

UN JUEGO DE GARETH H. GRAHAM

DESATADOS

UN JUEGO DE ROL SALVAJE EN UN FUTURO HIPERVIOLENTO

DESATADOS

El mundo ha cambiado. Se ha vuelto oscuro. Peligroso. Terrorífico. Mucho más de lo que jamás pudiste imaginar. Y todo comenzó hace cuatro años, con la llegada de la Marca de Prometeo.

Un día, de forma inexplicable, decenas de miles de personas por todo el mundo se despertaron con un símbolo oscuro aparentemente grabado en sus frentes. Aquellos malditos con lo que se nombró como la Marca de Prometeo cambiaron súbitamente y se volvieron súper intelectuales o insondablemente fuertes y poderosos.

No mucho más tarde de la primera aparición de las marcas, ciertos individuos “marcados” cometieron atroces actos de ultraviolencia; sus ojos se nublaron y sus pupilas se tornaron de una extraña forma pentagonal, sin previo aviso ni provocaciones. Otros entraron en un estado vegetativo, convirtiéndose así en presas fáciles para los salvajes.

Muchos de los marcados son ahora perseguidos por grupos de cazadores que se centran en su erradicación. La vida de un marcado es dura y difícil en este mundo que los aborrece. La mayoría vive en “manadas” para mantenerse a salvo y llevar a cabo sus necesidades.

Tú eres uno de los marcados.
Y necesitas coraje para ello...

Introducción

Desatados es un juego de rol de terror de 3-5 jugadores. Es un juego de rol narrativo en un futuro distópico brutal e insensible.

En la partida se elegirá a un director de juego (“DJ”), mientras que el resto de personas reunidas a la mesa serán los jugadores. Cada uno creará y representará a un personaje en la historia que se cuente y explore.

El DJ crea los escenarios, las situaciones y los personajes no jugadores de la partida, describe la escena y coloca a los jugadores en ella. Lo que pase a continuación depende del grupo. Cada jugador tendrá la oportunidad de describir lo que hace su personaje y el DJ narrará las consecuencias de sus acciones.

Elementos

Para jugar a Desatados necesitarás lo siguiente:

- Un dado de seis caras (d6)
- Un dado de diez caras (d10)
- Una copia de la ficha de personaje para cada jugador (en la siguiente página)
- Un marcador para cada jugador
- Lápices y gomas de borrar
- 2-3 horas

Creación de personajes

Todos los jugadores crearán un personaje al que representarán en el mundo. Emplead algo de tiempo para debatir con el DJ opciones potenciales para los personajes. Cread el mundo y descubrid cómo encajan en él vuestros personajes. Cuando tengas una idea sólida de con quién vas a jugar, apunta el nombre de tu personaje, su edad, su género y su descripción en los espacios que aparecen en la ficha de personaje.

Coloca tu marcador en la posición “5” de la Marca de Prometeo. Esto indica el nivel de salvajismo de tu personaje.

Rellena tu salud actual con un 10.

En la sección Objetos escribe cualquier objeto o arma que tenga a mano tu personaje al inicio del juego. Debátelo con el DJ.

Ya estás preparado para jugar a Desatados.

Cómo jugar

En una partida de Desatados el DJ describe una escena y crea una situación para los jugadores. Después los jugadores se turnan para describir e interpretar las acciones de los personajes, y tras ello el DJ anuncia las consecuencias de estas.

Los personajes de Desatados están marcados, así que tienen necesidades sangrientas e instintos salvajes que alimentar y gestionar. Cuanto más cedan a su naturaleza salvaje, más fuertes y poderosos se volverán. Cuanto más a raya se mantengan de su deseo de sangre, más débiles serán.

Si tu personaje va a intentar llevar a cabo una acción cuyo resultado es incierto, puede que tengas que tirar los dados. Hay dos tipos de acciones que puedes intentar realizar: acciones fuertes y acciones suaves. Las acciones fuertes son aquellas en las que tu personaje trata activamente de usar su fuerza física y su poder para causar daño, ya sea a una persona o a un objeto (por lo general será a una persona). Las acciones suaves suelen ser tareas intelectuales o interpersonales en las que se requiere reflexión o sutileza. El proceso para tirar los dados se explica en la ficha de personajes.

Si un personaje pasa 24 horas sin alimentar su sed de sangre y lleva a cabo una tarea fuerte con éxito, su marca se mueve un espacio hacia la izquierda.

Combate y daño

Para determinar el orden de los turnos en un combate, todos los jugadores (y personajes no jugadores) tiran 1d10.

Un ataque fuerte llevado a cabo con éxito hace el mismo daño que el número que te haya salido en el d10. Esto se resta de la salud total del objetivo. Si la salud de un personaje llega a 0, muere. La salud puede restaurarse al recibir atención médica. Las pistolas y otras armas pueden ser P/M/G y provocan 1d6/1d10/1d10+3 de daño respectivamente.

Para esquivar un ataque tienes que conseguir un número menor a tu marca con 1d10 (en este caso la marca no se mueve sin importar el resultado).

Desatados V1.1.

Escrito y diseñado por © Gareth H. Graham/Frenzy Kitty Games 2017

© Editorial Hirukoa por la presente edición. Traducción © Sara Rey

Nombre: Edad: Género: Apariencia:	Descripción	Salud
--	-------------	-------

MARCA DE PROMETEO

X	2	3	4	5	6	7	8	9	Y
AVANCE	5+	4+	3+	2+	2+	3+	4+	5+	AVANCE

Si quieres llevar a cabo una acción, primero determina si se trata de una acción **fuerte** o **suave**.

Tira 1d10 y 1d6 a la vez:

Acción fuerte: Para tener éxito, saca un número por debajo de tu marca. Si tienes éxito compara el d6 con el valor de avance. Si el d6 coincide, mueve la marca un espacio a la derecha.

Acción suave: Para tener éxito saca un número superior a tu marca.

Si la tirada del d10 coincide con el número de la marca, tienes éxito pero pagas un precio (el DJ será quien lo determine). Ignora el resultado del d6 y mueve la marca un espacio.

Si tu Marca de Prometeo llega a X o Y, tu personaje se vuelve injugable y queda fuera de la partida. Si la marca llega a X el personaje queda en estado vegetativo y no responde; si llega a Y, se volverá brutal y rabioso: totalmente salvaje.

Objetos	Notas
---------	-------