http://non-aliencreatures.wikia.com/wiki/Category:Creatures>
 - <http://residentevil.wikia.com/Category:Creatures>
 - http://residentevil.neoseeker.com/wiki/Main_Page
 - <http://residentevil.wikia.com/Soundtracks>

Crear historias

Tras leer el anterior capítulo “Ambientación”, es el momento de que el narrador cree una buena historia.

Por experiencia, las mejores historias, las que más se disfrutan, son aquellas que el narrador no crea como una historia rígida o encasillada que los jugadores han de seguir, sino como un abanico de posibilidades para que los jugadores desarrollen la historia, siguiendo el siguiente diseño:

- Recopilar un extenso listado de ideas para historias, lugares, personajes, escenas, sucesos, enredos y sorpresas argumentales que resultan interesantes, usando las fuentes de inspiración (películas, series, libros,...) antes comentadas y la propia creatividad personal.
- Definir un inicio de la historia, unos primeros acontecimientos que conduzcan sin forzar a los jugadores a comenzar esa aventura.
- Diseñar unos pocos lugares, personajes y sucesos especiales que caractericen a la historia, y varios finales posibles (mejor si en lugar de ser finales conclusivos, son finales abiertos que permiten enlazar con la siguiente historia). En función de cómo desarrollen la historia los jugadores, deberán ser adaptados o sustituidos por otros del listado de ideas, y el final puede ser bastante diferente del ideado en un principio.

Esto es menos complicado de lo que puede parecer y sobretodo es mucho más divertido que seguir

las historias o aventuras preconstruidas que abundan para otros juegos de rol (aunque la lectura de crónicas de *Haunted House*, *Hombre Lobo* (*Mundo de Tinieblas* 1) o *La Llamada de Cthulhu* puedan aportar ideas, es fácil caer en la aparente comodidad de usarlas directamente para jugar a *Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad*).

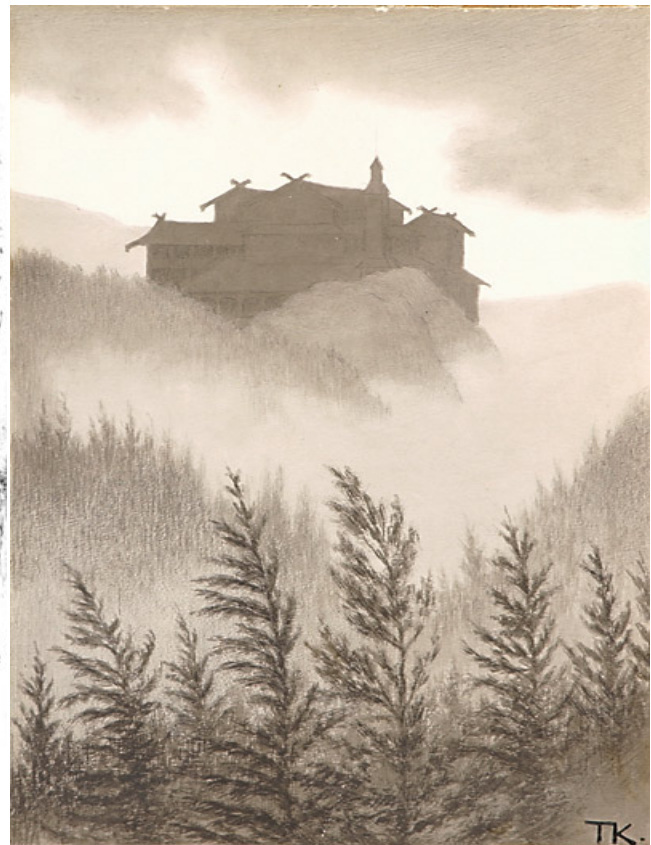
Si se tiene poca experiencia en juegos de rol, se recomienda comenzar a jugar a *Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad* con historias de mansiones o castillos, que permite jugar con el número y distribución de las habitaciones (y lo que ellas esconden) – ejemplos de laberinto de habitaciones son *Cubo* (1997), *Rose Red* (2002), y *Resident Evil 1* (videojuego y película). Pueden verse casos reales de mansiones, castillos y hospitales abandonados en:

- <http://tejiendoelmundo.wordpress.com/category/lugares-y-edificios-abandonados/>
- <http://sobreleyendas.com/2008/01/03/la-misteriosa-mansion-winchester/>



Autores:

▲ Halbot Knight Browne



▲ Theodor Kittelsen

Creación del personaje

Instrucciones para que cada jugador rellene su ficha de personaje, disponible al final de este manual (la ficha de personaje tiene 2 páginas, no confundir con la “ficha multipersonajes” que usa el narrador). Cada jugador solo puede tener un personaje.

Ficha de personaje

- 1) Elegir apodo, nombre del personaje, profesión, conducta y naturaleza (conducta define cómo se comporta habitualmente con los demás, naturaleza cómo es realmente en el interior), descripción física, e historia del personaje. Al escoger conducta y naturaleza, es importante recordar que en el juego cada jugador interpreta a su personaje, no a sí mismo.
- 2) Repartir 25 puntos entre todas las Cualidades (ojo que algunas ya parten con un punto de regalo). En el apartado siguiente “*Sistema de juego*” se explica más sobre cada una. Deben ser coherentes con la historia vital del personaje a juicio del narrador, es especialmente necesario justificar niveles de 5 o más puntos para evitar que ningún jugador busque crear un “monstruo de batalla”.
- 3) Repartir 5 puntos en Conocimientos. Conocimientos es cualquier habilidad que requiera aprendizaje. Incluye las distintas ramas del saber, así como la destreza para manejar cualquier instrumento con componentes mecánicos. Deben ser coherentes con la historia vital del personaje, a juicio del narrador.
- 4) Escoger Clarividencia: Sí o No (posibilidad de ver lo que otros no ven, en el sentido de “sentir a los espíritus”, a cambio de perder cordura más fácilmente por eso mismo).
- 5) Puntuaciones derivadas:

Dinero = Posición social

	Sueldo mensual (€ Unión Europea = \$ Estados Unidos), equivalencia entre años									
Puntos	1975	1980	1985	1990	1995	2000	2005	2010	2015	2020
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	25	50	75	125	175	225	250	300	375	450
2	50	100	150	250	350	450	500	600	750	900
3	100	200	300	500	700	900	1000	1200	1500	1800
4	200	400	600	1000	1400	1800	2000	2400	3000	3600
5	400	800	1200	2000	2800	3600	4000	4800	6000	7200
6	800	1600	2400	4000	5600	7200	8000	9600	12000	14400
7	1600	3200	4800	8000	11200	14400	16000	19200	24000	28800
8	3200	6400	9600	16000	22400	28800	32000	38400	48000	57600
9	6400	12800	19200	32000	44800	57600	64000	76800	96000	115200
10	12800	25600	38400	64000	89600	115200	128000	153600	192000	230400

Las pertenencias (viviendas, vehículos, equipo en casa y equipo transportado) deben ser coherentes con el dinero e historia del personaje.

Respeto = 14 + Posición social (se rellenan los círculos completando las columnas de izquierda a derecha)

Para soportar fracaso al intentar aplicar alguna Cualidad social (metedura de pata en relaciones sociales), se tira un número de dados igual a los puntos de Posición social, cada dado con resultado 4 o más absorbe 1 punto de daño, lo que no se absorba son los puntos perdidos (si son 5 o más, se monta una escena pública). Niveles bajos de Respeto aumenta la dificultad de todas las tiradas de acción (las que se resuelven consultando la Tabla de Dificultad) referentes a Cualidades sociales (el valor del penalizador aparece debajo de cada columna de círculos). Con dos puntos, el personaje es ampliamente despreciado, con cero no le aprecia nadie.

Cordura = 22 + Voluntad (se rellenan los círculos completando las columnas de izquierda a derecha)

Para soportar daño psicológico (miedo, susto, asco,...), se tira un número de dados igual a los puntos de Voluntad, cada dado con resultado 4 o más absorbe 1 punto de daño, lo que no se absorba son los puntos perdidos (si son 3 o más: paralizado por el miedo un turno; 6 o más: locura momentánea por cuadro histérico durante un número de turnos igual al resultado de tirar un dado). Niveles bajos de Cordura aumenta la dificultad de todas las tiradas de acción (las que se resuelven consultando la Tabla de Dificultad) referentes a Cualidades mentales y sociales (el valor del penalizador aparece debajo de cada columna de círculos de Cordura). Con 3 puntos o menos, gana un trastorno mental, y con cero, locura del personaje hasta la siguiente historia (y regresa con un punto menos de Voluntad

y Cordura).

Graduación: Una persona media (Voluntad 4) no se verá afectada por un miedo, susto o asco de nivel 2 o menos, probablemente se verá paralizada durante un instante ante un nivel 5, y sufrirá un cuadro histérico ante un nivel 8. Una persona un poco sensible (Voluntad 2) sufrirá cada uno de estos efectos a un nivel 1 punto menor de los indicados. (Estos valores son de referencia para graduar la dificultad, el efecto a nivel de cada personaje lo determina los dados).

Como aplicación práctica: En una historia típica con 15 situaciones de terror o asco de nivel 2, 5 de nivel 3, 2 de nivel 5, y 1 de nivel 7 (que viene a ser, unas 15 sombras, 5 criaturas o fantasmas "menores", 2 fantasmas o criaturas "mayores" y el típico gran fantasma o criatura horrible de final de historia), un personaje de Voluntad 4 estará algo afectado (le quedará de media todavía unos 23 o 24 puntos, o sea, habrá perdido un tercio de su Cordura), mientras que uno de Voluntad 2 habrá fácilmente caído en la locura con el gran enemigo final (aún le quedaba unos 6 puntos antes de encontrarlo).

Salud = 22 + Resistencia (se rellenan los círculos completando las columnas de izquierda a derecha)

Para soportar daño físico (caída, golpe, ataque,... – los daños por arma cortante o arma de fuego no se pueden resistir), se tira un número de dados igual a los puntos de Resistencia, cada dado con resultado 4 o más absorbe 1 punto de daño, lo que no se absorba son los puntos perdidos (si son 5 o más, pasará un turno sin actuar por dolor). Adicionalmente a la pérdida de puntos de Salud, una lesión localizada (p. ej. una fractura de muñeca o de tobillo) implica un penalizador de dificultad a Cualidades físicas cuando realice una acción que involucre esa parte del cuerpo. Niveles bajos de Salud aumenta la dificultad de todas las tiradas de acción (las que se resuelven consultando la Tabla de Dificultad) referentes a Cualidades tanto físicas, mentales como sociales (el valor del penalizador aparece debajo de cada columna de círculos de Salud). Con 3 puntos o menos, cae inconsciente, y con cero, muere.

Una herida medianamente sangrante hace perder aproximadamente 1 punto de Salud cada 10 minutos sin torniquete, 1 punto de vida cada 30 minutos con torniquete (hace falta Medicina nivel 1). Con una herida más sangrante, los tiempos se reducen a la mitad o a la cuarta parte.

Notas: Los penalizadores de Respeto afectan a las tiradas de Cualidades sociales, los de Cordura a las Cualidades mentales y sociales, y los de Salud a Cualidades físicas, mentales y sociales. Si en una tirada coincide varios penalizadores por bajos niveles de Respeto, Cordura y Salud, no se suman sino que se aplica solo el mayor de los penalizadores.

Los valores de Salud, Cordura y Respeto vuelven a sus niveles iniciales al comenzar una nueva historia, como norma general (en función de cómo se perdieron,...). Los puntos de Salud pueden recuperarse durante la historia, si recibe atención médica (los medios materiales, el nivel de Medicina requeridos y el tiempo necesarios van en función de la gravedad y complejidad de la herida o enfermedad).

Clarividentes

Los clarividentes no de nacimiento son humanos que han sufrido una experiencia cercana a la muerte, durante segundos o escasos minutos su corazón estuvo parado, sus pulmones dejaron de funcionar, su cuerpo estuvo muerto, pero el trabajo de un médico, policía o socorrista los devolvió a la vida. Sin embargo, no regresaron siendo exactamente los mismos. No saben que pasó, pero algo cambió. Intuyen lo que otros no perciben, oyen lo que nadie escucha, ven sombras que nadie ve. Para bien o para mal, su vida no volverá a ser la de antes.

Notas para la narración

El narrador debe completar fichas multipersonajes con los datos de las fichas de personaje de los jugadores, para tenerlas a mano en todo momento (durante el juego cada jugador tiene la ficha de su personaje).

Los personajes no jugadores (personas, espíritus y criaturas que aparecen en la historia diferentes a los personajes de los jugadores) corren a cuenta del narrador. En función de la profundidad de los personajes no jugadores, se usarán fichas de personaje, fichas multipersonajes, o simplemente se apuntarán los valores básicos en una hoja de papel. Como comentarios a la hora de crear las fichas de los personajes no jugadores:

* Para los **personas** que tengan al menos un poco de profundidad como personajes en la historia (no son meros figurantes), suele ser recomendable rellenar fichas de personaje.

* Sobre las fichas de **criaturas**: Los puntos a repartir de Cualidades y Condiciones difieren de los indicados para personas. Las criaturas pequeñas suelen tener valores elevados de Agilidad (suelen ser escurridizos y difíciles de acertarles un golpe o disparo) y valores bajos de Resistencia y Salud (suelen morir fácilmente), aunque obviamente no es lo mismo un insecto que una rata. Las criaturas grandes y poderosas superan los niveles humanos de Cualidades físicas y Salud. Las criaturas suelen carecer de Cualidades sociales y Respeto, excepto Apariencia, que debe entenderse en sentido negativo, como el terror que causan. También carecen de Conocimientos (en el sentido humano). Los penalizadores por bajos niveles de Salud, Cordura y Respeto se simplifican a un penalizador del 50% del valor de Cualidad cuando el nivel de la Condición baja a un cuarto (un 25%) o menos del nivel original. Las armas hacen referencia a aquellas de las que están dotadas sus cuerpos (p. ej. unas garras grandes equivalen a una espada ligera y unos dientes se aproximan a unos cuchillos).

* Sobre **espíritus**: En tanto en cuanto tienen trasfondo humano, puede rellenarse una ficha casi completa. Aunque como entes espirituales, Cualidades y Condiciones pueden superar los límites de puntos pensados para humanos. Apariencia ha de entenderse en sentido negativo, como el terror que despiertan. Respeto, Posición social,... deben entenderse como hacia otros espíritus.

Sistema de juego

Explicación de cómo funciona el sistema de juego de *Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad*. Al tratarse de un sistema sencillo, lógico y flexible, es fácil de comprender y de aplicar en cualquier situación.

A diferencia de la mayoría de juego de rol, el sistema de *Poltergeist: Algo se mueve en la oscuridad* usa solamente dados de 6 caras, por ser los más fáciles de conseguir.

Cualidades

Una breve explicación de a que alude cada Cualidad:

- * **Agilidad:** Esquivar, saltar, flexibilidad, velocidad,...
- * **Fuerza:** Levantar peso, daño que hace al golpear.
- * **Resistencia:** Capacidad de aguantar un esfuerzo físico prolongado o de soportar un daño físico (caída, golpe o similar). Los puntos de daño que no consigan soportarse con Resistencia, implican pérdida de puntos de Salud.
- * **Percepción:** Agudeza sensorial, capacidad de percatarse de algo sutil o que pasa fácilmente desapercibido en el entorno.
- * **Inteligencia:** Capacidad de resolver rompecabezas o enigmas, diseño de estrategias,...
- * **Voluntad:** Resistencia ante un intento de daño psíquico: miedo, asco, manipulación o coerción (uso de intimidación o amenaza de usar la fuerza para forzar una conducta o acción). Los puntos de daño que no consigan soportarse con Voluntad, implica pérdida de puntos de Cordura (salud mental).
- * **Manipulación:** Capacidad de modificar la conducta o acción de otros por medio de palabras, engaño u otros recursos.
- * **Apariencia:** Belleza, atractivo físico.
- * **Posición social:** Posicionamiento dentro de la sociedad. En caso de metedura de pata en relaciones sociales (p. ej. fracaso al intentar manipulación), se hace una tirada de Posición social para evitar perder puntos de Respeto, de forma similar a lo que hace Resistencia respecto de Salud.

Niveles de Cualidades: Guía de referencia

1: Muy Débil / Muy Torpe

2: Débil / Torpe

3: Medio, tirando a débil / Medio, tirando a torpe

4: Medio, tirando a fuerte / Medio, tirando a listo

5: Bastante fuerte / Bastante listo

6: Muy fuerte / Muy listo

7: Excepcional

Demás: Reservado a criaturas.

Conocimientos: Guía de referencia

Los Conocimientos se valoran sobre 10 (0: no tienes ni idea, 10: eres uno de los mejores sobre el planeta en esa materia).

Dificultades de las acciones según nivel de Calidad: Guía de referencia

1: Muy fácil para una persona media. Dificultad media para alguien con nivel de Calidad 1.

2: Fácil para una persona media. Dificultad media para alguien con nivel de Calidad 2.

3: Normal para una persona media. Dificultad media para alguien con nivel de Calidad 3.

4: Dificultad media para una persona media. Dificultad media para alguien con nivel de Calidad 4.

5: Difícil para una persona media. Dificultad media para alguien con nivel de Calidad 5.

6: Muy difícil para una persona media. Dificultad media para alguien con nivel de Calidad 6.

7: Excepcional para una persona media. Dificultad media para alguien con nivel de Calidad 7.

Acciones

Para realizar cualquier acción que implica “poner a prueba” una habilidad o capacidad física o mental (Calidad) o un Conocimiento del personaje, se realiza una tirada de dados. El valor que debe obtenerse al lanzar el dado para tener éxito se llama **Dificultad** y está determinado por la siguiente **Tabla de Dificultad**:

		A C T I V O											
	Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
P A S I V O	1	4	3	2									
	2	5	4	3	2								
	3	6	5	4	3	2				Éxito salvo 1+1			
	4	66	6	5	4	3	2						
	5	666	66	6	5	4	3	2					
	6	6666	666	66	6	5	4	3	2				
	7	66666	6666	666	66	6	5	4	3	2			
	8	...	66666	6666	666	66	6	5	4	3	2		
	9		...	66666	6666	666	66	6	5	4	3	2	
	10			...	66666	6666	666	66	6	5	4	3	2
	11				...	66666	6666	666	66	6	5	4	3
	12					...	66666	6666	666	66	6	5	4

Las columnas representan el nivel de la Cualidad (o Conocimiento) del agente activo (el que realiza la acción), las filas el nivel de la Cualidad del agente pasivo (el que recibe o sufre la acción) o el nivel de complejidad (de acuerdo a las “guías de referencia” anteriores).

La tirada de dados **siempre** la realiza **el agente activo**, no el pasivo. Para realizar una acción, busca la columna correspondiente al valor de la Cualidad (o Conocimiento) de tu personaje y la fila del valor de la Cualidad del sujeto pasivo (sea una persona, criatura u objeto) o el nivel de complejidad. Donde se cruzan ambas aparece un número (la **Dificultad**). Lanza un dado, debes sacar un número **IGUAL O SUPERIOR** a ese número para tener **ÉXITO**, sacar un número **INFERIOR** con los dados supone un **FALLO O FRACASO**. Obtener justo el número de la Dificultad es 1 éxito, sacar un número 1 unidad por encima son 2 éxitos, sacar un número 2 unidades por encima son 3 éxitos, sacar un número 1 unidad por debajo es 1 fracaso, sacar un número 2 unidades por debajo son 2 fracasos, sacar un número 3 unidades por debajo son 3 fracasos. **Si se obtiene un 6, se vuelve a lanzar el dado** (y se contabiliza solo los éxitos que se obtengan, no los fracasos). En la anterior Tabla de Dificultad un 66 es un par consecutivo de 6 (obtener un 6, y volver a sacar 6 al tirar de nuevo), un 666 es un trío consecutivo de 6 (obtener un 6, volver a sacar 6 al tirar de nuevo, y volver a sacar 6 al tirar de nuevo) – si la Dificultad según la Tabla de Dificultad es 66, cada par 66 es 1 éxito (y sacar 6 es 1 fracaso), mientras que si la Dificultad es 666, cada trío 666 es 1 éxito (sacar 66 es 1 fracaso, sacar 6 son 2 fracasos,...). **Si se obtiene un 1 se vuelve a lanzar el dado**, volver a sacar 1 es un fracaso pésimo (1+1=fracaso pésimo) y sacar cualquier otro número distinto de 1 no contabiliza ni como éxito ni como fracaso. Las siguientes tablas resumen como se cuenta y valora el número de éxitos y fracasos.

Si la Dificultad es por ejemplo...	4	5	6	
Entonces sacar...	6	6+5*	6+6+6	= 3 éxitos
	5	6	6+6	= 2 éxitos
	4	5	6	= 1 éxito
	3	4	5	= 1 fracaso
	2	3	4	= 2 fracasos
* Con Dificultad 5, sacar 5 = 1 éxito y sacar 6 = 2 éxitos, por tanto obtener un 6 y luego un 5 al tirar de nuevo es 2+1=3 éxitos. Si se obtiene un 6, se vuelve a sacar 6 al tirar de nuevo, y luego un 4 o menos, sería 2+2=4 éxitos.				

Nivel de éxito o fracaso	Valoración	<i>Ejemplo: Arreglando el motor de un coche que no anda...</i>
4 o más éxitos	Éxito muy bueno	<i>Estupendo, no solo funciona, sino que encima corre más que antes.</i>
2 o 3 éxitos	Éxito bueno	<i>Bien, se pone en marcha y funciona bien.</i>
1 éxito	Éxito raso	<i>Bueeeno, andar anda, pero funciona de pena, averiándose al rato.</i>
1 o 2 fracasos	Fracaso raso, sin consecuencias	<i>Pssss, no anda, pero al menos no has roto nada. Prueba más adelante.</i>
3 o 4 fracasos	Fracaso malo*	<i>Jo, has quitado piezas que ahora no sabes como poner y el coche comienza a derramar aceite o combustible. Se incrementa el nivel de complejidad para intentar arreglarlo en 2 puntos.</i>
5 o más fracasos o sacar 1+1	Fracaso pésimo*	<i>Mier..., te fastidias la muñeca y se inicia un fuego en el coche.</i>
* Estos fracasos con consecuencias no se aplican cuando se trate de una acción cuyo fracaso no puede tener repercusiones negativas, p. ej. empujar una gran piedra que corta el camino.		

En algunas ocasiones se aplica un **bonificador** o **penalizador** a la Dificultad (p. ej. por bajos niveles de Salud, Cordura o Respeto). En este caso, en lugar de buscar en la Tabla de Dificultad el valor de la Calidad, se busca un valor superior o inferior (p. ej. un bonificador +1 significa que se usa como valor el valor de la Calidad + 1, y al contrario un penalizador -1 significa que se usa como valor el valor de la Calidad - 1). El valor de una Calidad puede ser cero.

Ejemplo: Intentando escapar, los personajes se encuentran con una puerta atrancada medianamente fuerte (Fuerza nivel 4). El personaje con más fuerza del grupo, una persona media tirando a fuerte (Fuerza nivel 4), intenta abrirla de una patada. No tiene bonificadores ni penalizadores. De acuerdo a la Tabla de Dificultad, debe sacar un 4 o más al lanzar un dado para tener éxito. Posibles resultados de los dados:

a) Sacando 4 o más, consigue abrir la puerta, con los siguientes matices:

* Obtener un 6 y luego un 4 o más al volver a tirar (al menos 4 éxitos = éxito muy bueno): Abre completamente la puerta, haciendo un ruido que posiblemente asusta a varias criaturas que andaban en los alrededores, y además puede cerrarse con el cerrojo o pestillo que tiene.

* Obtener un 5 o un 6 y luego un 3 o menos al volver a tirar (2 o 3 éxitos = éxito bueno): Abre la puerta completamente, todos pueden pasar, y a continuación puede dejarse cerrada (pero ahora resulta fácil de abrir).

* Obtener un 4 al tirar el dado (1 éxito = éxito raso): Abre la puerta, que queda encajada entreabierta, permitiendo pasar con cierta dificultad, sin poder cerrarla luego.

b) Obteniendo menos de 4, no consigue abrir la puerta, con varios posibles resultados:

* Obtener un 3 o un 2 al tirar el dado (1 o 2 fracasos = fracaso raso): La puerta no se abre.

* Obtener un 1 al tirar el dado y sacar un número diferente de 1 al tirar de nuevo (3 fracasos = fracaso malo): El personaje se lastima ligeramente el tobillo, por lo que pasa uno o dos turnos sin actuar por dolor, pierde 2 puntos de Salud y su velocidad de huida se reduce a la mitad (redondeo hacia arriba) durante media hora.

* Obtener un 1 y volver a sacar 1 al tirar de nuevo (sacar 1+1 = fracaso pésimo): El personaje se fractura el tobillo, por lo que pasa tres o cuatro turnos sin actuar por dolor, pierde 4 puntos de Salud y su velocidad de huida se reduce al mínimo (Agilidad=1).

Si tuviese un penalizador -1 (p. ej. por bajos niveles de Salud, que afecta a las Cualidades como Fuerza), en la Tabla de Dificultad se buscaría por nivel de Calidad Fuerza 3 en lugar de 4 ($4 - 1 = 3$) y por tanto debe sacar un 5 o más al lanzar un dado para tener éxito. De esta forma, obtener un 5 al tirar el dado sería 1 éxito=éxito raso, obtener un 6 y luego un 4 o menos sería 2 éxitos=éxito bueno, obtener un 4 o un 3 sería 1 o 2 fracasos=fracaso raso, obtener un 2 o un 1 (sacando un número diferente de 1 al tirar de nuevo) sería 3 o 4 fracasos=fracaso malo, obtener un 1+1 sería fracaso pésimo.

Enfrentamientos

Los enfrentamientos se dividen en turnos de los personajes. Un **turno** es el tiempo empleado en realizar una acción simple (dar un golpe, desenfundar o disparar un arma, correr 1-2 metros dependiendo de la Agilidad,...).

En el caso de realizar una **acción conjunta de Fuerza** (p. ej. empujar todos juntos una gran piedra que corta el camino o tirar todos juntos de un peso que cuelga de una cuerda), se divide el valor de la Calidad del objetivo (la fuerza necesaria para moverlo una determinada distancia, de acuerdo a las “guías de referencia” anteriores) entre el número de personajes (redondeo hacia arriba) y cada personaje realiza su tirada. Los éxitos y fracasos se resuelven de la forma habitual. Las acciones conjuntas solo pueden realizarse con la Calidad Fuerza y solo en los casos que es posible hacerlas (p. ej. 6 personajes de nivel 1 frente a un reto como resolver una fórmula matemática o reparar una avería del coche de nivel 6 no pueden realizar una acción conjunta, porque esos 6 personajes de nivel 1 “muy torpes” no equivalen a 1 personaje de nivel 6 “muy bueno”).

En el caso de **acciones enfrentadas**, en las que varios personajes actúan como agentes activos en sentido contrario (p. ej. al empujar una puerta desde ambos lados en sentido opuesto, o parar un

ataque de espada con otra espada), cada personaje realiza su tirada y es la **diferencia de éxitos** la que se usa para determinar el resultado de la acción enfrentada. *Ejemplo:* si dos personajes empujan una puerta desde ambos lados en sentido contrario, uno obtiene al realizar su tirada 2 éxitos y el otro 1 éxito, el resultado neto es $2-1=1$ éxito (éxito raso) a favor del primero de los personajes. Si un jugador obtiene 2 éxitos y el otro 3 fracasos, el resultado neto es 2 éxitos (éxito bueno) a favor del primero y un fracaso malo para el segundo.

Los **combates** se organizan en **tandas** en las que cada personaje tiene **1 turno de ataque**. El orden de los turnos depende de la propia actuación de los personajes, en caso de tener que decidir que personaje logra hacer primero su acción gana quien tenga mayor nivel de Agilidad (y en caso de empate, quien saque un número más alto al lanzar un dado). Cada personaje en su turno de ataque realiza una tirada (ver Tabla de Dificultad) de su valor de Agilidad (en caso de combate físico, ya sean puños o patadas, o uso de armas cortantes) o Armas de fuego, contra la Agilidad de quien es atacado. El personaje que es atacado puede realizar una acción simple de **esquivar** o responder con un **ataque enfrentado** o una **acción de huida** (salir corriendo). La acción simple de esquivar no consume turno de ataque y está incluida en la propia tirada (corresponde a la parte de “Agilidad de quien es atacado”). El ataque enfrentado o la acción de huida sí consume turno de ataque (no puede hacerse si ya se ha gastado el turno de ataque en esa tanda). Ejemplos de ataques enfrentados son parar un golpe de espada con otra espada, o parar un puñetazo y utilizar la inercia para golpear. A criterio del narrador y en función de la situación del combate, se aplican **modificadores** (penalizadores o bonificadores) a las acciones p. ej. en el caso de las armas de fuego en función de la distancia, la posición de los personajes (de frente o de espaldas, quieto o corriendo,...) y si el arma se dispara a pulso o con mirilla. Consúltense los anteriores apartados de “guía de referencia” para valorar la situación. Si el mismo personaje tiene que esquivar varias veces en una misma tanda, cada acción de esquivar adicional añade un penalizador -1 a Agilidad según la siguiente tabla:

Acción	Penalizador Agilidad
1ª acción simple de esquivar	Sin penalizador
2ª acción simple de esquivar	Penalizador -1
3ª acción simple de esquivar	Penalizador -2
4ª acción simple de esquivar	Penalizador -3
5ª acción simple de esquivar	Penalizador -4
6ª acción simple de esquivar	Penalizador -5

➤ *Armas*

Arma	Fuerza mín.	Conoc. mín.	Dific. portador	Daño	Cadencia	Cargador	Ocultación
Palo fuerte	1	-	Agilidad	Fuerza + 1	1 / turno	-	No
Navaja	1	-	Agilidad	Fuerza + 1	1 / turno	-	Sí
Cuchillo	1	-	Agilidad	Fuerza + 2	1 / turno	-	Sí
Espada ligera	3	-	Ag. Penaliz. -1	Fuerza + 4	1 / turno	-	No
Espada pesada	4	-	Ag. Penaliz. -2	Fuerza + 4	1 / turno	-	No
Hacha	4	-	Ag. Penaliz. -2	Fuerza + 5	1 / turno	-	No
Motosierra	5	-	Ag. Penaliz. -3	12	1 / turno	-	No
Pistola automática	1	Armas nivel 1	Agilidad	7 / disparo	2 / turno	6	Sí
Pistola no autom.	1	Armas nivel 2	Agilidad	7 / disparo	2 / turno	6	Sí
Escopeta autom.	2	Armas nivel 1	Ag. Penaliz. -1	9 / disparo	1 / turno	5	No
Escopeta no autom.	2	Armas nivel 2	Ag. Penaliz. -1	9 / disparo	1 / turno	1	No
Subfusil	4	Armas nivel 3	Ag. Penaliz. -2	7 / disparo	3 / turno	30	No
Ametralladora	5	Armas nivel 4	Ag. Penaliz. -3	7 / disparo	5 / turno	30	No

- Fuerza mínima: N° mínimo de puntos en Fuerza para poderla usar con un mínimo de destreza.
- Conocimiento mínimo (en armas de fuego): Conocimiento mínimo en Armas de fuego para poderla usar.
- Dificultad al portador: Penalizador a la Agilidad del portador (puede evitarse soltando el arma, acción que no consume turno, pero se tarda un turno en volverla a coger).
- Daño: Daño (en el sentido de n° de puntos de Salud que quita de media) a quien sufre el ataque. El personaje que sufre el daño realiza una tirada de Resistencia para calcular cuantos puntos de Salud pierde finalmente (el daño por arma cortante o arma de fuego no puede ser soportado con Resistencia). El daño para cada caso concreto depende en gran medida de la parte del cuerpo afectada.
- Cadencia: N° de ataques o disparos máximo por turno (no tiene por qué usarse el valor máximo).
- Cargador (en armas de fuego): N° de balas del cargador (una vez agotado, se requiere al menos dos turnos para poder volver a disparar). Las casillas “Disparos” y “Cargador” en el apartado “Armas” de la ficha del personaje permite llevar la cuenta del número de disparos realizado con el cargador que tiene puesto en ese momento el arma y el número total de cargadores que transporta el personaje.
- Ocultación bajo la ropa: Sí o no.
- Armas cortantes y de fuego ocasionan heridas sangrantes, por lo que se aplican la pérdida de puntos de Salud con el tiempo antes indicado.

➤ *Resultado de la acción*

El nivel de éxito o fracaso se gradúa de acuerdo a esta tabla, que es solo un resumen para los enfrentamientos de la tabla anterior.

Nivel de éxito o fracaso	Valoración	Resultado
4 o más éxitos	Éxito muy bueno	Daño igual al doble del Daño normal indicado en la anterior tabla de armas. Si pierde un nº de puntos de Salud igual a 5 o más, pasará un turno sin actuar por dolor.
2 o 3 éxitos	Éxito bueno	Daño igual al Daño indicado en la anterior tabla de armas. Si pierde un nº de puntos de Salud igual a 5 o más, pasará un turno sin actuar por dolor.
1 éxito	Éxito raso	Daño igual a la mitad (redondeo hacia arriba) del Daño normal indicado en la anterior tabla de armas. Si pierde un nº de puntos de Salud igual a 5 o más, pasará un turno sin actuar por dolor.
1 o 2 fracasos	Fracaso raso, sin consecuencias	Nada. Fallo sin consecuencias.
3 o 4 fracasos	Fracaso malo	El arma queda “fuera de juego” durante 2-3 turnos (la pistola se encasquilla, la espada queda atrapada en la pared, el cuchillo o navaja se resbala quedando a 3 o 4 metros de distancia) o el atacante pierde ese tiempo al tropezar y caer al suelo, pudiendo desviar momentáneamente la atención de un compañero que pierde su turno.
5 o más fracasos o sacar 1+1	Fracaso pésimo	El atacante se lesiona a sí mismo o a un compañero (que difícilmente puede esquivar), provocando un daño igual al Daño indicado en la anterior tabla de armas. Si pierde un nº de puntos de Salud igual a 5 o más, pasará un turno sin actuar por dolor.

Notas para la narración: Tiradas incógnitas

Se llaman “**tiradas incógnitas**” aquellas que pueden dar pistas o descubrir detalles de la historia a los jugadores sin querer. Es el caso frecuente de las tiradas de **Percepción**, **Inteligencia**, **Manipulación** y **Voluntad**. Los jugadores no deben conocer el nivel de éxito o fracaso obtenido al realizar esas tiradas de dados. Un ejemplo para mostrar la importancia de las “tiradas incógnitas”: Al entrar un personaje en una habitación bastante oscura, realiza una tirada de Percepción. Si obtiene un “fracaso malo” y el narrador le dice que “no parece haber nada en la habitación”, el jugador sabe que hay algo relevante en la habitación y actuará con mucha más prudencia de la normal.

Una forma fácil para realizar “tiradas incógnitas” puede ser que esas tiradas de dados de los personajes no las realice los jugadores sino el narrador detrás de la “pantalla de juego”, fuera de la vista de los jugadores. Hay que tener en cuenta que los jugadores fácilmente pueden deducir que la realización de “tiradas incógnitas” implica que hay algo relevante en la situación que el narrador no quiere desvelar y por tanto la propia realización de “tiradas incógnitas” puede dar pistas sin querer. Para evitarlo, además de tiradas incógnitas “auténticas” el narrador debería también hacer esporádicamente tiradas incógnitas “falsas”.

En realidad, la forma más fácil y rápida de hacer las “tiradas incógnitas” es la siguiente: días antes del juego, el narrador lanza 20 o 30 veces el dado por cada personaje jugador, y apunta el resultado de cada tirada en un papel (salga lo que salga), p. ej. en una tabla sencilla con una columna por cada personaje jugador y 20 o 30 filas, de forma que la primera fila representa los resultados de la primera tirada de dados de los personajes jugadores, etc. De esta forma, durante el juego, el narrador no tiene que realizar ninguna tirada incógnita de dados sino solo consultar la hoja.



Autores: ▲ Theodor Kittelsen

Comienza el juego

Narrador: ¿Qué os parece si nos sentamos y comenzamos?

El narrador y los 4 jugadores se sientan en torno a la mesa. El jugador 1 (abreviado J.1) tiene como personaje Ankaru, el jugador 2 (J.2) tiene como personaje Beatrix, el jugador 3 (J.3) tiene como personaje Solrac y el jugador 4 (J.4) tiene como personaje Synad.

Narrador: Ayer por la tarde ya estuvimos rellenando las fichas de los personajes y os conté como se jugaba, así que ya estamos más o menos centrados. Ahora toca comenzar una historia.

El narrador saca de la carpeta las fichas de los personajes de los jugadores y las reparte, al igual que los dados y varios lápices. También pone un cuaderno cuadriculado grande abierto en medio de la mesa, y coloca la “pantalla de juego” de forma que oculta la parte de la mesa donde coloca sus hojas y realiza sus tiradas de dados. Los jugadores sacan sus “figuras de personaje”: una figurita de soldado de plástico, una figurita pintada de *Warhammer*, una figurita de ajedrez... y un trozo de goma de borrar con dos puntos pintados a modo de ojos.

Narrador: ¿Esa cosa es tu figura de personaje? Por fin que esto es un juego de imaginación... Bueno, al lío. Quedamos que la historia transcurría a finales de los años setenta. Ya que vuestros personajes son un grupo de amigos, la historia comienza de la siguiente forma: Habéis alquilado una cabaña en la montaña para pasar una semana de vacaciones, y estáis viajando por una pista de tierra a través del bosque para llegar a ella. Es verano, y queda una hora y media para que anochezca.

El narrador dibuja en el cuaderno una línea sinuosa y un pequeño cuadrado (con el tamaño justo para que quepan encima las cuatro figuras de personaje) que representa el coche.

Narrador: Vais colocando vuestras figuras de personaje sobre el coche. Al volante quien queráis... que sepa conducir.

Los jugadores colocan sus figuras de personaje sobre el dibujo del coche. Al volante Beatrix, con Conducir 3.

Narrador: Cuando faltan 4 km para llegar, el coche comienza a sonar raro y se para.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) ¿A esta cosa que le pasa? ¿No se habrá estropeado, verdad?

J.4 (Beatrix): (Interpretando) No se. Voy a probar a arrancar de nuevo.

Narrador: Insistes e insistes, pero nada. Ni siquiera se encienden las luces del panel.

J.4 (Beatrix): (Interpretando) ¿Miramos bajo el capó? Se abriría dándole... ah sí, aquí.

Narrador: Si salís del coche, recordad mover vuestras figuras en el mapa, porfa.

Los cuatro jugadores mueven sus figuras de personaje hasta la parte delantera del coche.

J.3 (Solrac): Yo saco ya la pistola.

Narrador: Sacar así porque sí una pistola en pleno día es un poco raro. Habrá que ver la Conducta y Naturaleza de tu personaje.

J.3 (Solrac): Naturaleza “Superviviente” y Conducta “Paranoico (delirante)”.

Narrador: Sí, ya veo. Vale, encaja bien. Pero si fuese Naturaleza “Pacificador” y Conducta “Tranquilo”, o algo así, entonces ni pensarlo. Recuerda que en el juego interpretas a tu personaje, no a ti.

J.4 (Beatrix): Levanto el capó del coche. ¿Tengo que hacer alguna tirada de dados?

Narrador: Cada vez que “pones a prueba” una Cualidad o un Conocimiento del personaje, se realiza una tirada de dados. Aunque con Conducir 3 no es para ti una incógnita como se abre un capó (si fuese Conducir 1 solo sabrías encender el coche e iniciar la marcha), siempre puedes cometer un fracaso. Tirada enfrentada contra nivel 2, eso es... Dificultad 3.

J.4 (Beatrix) tira un dado y saca un 4. Con Dificultad 3, un 3 es éxito raso, 4 y 5 éxito bueno, 6 éxito muy bueno, 2 y 1 fracaso raso (salvo 1+1).

Narrador: Éxito bueno. Levantas el capó sin problemas y lo colocas en buena posición. Por cierto, ningún personaje tiene Conocimiento Mecánica, ¿verdad?

J.4 (Beatrix): Mi personaje tiene Conducir 3. Es lo más parecido.

Narrador: Con eso sabes conducir, y mantenimiento básico del coche, pero de ahí a saber reparar un vehículo... Se trata de una avería algo compleja, así que nada.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) ¿Qué hacemos?

J.1 (Ankaru): ¿El pueblo más cercano?

Narrador: Es una zona bastante despoblada, el pueblo más cercano está 15 km atrás, y no habéis visto pasar ningún coche en este tiempo. La cabaña tiene teléfono, según os dijeron. Son finales de los años setenta y ninguno tenéis un teléfono móvil o celular.

J.3 (Solrac): Mmmmm...

J.1 (Ankaru): (Interpretando) ¿Vamos a la cabaña?

J.4 (Beatrix): (Interpretando) Me parece la mejor opción.

J.4 (Synad): (Interpretando) A mi también.

J.3 (Solrac): (Interpretando) Me convence poco.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) Es que el pueblo está bastante más lejos y la cabaña parece estar bastante bien.

Narrador: ¿Tirada de Manipulación para intentar convencer? Solrac no tiene un valor muy alto de Manipulación, pero si quieres intentarlo...

J.3 (Solrac): (Interpretando) En fin, me vale. Pero no me responsabilizo si alguien muere.

Aunque el narrador tiene la historia más enfocada hacia la opción de la cabaña, si los personajes prefiriesen marchar hacia el pueblo la mayor parte de los recursos preparados para la historia de la cabaña se podrían reutilizar.

Narrador: Entonces, vais hacia la cabaña ¿andando por la pista, a través del bosque, o como?

J.1 (Ankaru): Por la pista, claro, no querrás que nos arriesguemos a ir a través del bosque.

Narrador: Yo solo pregunto, sois vosotros quienes indicáis las acciones de vuestros personajes. Por cierto, si podéis mover un poco vuestras figuras de personaje a lo largo del camino que dibujé, para indicar que están caminando.

Los jugadores mueven sus figuras de personaje a lo largo de la línea que representa al camino.

Narrador: ¿Solrac va a llevar el arma en la mano todo el rato? Si es así pediré una tirada de Resistencia.

J.3 (Solrac): Guardo el arma.

El narrador realiza una “**tirada incógnita falsa**” de Percepción, para que los jugadores se acostumbren a que las “tiradas incógnitas” no implican que haya nada relevante en el lugar. Ankaru obtiene 1 fracaso (fracaso raso), Beatrix 1 fracaso (fracaso raso), Solrac 3 éxitos (éxito bueno) y Synad 3 fracasos (fracaso malo).

Narrador: Solrac y Synad, veis algo moverse en un matorral situado a unos 7 metros. Solrac cree ver a un conejo meterse en un matorral bastante grande y Synad cree ver a una extraña criatura con apariencia de peligrosa ocultarse en el matorral. Los demás, no visteis nada.

J.4 (Synad): (Interpretando) Ostias, hay alguna especie de animal peligroso en ese matorral grande.

J.3 (Solrac): (Interpretando) Ja ja, es solo es un conejo.

J.4 (Synad): (Interpretando) Te digo que no.

J.3 (Solrac): (Interpretando) Créeme, es un conejo. Te lo voy a demostrar...

J.3 (Solrac): Me acerco al matorral.

J.4 (Synad): (Interpretando) ¡Pero que haces, estás loco!

J.3 (Solrac): (Interpretando) Ya comienzas a hablar como mi ex-psiquiatra. Aunque ya pasó a mejor vida.

J.4 (Synad): Saco el arma.

Narrador: Tu arma es... ya veo, un cuchillo.

J.3 (Solrac): Una vez en el matorral, ¿que veo, que sucede?

El narrador le pasa al jugador un trozo de papel doblado que dice: “un reloj caro”. El jugador lo lee y le pasa al narrador otro trozo de papel doblado que dice: “Me tiro detrás del matorral”.

Narrador: Solrac desaparece tras el matorral.

J.4 (Synad): (Interpretando) ¡Nooooooooo!

J.3 (Solrac): Salgo de detrás del matorral y digo (Interpretando) Pero mirad que reloj más guapo me acabo de encontrar.

J.4 (Synad): (Interpretando) Pero maldita sea, no me des esos sustos.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) Jo, Solrac, no vuelvas a hacer eso.

J.3 (Solrac): (Interpretando) Que mala es la envidia...

Narrador: Después del susto, ¿continuáis caminando hacia la cabaña?

J.1 (Ankaru): Sí.

Narrador: ¿Synad guarda el cuchillo?

J.4 (Synad): Sí, lo guardo, pero mantengo la mano encima suya.

J.4 (Synad): (Interpretando) Por cierto Solrac, ¿qué le pasó a tu ex-psiquiatra?

J.3 (Solrac): (Interpretando) Que pasó a mejor vida como te digo... al muy afortunado le tocó la lotería y dejó el trabajo y todo lo demás.

J.4 (Synad): (Interpretando) Ahhhhh.

J.4 (Synad): Dejo ya el arma tranquila.

Como llegó ese reloj caro a ese lugar tiene su historia, que es la historia de lo sucedido a su poseedor. Pero eso, más adelante...

Como el trayecto es de 4 km y con poca pendiente, y todos los personajes tienen como mínimo Resistencia 2, el narrador no considera necesario realizar una tirada de Resistencia porque no llega al punto de “poner a prueba” la capacidad de resistencia de ninguno de los personajes. De esta forma, los personajes llegan al **lugar de la cabaña**.

Narrador: A los 45 minutos llegáis al lugar de las cabañas. Es una zona extensa de prados con unos pocos árboles donde hay una decena de cabañas de madera dispersas. Las cabañas están conectadas por caminos de tierra, y hay un aparcamiento con coches a un lado. La zona está bordeada de una valla de madera, y todo lo que rodea es bosque. A la entrada, una cabaña que parece ser la recepción.

Mientras el narrador explica, saca un plano de la zona que ha preparado, donde están dibujadas a escala la distribución de las cabañas y otros aspectos, de forma que cada cuadradito de la hoja representa aproximadamente 1 metro. En el plano no está dibujado todos los detalles, sino solo aquellos que son visibles en una visión general del área desde la entrada, los detalles no visibles en esta primera visión los irá dibujando el narrador sobre el plano a medida que los personajes de los jugadores vayan descubriéndolos.

J.1 (Ankaru): ¿Se ve alguna persona?

Narrador: No, pero no es fácil ver a nadie dentro de la cabaña si no te acercas, las ventanas no son muy grandes, y las cabañas están dispersas en un área extensa. Todavía es de día, a falta de 45 minutos para el anochecer todavía hay bastante luz, así que tampoco es de esperar ver luces encendidas dentro de las cabañas. No hay nada llamativamente extraño, parece estar todo tranquilo.

El narrador no considera de interés una tirada de Percepción porque realmente no hay ninguna cosa relevante que pueda detectarse desde la posición en la que se encuentran los personajes. Si deciden inspeccionar alguna cabaña, coche o similar, entonces sí se realizará una “tirada incógnita” de Percepción.

J.2 (Beatrix): (Interpretando) Preguntamos en la recepción, si os parece bien.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) Sí.

Narrador: Entiendo que os acercáis a la cabaña de recepción. Si podéis mover vuestras figuras sobre el mapa para indicar las acciones que hacen los personajes.

Los jugadores mueven sus figuras de personaje sobre el plano hasta el dibujo que representa la **cabaña de recepción**.

J.3 (Solrac): Yo saco ya la pistola.

Narrador: Una cosilla antes. Solo os habéis acercado a la cabaña, podéis mirar por la ventana para ver que hay dentro antes de entrar.

J.3 (Solrac): Ah, bien. Entonces no la saco todavía, antes miro por la ventana.

El narrador realiza una “tirada incógnita” de Percepción. Ankaru obtiene 2 éxitos (éxito bueno), Beatrix 1 fracaso (fracaso raso), Solrac 1 éxito (éxito raso) y Synad 1 fracaso (fracaso raso).

Narrador: Beatrix y Synad no ven nada especial. Solrac se fija en que hay una mesa con un teléfono y papeles. Ankaru además se da cuenta que en la pared detrás de la mesa hay un tablero de donde cuelgan llaves con un número encima. No parece haber nadie.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) ¿Entramos?

J.2 (Beatrix): (Interpretando) Me parece bien.

J.4 (Synad): (Interpretando) Sí.

J.3 (Solrac): Yo saco el arma.

J.1 (Ankaru): Abro la puerta y asomo la cabeza dentro. ¿Qué veo?

El narrador realiza una “tirada incógnita” de Percepción para ese personaje. El resultado es 1 éxito (éxito raso).

Narrador: No hay nada llamativamente extraño. No parece haber nadie. Un sofá grande a un lado. Una mesa con un teléfono y papeles, con una silla detrás y un par de sillas delante. En la pared detrás de la mesa hay un tablero de donde cuelgan llaves con un número encima. Al otro lado, una estantería con libros.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) No parece haber nadie. Voy a intentar llamar por teléfono.

Narrador: ¿Entras solo, entráis todos, o como queréis hacer?

J.1 (Ankaru): Yo entro, claro.

J.2 (Beatrix): Entro con él.

J.4 (Synad): Yo igual.

J.3 (Solrac): Yo con el arma.

Narrador: Porfa, moved vuestras figuras de personajes en el plano.

Los jugadores mueven sus figuras de personajes al interior de la cabaña. En primera línea, Ankaru.

El narrador realiza una “tirada incógnita” de Percepción para los otros tres personajes jugadores. Beatrix obtiene 1 éxito (éxito raso), Synad 1 fracaso (fracaso raso) y Solrac 2 éxitos (éxito bueno).

Narrador: Veis lo que antes comenté. Solrac, te da mala espina, te parece que está todo demasiado tranquilo, sobre la mesa hay un vaso vacío y en el rincón una planta media seca sobrevive difícilmente.

J.3 (Solrac): ¿Eso es que he sacado varios éxitos o varios fracasos?

Narrador: Eso no puedo decírtelo obviamente.

J.3 (Solrac): Mmmmmmm. A ver que mire detrás de esa pantalla tuya...

Narrador: ¡Quita! A ver, aparecen unos tentáculos que atrapan a toda velocidad a Solrac y se lo llevan hasta una boca llena de afilados dientes....

J.3 (Solrac): Noooooooooo.

Narrador: Mejor nos quedamos con lo de la pobre planta medio seca, ¿verdad?

J.3 (Solrac): Bueno...

J.3 (Solrac): (Interpretando) Mirad, una planta medio seca. Y un vaso vacío.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) ¿Y...?

J.3 (Solrac): (Interpretando) Mala señal. Algo sucede aquí.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) Anda, déjate de historias.

J.1 (Ankaru): Voy al teléfono, e intento llamar.

Narrador: Lo descuelgas, pero no da señal.

J.1 (Ankaru): Le doy a los botones a ver si hace algo.

Narrador: Nada, sigue sin dar señal.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) Vaya m... de teléfono. No da señal. Así no podemos llamar.

J.3 (Solrac): (Interpretando) Os digo que aquí pasa algo.

J.2 (Beatrix): (Interpretando) Las cabañas, ¿no tenían teléfono? Podríamos coger la llave de una cabaña e intentar llamar allí. ¿Cuál cogemos?

Narrador: Están las llaves de aproximadamente la mitad de las cabañas, y en la parte de abajo hay un par de llaves que tienen escrito encima “llaves maestras”.

J.3 (Solrac): (Interpretando) Pues sin dudas, las maestras.

Narrador: Pues bien. Entiendo que guardas el arma si te vas a poner a coger llaves, ¿no?

J.3 (Solrac): Sí.

J.4 (Synad): (Interpretando) ¿No nos estaremos metiendo en un lío?

J.3 (Solrac): (Interpretando) Luego las devolvemos y no se entera nadie. Y si hay alguien, pues nos disculpamos diciendo que estábamos cansados, queríamos ir a una cabaña, y no había nadie en recepción. ¿Vamos?

J.4 (Synad): (Interpretando) Espero no arrepentirnos...

J.3 (Solrac): Salgo fuera de esa cabaña y me dirijo a la cabaña más cercana.

Narrador: ¿Y los demás? Porfa, moved vuestras figuras en el mapa para dejar claro los movimientos de vuestros personajes.

J.1 (Ankaru): Sí.

Los jugadores mueven sus figuras hasta la **cabaña más cercana**.

Narrador: Os acercáis a la siguiente cabaña, cuya apariencia externa es como las demás. Tiene un número 2 encima de la puerta. No se ve nada raro o extraño. Por cierto, está bastante cerrada, tiene las ventanas cerradas con contraventanas.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) Parece no haber nadie. Es una buena candidata.

J.3 (Solrac): (Interpretando) Pues entonces, decidido.

J.3 (Solrac): Abro la puerta y entro.

Narrador: Vale. ¿Y los demás?

J.1 (Ankaru): (Interpretando) Yo le sigo.

J.4 (Synad): (Interpretando) Y yo.

J.2 (Beatrix): (Interpretando) Qué se le va a hacer... entro también.

Narrador: Pues si podéis mover vuestras figuras de personaje sobre el plano para dejar clara la situación.

Los jugadores mueven sus figuras de personaje al interior de la cabaña.

Jugador 2 (Solrac): ¿Que hay?

Narrador: Pues un sofá grande y un sofá pequeño entorno a una mesa de madera de medio metro de altura, con una gran alfombra en el suelo y un poco más cerca vuestra la típica chimenea grande, que está apagada.

Jugador 2 (Solrac): Bien pues...

Narrador: Espera, que me falta un detalle. En los sofás hay sentados tres hombres que están procesando sobre la mesa una especie de polvo blanco en hileras. A cinco metros de distancia.

J.1 (Ankaru): (Interpretando) ¡Ayyyyyyy!

Jugador 2 (Solrac): (Interpretando) La madre que me....

El narrador saca tres figuritas de personaje (en realidad, tres figuras pequeñas de ajedrez) y las coloca en el mapa.

Los tres hombres son los nuevos personajes 4, 5 y 6. Son interpretados por el narrador.

Personaje 4: (Interpretando) Pero que co...

Narrador: Esas personas y la situación en sí misma impresionan. Así que antes de nada, toca resolver una tirada de Voluntad.

Los personajes antagonistas tienen Apariencia 3, 3 y 4. Los personajes de los jugadores tienen Voluntad 3, 3, 4 y 4. El narrador realiza una tirada de dados por cada uno de los personajes antagonistas.

Uno de los personajes antagonistas con Apariencia 3 saca un 3, cuando debería sacar al menos un 4 para tener 1 éxito frente a Voluntad 3 y un 5 frente a Voluntad 4, por tanto son 1 fracaso (fracaso raso) frente a alguien con Voluntad 3 y 2 fracasos (fracaso raso) frente a alguien con Voluntad 4. Si hubiera sacado un 2, ya sería 3 fracasos frente a alguien con Voluntad 4 y por tanto fracaso malo, lo que significaría que parecería alguien endeble y nada atemorizante.

El otro de los personajes antagonistas con Apariencia 3 saca un 5, por lo que obtiene 2 éxitos (éxito bueno) frente a alguien con Voluntad 3 y 1 éxito (éxito raso) frente a alguien con Voluntad 4. Los personajes jugadores afectados tiran un número de dados igual a sus puntos de Voluntad, cada dado con resultado 4 o más absorbe 1 punto de daño, lo que no se absorba son los puntos perdidos. Solo Synad pierde 1 punto de Cordura (que no tiene consecuencias especiales), los demás no pierde ningún punto.

El personaje antagonista con Apariencia 4 saca un 4, por lo que obtiene 2 éxitos (éxito bueno) frente a alguien con Voluntad 3 y 1 éxito frente a alguien con Voluntad 4. De nuevo, los personajes jugadores afectados tiran un número de dados igual a sus puntos de Voluntad, y esta vez es Ankaru quien pierde 1 punto de Cordura.

Narrador: Synad y Ankaru pierden cada uno 1 punto de Cordura. Así que con un lápiz tachad un punto de Cordura en vuestra ficha de personaje, porfa.

El narrador adicionalmente lo apunta también en las fichas multijugadores donde tiene anotadas las fichas de esos dos personajes.

Narrador: ¿Qué hacéis?

J.3 (Solrac): Saco el arma.

J.1 (Ankaru): Y yo.

J.4 (Synad): Y yo.

J.2 (Beatrix): Pues yo... yo no se.

Narrador: A ver. Solrac tiene una pistola automática, Synad un cuchillo, Beatrix una navaja multiusos y Ankaru una pistola automática. Según la colocación de vuestras figuras de personaje en el mapa, Ankary y Solrac estáis en primera línea, mientras que Beatrix y Synad estáis un poco por detrás.

J.2 (Beatrix): Pues no se.

Narrador: Puedes no hacer nada esta tanda y simplemente esperar a ver que sucede...

El narrador realiza una “tirada incógnita” de Inteligencia para Beatrix. Obtiene 2 éxitos (éxito bueno).

Narrador: ...o puedes emplear tu turno en observar la habitación a ver si ves algo que te de alguna idea.

J.2 (Beatrix): Vale. Hago eso último.

Narrador: Bien, pero dejaremos esa acción para el final de la tanda.

Narrador: Los tres hombres se levantan. Dos de ellos sacan pistolas y el otro coge un atizador de chimenea que tenía al lado.

El narrador realiza una “tirada incógnita” de Percepción para Beatrix. Obtiene 2 éxitos (éxito bueno).

Narrador: Beatrix observa que cerca de la puerta, a un turno de distancia, hay un paragüero con un paraguas grande y un perchero del que cuelgan dos chaquetas y una pistola.

J.2 (Beatrix): Ah, pues cojo la pistola.

Narrador: Bien, eso te lleva un turno para ir a cogerla y otro para sacarla y apuntar. Da comienzo la segunda tanda.

Los personajes antagonistas tienen Agilidad 4, 3 y 3. Ankaru tiene 4, Beatrix 3, Solrac 3 y Synad 2.

Hay empate entre Ankaru y el personaje antagonista con Agilidad 4. El narrador tira un dado por el personaje antagonista y obtiene un 2.

Narrador: Tira un dado por Ankaru.

J.1 (Ankaru) obtiene un 4.

Narrador: Bien. ¿Qué hace Ankaru?

J.1 (Ankaru): ¡Disparar!

Narrador: ¿A quien? Los tres hombres son de similar complexión, bastante parecidos.

J.1 (Ankaru): Pues al que tenga más enfrente.

Narrador: Bien, pues tirada de Conocimiento Armas de fuego frente a la Agilidad del personaje atacada. Ankaru tiene Conocimiento Armas de fuego 3 y el personaje Agilidad 4, así que Dificultad 5.

J.1 (Ankaru) tira un dado y obtiene un 5.

J.1 (Ankaru): ¡5!

Narrador: Bien, éxito raso, le das aunque no de pleno en el brazo izquierdo.

El narrador apunta en la ficha multijugador de ese personaje que pierde 4 puntos de Salud.

Narrador: El otro hombre que tiene arma (no al que le acabas de disparar), dispara contra ti.

El narrador realiza una tirada de dados detrás de la pantalla y obtiene 1 fracaso (fracaso raso).

Narrador: Ankaru esquiva.

Hay cuatro personajes con Agilidad 3. Beatrix se está dirigiendo hacia el perchero, así que su acción ya está realizándose. El narrador lanza un dado por cada personaje antagonista, el que tiene una pistola obtiene un 5 y el del atizador un 2.

Narrador: Tira un dado por Solrac.

J.3 (Solrac) obtiene un 3.

Narrador: El hombre al que disparó Ankaru, dispara contra él. Ankaru tienen un penalizador -1 a la Agilidad por ser la segunda acción de esquivar en la misma tanda.

El narrador realiza una tirada de dados detrás de la pantalla y obtiene 1 fracaso (fracaso raso).

Narrador: Ankaru esquiva. Solrac, tu turno.

J.3 (Solrac): El otro tenía un atizador y estaba a varios turnos de distancia, ¿verdad? Pues me reservo mi turno para un poco más adelante en la tanda, dejo que actúe antes él.

Narrador: Se acerca hacia vosotros, pasando a estar en este turno a 2 metros de distancia.

J.3 (Solrac): Sigo atrasando mi turno en la tanda.

Narrador: ¿Synad que hace?

J.4 (Synad): Synad corre para fuera de la cabaña, que no pinta nada.

Narrador: Queda solo Solrac pendiente de decidir su acción en esta tanda.

J.3 (Solrac): Esperaba que Synad atacase al del atizador, y poder dedicarme yo a disparar a alguno de los que tienen armas, pero vista la situación, disparo al del atizador antes de que llegue hasta aquí.

Narrador: Bien, pues tirada de Conocimiento Armas de fuego 3 frente a la Agilidad 4 del personaje, sería en principio Dificultad 5 pero al estar tan cerca tienes un bonificador +1 de forma que la Dificultad final es 4.

J.3 (Solrac) lanza un dado y obtiene un 5.

Narrador: Éxito bueno. Recibe el balazo en el hombro izquierdo (lleva el atizador en el brazo derecho). Son 7 puntos de Daño, que no puede intentar soportar con Resistencia al ser daño de arma de fuego. Se pasará su próximo turno sin actuar por dolor.

(...)

Algo se mueve en la oscuridad

Apodo:

Nombre verdadero:

Jugador:

Naturaleza:

Conducta:

Profesión:

Descripción física

Edad:

Constitución:

Altura:

Peso:

Sexo:

Etnia:

Cabello:

Ojos:

Otros rasgos:

Vestimenta:

Dinero

○○○○○ ○○○○○

Viviendas:

Vehículos:

Equipo en casa:

Equipo transportado:

Algo se mueve en la oscuridad

Profesión:

<i>Manipulación</i>	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
<i>Apariencia</i>	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
<i>Posición social</i>	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

E

	○○○○○ ○○○○
--	------------

Notas:

X

Nombre:	Jugador:	Clarividente:
Naturaleza:	Conducta:	Dinero ooooo ooooo ooooo

Físicos	
Agilidad	●oooo ooooo ooooo
Fuerza	●oooo ooooo ooooo
Resistencia	●oooo ooooo ooooo

Mentales	
Percepción	●oooo ooooo ooooo
Inteligencia	●oooo ooooo ooooo
Voluntad	●oooo ooooo ooooo

Sociales	
Manipulación	ooooo ooooo ooooo
Apariencia	ooooo ooooo ooooo
Posición social	ooooo ooooo ooooo

Salud
o o o o o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o o o o o
x -3 -1

Arma	Cargador	Disparos
	x	ooooo ooooo
	x	ooooo ooooo
	x	ooooo ooooo

Notas:

Cordura
o o o o o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o o o o o
-5 -3 -1

Respeto
o o o o o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o o o o o
-5 -3 -1

Nombre:	Jugador:	Clarividente:
Naturaleza:	Conducta:	Dinero ooooo ooooo ooooo

Físicos	
Agilidad	●oooo ooooo ooooo
Fuerza	●oooo ooooo ooooo
Resistencia	●oooo ooooo ooooo

Mentales	
Percepción	●oooo ooooo ooooo
Inteligencia	●oooo ooooo ooooo
Voluntad	●oooo ooooo ooooo

Sociales	
Manipulación	ooooo ooooo ooooo
Apariencia	ooooo ooooo
Posición social	ooooo ooooo

Salud
o o o o o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o o o o o
x -3 -1

Arma	Cargador	Disparos
	x	ooooo ooooo
	x	ooooo ooooo
	x	ooooo ooooo

Notas:

Cordura
o o o o o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o o o o o
-5 -3 -1

Respeto
o o o o o o o o o o o o o o
o o o o o o o o o o o o o o
-5 -3 -1