

**Don't
leave
a
debt**



**Basado en Don't rest your head de Fred
Hicks y en True Detective de HBO**

***-Lo sacas de alguno de tus
libros?***

-Pues sí.

TRUE DETECTIVE

Don't Leave a Debt

No dejes una deuda

por

Pablo de Santiago

V 0.5

Julio 2018



Gamehack del juego de rol No te Duermas de Fred Hicks

Publicado en castellano por NOSOLOROL.

Basado en la 1ª temporada de la serie de la HBO True Detective y series del mismo corte (especialmente Hannibal y Mindhunter)

Introducción

"Nos topamos con un metapsicótico.
Traté de explicar lo que era un metapsicótico".

Según la pizarra nos tocaba. Nombres en rojo. Era nuestro caso.

Pero aquello no fue bien. Por varios motivos, empezando porque nada cuadraba. Aquello era más grande que tú y que yo. Y nos lo dejaron muy claro desde el principio: querían un cabeza de turco y lo querían ya. Pero el hilo no llevaba a aquel idiota al que le cayó perpetua. Ese era un puto títere, el títere de un titiritero que ha estado campando a sus anchas desde entonces, pero refinando sus actos. Me ha costado, pero he juntado todo esto en los 5 años en que nos han mantenido separados. Sé que odias estar en Tráfico y yo odio estar en el maldito archivo. Pero no es eso lo que no te deja descansar, o disfrutar de una buena cena, o lo que te llevó a discutir con Nancy hasta que os hartasteis el uno del otro.

Lo que no te deja dormir es la conciencia. Es la certeza de que estamos en deuda con aquellas 7 personas a las que descuartizó.

Y las deudas se deben pagar, antes o después.

Lo que tienes en las manos

Don't Leave a Debt es un gamehack del juego Don't Rest your Head de Fred Hicks.

Ha sido el texto en el que he trabajado para dirigir una campaña corta para 3 Detectives usando la atmósfera de la 1ª temporada de la serie True Detective.

Qué necesitas

Cada jugador Detective necesitará al menos:

- 3 dados **blancos** de seis caras (que representan el **Oficio**).
- 6 dados **negros** de seis caras (que representan el **Presión**).
- 6 **violetas** de seis caras (que representan el **Caso**).

El DJ necesitará al menos:

- Entre 10 y 15 dados de seis caras de cualquier color, mejor en rojo (que representan el **Monstruo**).
- 2 recipientes, uno de color claro (o transparente) y otro oscuro (u opaco), dispuestos en el centro de la mesa donde todo el mundo pueda alcanzarlos. Representan la **Coincidencia** y la **Mierda**.
- Un puñado de monedas, tokens o algo similar (representan **Sucesos y Estrellas Negras**).

Para comprender el sistema debemos entender que:

- Cada color representa una reserva (Oficio, Presión, Caso o Monstruo).
- Que los resultados de **1 a 3 son considerados éxitos** y se suman juntos: los del Detective por un lado y los del DJ por otro.
- Si el Detective obtiene los mismos o más éxitos que el DJ, vence en el conflicto.
- Si el DJ tiene más éxitos, la acción es un fracaso.
- Que de 1 a 6 el valor más alto será considerado dominante. En caso de empate, los valores se eliminan hasta que solo quede 1 dado más alto que el resto, cuyo color (reserva) será la dominante.
- En caso de un empate irrompible en saber quién domina usa las siguientes orientaciones: Oficio gana a Caso, Caso gana a Presión, Presión gana a Monstruo.

Tiras tu Oficio (3), un par de dados de Presión que tenías (2) y usas 2 dados de Caso (2) para enfrentarte a una reserva de Monstruo de 5.

En Oficio obtienes 1, 3 y 5; en Presión 4 y 5 y en Caso 6 y 6.

El DJ obtiene 2, 2, 4, 4 y 6.

Observando la tirada vemos que el Detective tiene 2 éxitos y el DJ otros 2, por lo tanto el Detective ha tenido éxito (superar o empatar, recordemos). El 6 de Monstruo y uno de los 6 de Caso se anulan, así que el siguiente más alto es otro de los 6 de Caso, así que el Caso domina el conflicto.

La tirada es un éxito para el Detective y domina el Caso.



Creación de Detectives

-Dora Lange: asesinato ritual ocultista. Demos gracias a nuestro patrocinador...

Todos los jugadores llevarán un Detective. Su personaje será llamado así a partir de ahora, y pertenecerá a una de las ramas del cuerpo de policía del lugar donde juguéis.

Pensad en pequeño si es más cómodo. Policías estatales, o policías locales con jurisdicción en asesinatos. Siempre puede haber algún colaborador de otros cuerpos (DEA, FBI, algún asesor de una universidad) pero cuanto menos poder y control tengan, mejor.

Aparte de tu nombre y datos así, hay una serie de preguntas que te meterán de lleno en la trama y que deberías responder con ayuda de tus compañeros de mesa.

¿Que hace que te levantes por la mañana?

Esta pregunta establece tu motor de acción.

Piensa: tiene que haber algo que te lleva de la cama a la comisaría, algo que te ayuda a cumplir con tu deber a pesar de todo... ¿una familia? ¿una deuda anterior? ¿un instinto de cazar al malo?

Por qué importa: Estas son tus motivaciones y ayudarán a cohesionar el grupo en un momento dado.

¿Qué acaba de pasarte?

Esta pregunta se contesta sola: los Detectives establecen por medio de lo que se responda el inicio del Caso. Entre todos hacéis una descripción de la primera escena del crimen.

Piensa: ¿Algo que has visto te manda al pasado? ¿Algo te revuelve las tripas? ¿O es esto justo lo que estabas esperando, acción al fin?

Por qué importa: Indica qué tipo de persona eres, tu humanidad hasta cierto punto.

¿Qué aspecto tienes?

Una descripción sencilla del aspecto general.

Piensa: ¿Qué pinta tienes? ¿Qué piensan los demás al verte?
¿Hay algo en tu porte, tu mirada, tus muecas?

Por qué importa: Imprime el modo en que los demás se relacionarán con tu Detective.

¿Qué arrastras?

Secretos, angustias, traumas. Todo el mundo arrastra algo.

Piensa: Cosas que el Detective se guarda. Quizá cosas que nunca debió ver. Cosas que era mejor no haber conocido. Cosas que ha vivido ya en su vida personal, ya como Detective.

Por qué importa: Dará personalidad, fuerza y credibilidad al Detective. Son temas ocultos que deberían quedar dentro, pero que siempre acaban saliendo a flote. Como la mierda.

¿Qué estás buscando?

Objetivos, metas, sueños.

Piensa: Algo querrá tu Detective que esté a su alcance. O fuera de él, pero en sus anhelos.

Por qué importa: Porque tal vez sea lo que le devuelva el sueño, la capacidad de empatizar, de volver con su familia, de no tratar a todos alrededor como una mierda.

Completando la hoja

Los otros rasgos definitorios serán el Oficio, las Respuestas (divididas en Actuar/Pensar), los Talentos (de Presión y de Caso) y los Sueños dentro de la Habitación Cerrada.

Oficio

Es tu habilidad general como Detective. Todas tus acciones dependen del Oficio. Comienzas con 3 puntos, es decir, 3 dados de Oficio.

Respuestas

En caso de posible bloqueo la mente del Detective buscará entre dos Respuestas: pensar o actuar. Pero solamente un número limitado de veces. Por lo que deberás marcar 3 Respuestas entre Pensar y Actuar.

Esto significa que quedarán 3 espacios en blanco, que son los que verdaderamente podrás usar a lo largo de la investigación. Si en algún momento puedes borrar una marca, podrás borrar la que quieras, no hace falta que sean ni 3, ni las 3 originales. Se entiende que hay momentos en que se puede responder mejor a los problemas del Caso (con más de 3 Respuestas despejadas), o al menos variar la forma de afrontarlos (antes tenía 2 Actuar y 1 Pensar, pero ahora tengo 3 Pensar porque mi Detective ha madurado).

Talentos

-La vida es muy breve para ser bueno en más de una cosa. Conque ten cuidado con lo que se te da bien.

Cada Detective tendrá un talento de Presión y otro de Caso.

El talento de Presión representa una capacidad personal en la que el Detective es especialmente hábil, pero en general mundana y común a todas las personas. Por otro lado el talento de Caso es una capacidad especial relacionada intrínsecamente con el trabajo.

La Habitación Cerrada

-Todo era el mismo sueño. Un sueño que tenías en una habitación cerrada. Un sueño sobre convertirte en una persona.

A lo largo de tu vida como Detective habrás acumulado muchas cosas que partirían el alma de cualquiera. Visiones terribles, situaciones paralizantes y pérdidas inabarcables. Son tus sueños, pero no son lo que tú pensabas que tu vida habría de ser. Son hechos que han pasado ante tus ojos, pero que no sabes si creer o no. Porque quizá pasaron realmente en esa habitación cerrada.

En la creación de tu Detective elegirás 2 sueños, dos rasgos en forma de frase que le son propios, privados, y traumáticos. No son anhelos ni deseos ni proyectos. Son partes arrancadas de tu vida. A veces podrán tener que ver con algunas de las respuestas que has dado a las preguntas de creación de Detective y otras veces serán eventos que te ocurren durante el juego. Son partes de ese sueño que tenías sobre convertirte en una persona.

Algunos ejemplos de sueños podrían ser *Engaño a mi mujer con otra, Los jefes me tienen pillado, No tengo a nadie en mi vida, He sido un cobarde cuando no debía, Mi expediente anterior está clasificado, Mis hijas son más importantes que mi matrimonio, Nunca he amado a nadie, Las alucinaciones han empeorado, etcétera.*

Uno de los usos que tienen los sueños es **invocarlos**; si durante la sesión una de ellos encaja con lo que está sucediendo el Detective podrá invocar ese sueño, y el DJ valorará si es así. De serlo, el Detective marcará la casilla conforme lo ha usado y podrá repetir la tirada de una de sus reservas (Oficio, Presión o Caso) con la esperanza de mejorarla. Al final de la sesión el Detective podrá borrar todas las marcas para usarlas en la siguiente sesión.

Otro uso es **sepultar** el sueño. Esto implica lo mismo que en la invocación (que cuadre bien en la escena y el DJ esté de acuerdo), pero el Detective tachará (no borrará) el sueño y no lo podrá volver a usar nunca. Con ello ganará **una** de las siguientes ventajas:

*Un **nuevo** Talento de Caso o de Presión,

*Liberar hasta 3 casillas de Respuesta o hasta 6 puntos de Presión Soportada, incluso inmediatamente antes de un Bloqueo o Quiebra.

Dados del jugador: Mecánicas

Tal y como se ha dicho antes, los jugadores utilizan dados de tres colores distintos.

Los dados blancos representan Oficio, los negros Presión y los violetas Caso. Un jugador puede elegir colores diferentes mientras quede claro qué significa cada color. Cuando lance los dados, el jugador *siempre* debe lanzar al menos sus tres dados de Oficio junto a sus dados de Presión Soportada y los dados de Caso Enquistado.

Tu Oficio

-Pues claro que soy peligroso. Soy policía. Puedo hacer cosas terribles a la gente. Con total impunidad.

Los dados de Oficio reflejan la experiencia, pericia y capacidad del Detective para resolver casos. Recoge todo tipo de habilidades, desde las normales para acciones físicas, técnicas o sociales hasta el ingenio o la improvisación. Son los únicos dados que no suponen un riesgo para el Detective. Normalmente el número de dados de Oficio es fijo. Una potencia alta en Oficio indica que la habilidad, la astucia, la perspicacia y el instinto gobiernan el resultado: aparecen pistas, los sospechosos cantan, los jefes apoyan la investigación, las balas vuelan en la dirección adecuada.

Cuando domina el Oficio, el uso de la habilidad gobierna el resultado y la situación permanece bajo control: las pistolas se quedan en sus fundas (o no), no se expedienta a los detectives y no hay gente buena muerta; al menos no degenera en un caos mayor, no importa si el resultado es un éxito o un fracaso.

El efecto en el juego es que el jugador puede disminuir su puntuación de Presión Soportada en uno o eliminar la marca sobre una de sus casillas de Respuesta (Pensar o Actuar).

El jugador no está obligado a hacer uso de este privilegio; a veces querrá mantener su Presión como está.

Cooperación

Al ser compañeros de investigación es normal que los Detectives aúnen esfuerzos. Es normal también que todos busquen un objetivo común a la hora de abordar un obstáculo. Para hacerlo se unen los puntos de Oficio de todos los Detectives, la Presión del que más tenga, más 1 por cada Detective adicional y se llega a un acuerdo con el uso de Caso (a no ser que alguien tuviera Caso Enquistado, que habrá que sumar siempre).

Si alguno de los Detectives tiene un Talento adecuado podrá usarlo.

A la hora de resolver la tirada, de tener éxito, podrán repartirse el mérito de la misma. De fracasar, el fallo es para todos, claro. Dependiendo de qué aspecto domine la tirada, también habrá consecuencias en cuanto a presión, respuestas, etcétera.

La Presión

-Ya saben cómo va esto. Tienes que descomprimirte antes de volver a ser el padre de familia.

Una vez por tirada, el jugador puede aumentar la Presión Soportada de su Detective voluntariamente en **un punto**, añadiendo un dado de Presión (negro) a su reserva de dados. La Presión es la fuerza que imprime la sociedad, tus jefes, las familias de las víctimas, la prensa, los políticos... para que tú muevas el culo y detengas lo que está pasando, o al menos para que encuentres a un cabeza de turco cuanto antes. Un jugador nunca puede incrementar su Presión en más de uno por tirada ni por encima de cinco en total, ya que eso significaría que el Detective se rompe ante la presión que soporta. Es decir, tachar la sexta casilla implica que el Detective **Quiebra**.

Añadir Presión incrementa el número de dados en la reserva total, incrementando las posibilidades de éxito. Sin embargo, eso significa que la Presión puede dominar el resultado. Al aumentar la reserva aumentas la Presión

Soportada, a no ser que encuentres medios para hacerla descender (como que en la tirada domine el Oficio).

Cuando domina la Presión la situación pasa factura al aguante mental del Detective y le hace enfrentarse a la tensión general, su familia, compañeros, la prensa... y a su imperiosa necesidad de dejar el caso, y al mismo tiempo de no poder abandonarlo.

El efecto en el juego es que el jugador aumenta su Presión Soportada en un punto más, incluso si el jugador ya la había incrementado voluntariamente para su tirada.

Talentos de Presión

Los talentos de Presión se centran en aquellos aspectos personales que pueden definir un poco las aptitudes más personales del Detective. Es decir, no tienen tanto que ver con sus habilidades policiales como con sus habilidades humanas.

Son habilidades que cualquiera tendría, incluso podrían ser triviales y prosaicas, pero el Detective es especialmente bueno en ellas, sobre todo cuando está, claro, bajo presión: hablamos de *observador*, *lector ávido*, *rápido corriendo*, *partir caras*, *cálculo rápido*, *convinciente* o *intimidatorio*, por ejemplo.

Los talentos de Presión tienen un uso **menor** y otro **mayor**, ambos requieren cierto nivel presión soportada. El jugador puede elegir incrementar la Presión de su Detective en uno en cada escena y, si aún no lo ha hecho, puede hacerlo inmediatamente antes de utilizar su talento.

Uso Menor (Éxito Mínimo por medio de tirada normal)

Cuando el detective hace un uso menor de su talento simplemente hace su tirada y observa sus puntos de Presión Soportada: si en su tirada ha tenido **menos** éxitos que su Presión se consideran los puntos de Presión como los éxitos totales finales.

Tengo 3 en Presión Soportada. Hago mi tirada de 3 de Oficio, 3 de Presión y añado 2 de Caso: tan solo 2 éxitos, mala suerte; pero como he hecho un uso menor de mi talento de Presión cuento como 3 los éxitos.

El efecto de un uso menor se hace especialmente poderoso cuando hay tres o más dados de presión, ya que el Detective será capaz de rendir al máximo de la capacidad humana y más allá sin muchos problemas.

Uso Mayor (Éxitos Adicionales a cambio de +1 dado de Presión Soportada)

Cuando se busca un uso mayor el Detective sumará **obligatoriamente** un punto a la Presión y hará su tirada. Una vez contabilizados los éxitos sumará a los mismos su valor de Presión Soportada.

Tengo una Presión Soportada de 4, pero debo enfrentarme a una tirada de Monstruo muy importante de 15 dados de reserva, así que decido hacer un uso mayor de mi Talento *Inferencias Lúcidas* con cierta información del caso. Mi reserva es de 3 de Oficio, 5 de Presión (4+1 del uso mayor) y arriesgo con 4 de Caso. Si saco 5 éxitos podré sumarlos a los 5 de Presión que tengo para un total de 10 (y espero sacar más éxitos que el Monstruo).

Quiebra

-Dimito

-¿En serio?

-Le enviaré una carta, ¿vale? Que le den a esto. Que le den a este mundo, tío. Buen gancho, Marty.

Cuando la Presión de un Detective alcanza los 6 puntos, este **se quiebra**. Quebrar significa que está en peligro inminente de hacer alguna estupidez o sufrir consecuencias devastadoras de algún tipo. Algo que afecte directamente al Detective y que podría tener que ver con el Caso, pero de manera muy tangencial. Desde romperle la cara a tu teniente a coser a tiros a un sospechoso. O robar heroína del almacén de pruebas para autoconsumo. O tirarte a la mujer de tu mejor amigo. O que un sospechoso te clave un puñal. O que sufras un ataque al corazón. El DJ puede dejar volar su imaginación, pero si alguien en la mesa tiene alguna idea interesante es bueno que la comparta. El tema es que sea algo lo suficientemente catártico que suponga un antes y un después para el Detective.

Al quebrar sufres ese momento de catarsis del que hablamos, por lo que recuperas 3 casillas de Respuesta (que no tienen que ser las mismas que en la creación de Detective: de todas las marcadas simplemente borra 3) y borras todos los dados de Presión acumulados, volviendo su puntuación a cero.

Durante un tiempo el Detective estará descentrado y perdido, tal vez investigado, cesado de empleo y sueldo, escondido o solicitando días de vacaciones para no dejarse ver. O herido, en rehabilitación o secuestrado. Durante este período su Oficio se reduce a 1 y sus Talentos no pueden ser usados. Poco a poco irá recuperando su Oficio (días, semanas... el DJ decide) y su capacidad de acceder a los Talentos.

El Caso

El Caso es aquello que obsesiona al Detective, lo que hace que sueñe con sospechosos, no descanse, no pare de hilar y atar cabos, que vea visiones. Aquello que provoca divorcios, rupturas, despidos y suicidios. Cuando un Detective se obsesiona con un Caso, el Caso puede acabar con él.

Cada vez que un jugador lance los dados para su Detective, puede decidir añadir **hasta 6 dados de Caso** a su tirada. Al hacerlo pone al Detective en situación de que aparezcan nuevas pistas abominables, nuevos antagonistas, víctimas asesinadas de las maneras más aterradoras, jefes ineptos, políticos corruptos, periodistas entrometidos. Esto puede llevar al Detective directamente a la espiral descendente.

Los dados de Caso representan cuánto busca el Detective cerrar el caso a base de hurgar donde no debe, presionar confidentes y entrar en lugares donde pedir una orden sería imposible. Estos dados carecen de una reserva, por lo que se usan cuando se consideran necesarios y luego se descartan.

Talento de Caso

-Le hablaré... sobre el Rey Amarillo.

-¿Qué coño me dice? ¡Deme un nombre! ¡Deme un puto nombre!

Cada vez que un Detective usa dados de Caso puede, si lo desea, activar también su **talento de Caso** para influir sobre la situación intentando aportar su capacidad especial para llegar a una resolución. Es más, si no usa dados de Caso no puede usar esos Talentos que lo hacen especial.

Los talentos de Caso son como los de Presión con la salvedad de que estos talentos sí tienen que ver directamente con su capacidad como Detective.

Dentro de estos talentos englobamos cosas como *Leer entre líneas de un informe, Hacer Inferencias Lúcidas, Obtener Confesiones, Amistades Interdepartamentales, Máquina de Matar con un .38, Imponer Autoridad..*

Para usar un talento de Caso hay que añadir a la reserva total al menos 1 dado de Caso. A más dados, más lejos se podrá llegar en el resultado de una tirad: 1 dado para cosas sencillas, 3 para difíciles y 6 para cosas casi imposibles, por ejemplo. Claro está, la tirada debe ser exitosa para que esto influya en alguna manera. Ojo a qué aspecto domina.

Es decir, con 1 dado en Imponer Autoridad quizá puedas atemorizar a unos adolescentes; con 3 dados quizá a un compañero. Con 6 dados quizá intimides al sargento custodio del almacén de pruebas para que te permita hurgar entre archivos clasificados.

Y ahora imagina que tienes éxito, pero domina la Presión. Quizá encañones a uno de esos adolescentes, excediendo tus deberes, o acabes en una pelea de bar con un compañero para dejarle claro quién manda. O quizá resulte verdad que el sargento se tiraba a tu mujer, y que teme que lo delates tanto como que lo revientes a puñetazos.

Y ahora imagina que domina el Caso. Quizá uno de esos adolescentes sea un adepto iniciado del culto que está cometiendo esos asesinatos. O tu compañero estuvo al mando en un caso anterior que acabó siendo un puto desastre lleno de negligencias y que quedó sin resolver por mera incompetencia. O quizá el sargento ha estado ocultando

datos y haciendo desaparecer informes porque el caso es más gordo de lo que parece y salpicaría a los mismos que le han prometido un ascenso.

Cuando domina el Caso, la situación pasa a ser de *pago o cobro* para el Detective, independientemente del éxito o fracaso de la tirada. Esta factura puede ser, por lo tanto, algo que haga avanzar el caso o algo que lo complique todavía más, pero NUNCA es algo *a priori* positivo. Las circunstancias se vuelven inevitablemente caóticas, aceleradas y tal vez inasumibles y el Detective podría ser víctima del riesgo al que se ha expuesto.

En términos de juego, se marca una de las casillas de Respuesta del Detective, que debe elegir (si puede) entre *pensar y actuar*.

El jugador puede elegir qué casilla de entre las disponibles (aquellas que aún no estén marcadas) quiere marcar con respecto a una entradilla que el DJ hará sobre lo que está a punto de pasar, lo que le permite elegir si su respuesta es pensar o actuar.

Si la respuesta es Pensar, el Detective debe reaccionar realmente planificando, reflexionando, dando (por desgracia) tiempo a otros a actuar; siempre, eso sí, con independencia del éxito o fracaso de la tirada. Puede ser algo como no arrestar al principal sospechoso debido a que es un padre de familia y *podríamos estar equivocados...* lo que le da tiempo para escapar después de un último asesinato. Pensar es dar pasos atrás para coger perspectiva, es plantearse nuevas líneas de investigación que, por desgracia, probablemente no lleguen a nada, es sospechar de quien no es culpable (que no *inocente*).

Si la respuesta es Actuar, la reacción del Detective es precipitada, impulsiva y, de nuevo, es independiente del resultado de la tirada. Puede suponer arremeter sin pensarlo contra amigos o enemigos por igual, abalanzarse contra un sospechoso sin importar las pruebas que lo incriminen, saltarse la cadena de mando a la ligera, dar una paliza a un sospechoso para apurar una confesión, o malgastar valiosos recursos del departamento. El DJ y el resto de Detectives pueden y deben aportar ideas para resolver esto de forma dramática.

Si no hay casillas de Respuesta disponibles para ser marcadas, entonces el Detective llega a un callejón sin salida, se paraliza superado por el estrés del Caso y se bloquea.

Bloqueo

-Si estaba cabreado por la conversación es que voy detrás de algo...

-¡Calla, joder! ¡Te lo dije! ¡Y aquí el tampón humano me oyó! Placa y arma, Cohle: estás suspendido.

Un Detective se **bloquea** cuando debe marcar una casilla de Respuesta y no le quedan. Es un momento crítico y de gran frustración, ya que se revelarán datos con respecto al caso que podrían dar al traste con el trabajo hecho. En adición el Bloqueo afecta a la investigación, es decir, **TODOS** los Detectives que forman parte del grupo se verán afectados de un modo u otro por el Bloqueo.

A efectos de juego debe jugarse una escena donde el Caso tome una deriva que confunda más las líneas de investigación y que provoque, por ejemplo, un salto temporal (semanas, meses) en el que el Caso no es resuelto. Quizá parezca que todo ha parado, y los Detectives deben dejar el caso en frío hasta que, tiempo después, salta la liebre. Pero el Caso siempre está ahí, taladrando la mente del Detective.

Cuando pase ese periodo de bloqueo el Detective recupera todas sus casillas de Respuesta, pero su puntuación de Oficio descenderá en 1 punto, ganando 1 punto de Caso Enquistado. Es decir, a partir de ahora su reserva básica será de 2 de Oficio y 1 de Caso, en vez de 3 de Oficio.

Estos dados permanentes representan la obsesión, la incapacidad de abstraerse, de disfrutar de otras cosas y personas; de descansar, de dormir, de tener relaciones con gente cercana.

En caso de volver el bloqueo antes de recuperarse, tirará 1 de Oficio y 2 de Caso. De perder el último dado de Oficio el Detective acaba su carrera. Tú dirás cómo (abandona el caso, se retira del cuerpo, pide un traslado, se suicida antes de reconocer que él era uno de los asesinos, o antes de que lo inculpen falsamente), pero esto ha acabado para él.

Dados del DJ: El Monstruo

-Y, como en muchos sueños, un monstruo aparece al final.

Al contrario que los jugadores, el DJ solo usa un color de dados, el color del Monstruo. A mayor dificultad en una acción o línea de acciones, más dados de Monstruo.



El Monstruo no es alguien. No es algo. **Lo es todo.** Representa el caos, el orden, la lucha entre ellos. Representa aquello que favorece a los enemigos del Bien. Aquello que hace que gente honrada y buena muera a manos de desalmados.

Cuando un Detective habla con unos vecinos ansiosos porque se coja al malo el Monstruo se queda en 1-2 dados, por ejemplo. Comprobar los crucigramas del periódico local en busca de mensajes ocultos podría ser 5-7 dados en la reserva de Monstruo. Comprender que con el cadáver de esa joven *han plasmado un ritual y su cuerpo es un mapa amoroso parafilico* podría suponer un Monstruo de 10 o más.

A los obstáculos, oponentes, intuiciones, razonamientos que intenten llevar a algún sitio claro se les asigna una **puntuación de Monstruo** que representa lo complejo que es intentar comprender lo que pasa, quién miente, qué motivos hay, qué representa lo que ha ocurrido, ...cuándo la realidad completará un nuevo círculo plano.

Si un Detective se enfrentase a varios obstáculos o situaciones al mismo tiempo, tomaremos la reserva de Monstruo del más alto y añadiremos otro dado por cada

problema adicional, o dos si tienen la misma puntuación de Monstruo que el obstáculo más complejo.

Antes de que el Detective tire dados el DJ establecerá cuál es su reserva de Monstruo para esa tirada. De esta manera el Detective podrá decidir si hace aumentar su Presión o añade dados de Caso, o si usa alguno de sus talentos. O si, simplemente, deja la acción para otro momento.

Al determinar el nivel de Monstruo como DJ deberías tener en cuenta que por cada 2 dados 1 podrá ser un éxito. También que cuantos más dados más posibilidad de que el Monstruo domine la tirada. Con esto queremos decir que cualquier valor de Monstruo por encima de 5 es todo un reto para un Detective con un Oficio de 3.

El Monstruo siempre representa el Mal, el Terror, la terrible experiencia de humanos comportándose como criaturas infernales y haciendo cosas terribles a otros humanos. Al usar la reserva de Monstruo se puede obtener un número de éxitos mayor que el del Detective, lo que significará que el Monstruo ha ganado el conflicto.

Pero cuidado: el Monstruo es una reserva más y, aunque el detective iguale o supere con sus éxitos, el Monstruo puede también dominar un conflicto. Y que domine el Monstruo siempre es algo malo.

En términos de juego, si domina el Monstruo el jugador debe poner un **Suceso** en el **Montón de Mierda** que posee el DJ.

Cuando el Monstruo gana: Fracaso

Cuando un Detective es incapaz de superar o al menos igualar los éxitos del Monstruo su objetivo no se ha cumplido totalmente.

Hay que tener cuidado, porque que los dados hayan quedado en la mesa significa poco: hay que dar un momento para que tanto Detectives como el DJ hagan uso de sucesos para enfangar o hilar, tal y como se explica más adelante.

El fallo no implica tanto que haya más muertos o que haya más crímenes en general como un aumento de la altura de los muros del callejón sin salida que comienza a rodear a los Detectives.

En términos de juego, el fallo significa que el DJ puede hacer que el Detective asuma una consecuencia determinada.

La consecuencia puede adoptar una de las siguientes dos formas, la que te parezca más adecuada:

- Aumentar la Presión del Detective en 1.
- Marcar una de sus casillas de respuesta a elección del DJ.

Estas consecuencias tienen dos restricciones para el DJ:

- Puede aumentar la presión SIEMPRE que ésta no haya aumentado ya debido a que haya dominado la Presión.
- Puede marcar una respuesta SIEMPRE que esta no se haya marcado ya debido a que haya dominado el Caso.

Es decir, si el Detective fracasa y domina la Presión, el DJ podrá obligar a marcar 1 respuesta; si domina el Caso podrá hacerlo con la Presión.

Sucesos

-Ledoux estuvo dos años en Avoyelles, y ¿sabes quién fue su compañero de celda los últimos cuatro meses?

-Charlie Lange...

-¡Ahora te doy la razón!

A lo largo de las partidas se añadirán "puntos" de suceso (que pueden ser garbanzos, monedas o cualquier otro elemento contable) al **Montón de Mierda** (de color oscuro) como resultado de tiradas en las que domine el Monstruo. Cada vez que el DJ gaste una de estas monedas de sucesos, pasará al Montón de **Coincidencias** (de color claro) una vez que el conflicto se haya resuelto. Cualquier jugador puede gastar sucesos de coincidencia en cualquier momento durante la partida, lo que hace que el suceso se elimine del juego.

Montón de Mierda

-¿Qué? ¿El dinero no te va?

-Puedo ver tu alma en los bordes de tus ojos. Es corrosiva. Como el ácido. Tienes un demonio, hombrecillo.

El Montón de Mierda aumenta cuando domina el Monstruo, y es un recurso en manos del DJ. En cualquier tirada el DJ puede gastar un suceso de Mierda para **añadir o anular** un 6 en cualquiera de las reservas en juego (Oficio, Presión, Caso o Monstruo). Cada vez que lo haga estará **enfangando** el resultado de una tirada. Los sucesos (lo que sea que uséis para contarlos, como garbanzos, cuentas, papelitos) gastados de esta forma son puestos en el Montón de Coincidencias al final del conflicto, cuando las tiradas y usos de sucesos se hayan resuelto completamente.

Eso impide que los sucesos de Mierda puedan enfangar una buena Coincidencia, por ejemplo.

Obviamente esto no hará que los Detectives fracasen, pero servirá para cambiar la reserva dominante, ya que modificará la potencia de una reserva concreta.

Tendremos cuidado de ver que ese 6 se añada a una reserva en juego, es decir, el Detective habrá tenido que usar dados de Presión o Caso para añadir el 6 a esa reserva.

Si las modificaciones de enfangar hacen que el Monstruo domine, no se añadirá un suceso al Montón de Mierda.

Montón de Coincidencias

-¿Se acuerda usted del invierno del '94 al '95? ¿Pintó usted su casa?

-Pues sí. Sí, la pinté. De color verde.

Las Coincidencias se obtienen cuando el DJ gasta los de sucesos de **Mierda** y son un recurso a manos de los Detectives. Estos sucesos representan las escasas posibilidades de un giro inesperado que permite a los Detectives conseguir un clavo ardiendo al que agarrarse o un hilo del que tirar. A veces representan una conversación en un bar que lleva a conocer al camarero, un tipo que *ha visto algo*. O simplemente a beber unas horas y olvidarse del caso por un rato para aclarar ideas.

Cuando un jugador gasta un suceso de **coincidencia**, se dice que está **hilando**. La coincidencia puede gastarse de varias formas. Cada vez que se utiliza, los sucesos gastados se eliminan del Montón.

Tomarse un Respiro

-La otra noche, cuando cenaste en casa... ¿por qué no te largaste cuando llamó Chris?

-Será que me serené un poco. Y no fue tan malo como pensaba lo de conocer a tu familia. Me gustó hablar con ellas.

Un jugador puede gastar coincidencias para reducir su Presión Soportada en 1 punto o borrar la marca de una de sus casillas de Respuesta. Esto puede hacerse siempre que el jugador no esté en medio de una acción que requiera tirada. Puede representar un instante en que se tome unas cervezas con compañeros, se enrolle con alguien una noche cualquiera, se encierre en el archivo a mirar casos antiguos. Es decir, que debería ser una escena de lo que comúnmente se llama "roleo".

El DJ tiene la última palabra a la hora de decidir cuándo es o no el momento apropiado para poder hacerlo, aunque debería dejarse llevar por la narrativa de la partida.

Recuperar Oficio

Cuando un Detective pierde Oficio a causa de quedarse sin Respuestas puede eliminar puntos de Caso Enquistado usando coincidencias. Para ello requiere gastar 5 menos el Oficio Actual.

Debido a las penurias de la investigación estoy a Oficio 1 y Caso Enquistado 2. Debo gastarme 4 coincidencias para llegar a Oficio 2 y Caso 1. Más adelante podrá gastar otras 3 coincidencias para poder volver a recuperar el Oficio 3.

Mejorar los éxitos

-¡Eh! He encontrado uno. Creo. Otra chica. Anterior. Ven.

En cualquier tirada un jugador puede gastar uno o más sucesos del Montón de Coincidencias después de la tirada pero antes de que se narren los resultados. Al hacerlo, añade un resultado de 1 a la reserva de Oficio del

Detective, incrementando el número de éxitos en uno más. El Detective narrará qué suceso ha tenido lugar, tal vez con la ayuda de los otros Detectives, teniendo la última palabra sobre qué sucede el propio DJ.

El Círculo Plano

-Alguien me dijo una vez "el Tiempo es un círculo plano". Todo cuanto hemos hecho o hagamos lo repetiremos una y otra y otra vez.

Efectivamente, el tiempo es un círculo plano. Todo lo que sucede alrededor del caso ya ha pasado, está pasando o va a pasar. Quien ha de morir morirá, y quien ha de salvarse se salvará. Porque realmente nunca se resuelve nada.



O tal vez sí.

Una vez por sesión y en un momento de estancamiento, TODOS los jugadores pueden decidir imponerse una penalización de +1 a Presión Soportada y marcar 1 Respuesta.

Cada uno vivirá una escena como protagonista en la que algo a nivel personal o profesional cambiará en su vida. Un antes y un después.

Tras estas escenas, y por medio del consenso, plantearán al DJ cuál es el desenlace del Caso. No la solución, ojo: el desenlace. Tal vez se revelarán las identidades del Monstruo o las sombras tras el mismo. El Círculo Plano se cierra. Por eso saben lo que viene ahora.

Esto implica un esfuerzo extra por parte del DJ (si es que ya tenía pensado algo), pero deberá adaptarse a las nuevas ideas planteadas y respetarlas. Recordemos que vienen del

consenso entre jugadores. Sin este consenso no habrá Círculo Plano.

Las Estrellas Negras

-Es la hora, ¿verdad? Las estrellas negras. Sé lo que pasa ahora. Ya te vi en mi sueño. Ahora estás en Carcosa. Conmigo. Él te ve...

El Monstruo puede reaccionar ante el Círculo Plano por medio de Estrellas Negras. Para ello podrá coger un token de Estrella Negra y colocarlo sobre la ficha de un Detective.

Esto permite que el Círculo Plano siga siendo un círculo, pero que el final de la circunferencia no se complete tal y como los Detectives creían. O sí, pero con los Detectives cambiados para siempre.

¿Para qué usan los Detectives los tokens? Cada Estrella Negra implica que el Detective deberá narrar una escena relevante de su pasado. Puede ser pasado inmediato o un flashback en toda regla. Puede incluir a otros Detectives, o los otros jugadores pueden directamente rolear Pnjs presentes en esa escena. El tema es que solo el Detective con la Estrella interpretará a su Detective: en caso de que otro Detective salga en la escena, tendrá que ser otro el que lo interprete. Sí, esta pérdida de control suele poner muy nerviosa a la gente.

Si la escena ha sido lo suficientemente relevante a ojos del Dj, el Detective retiene la Estrella Negra. Si no, el Dj le retira la Estrella y podrá poner un "gran pero" al desenlace planteado por el consenso de los jugadores Detectives o a la escena planteada por el jugador. Es decir, donde más **duela** y donde sea más significación narrativa. Todo lo que no haya salido por el dominio de Presión, Caso o Monstruo podrá salir aquí, pero a la enésima potencia.



Resumen

Cuando sea necesario, el DJ te dirá que tires dados:

*Tirarás tu Oficio.

*Tirarás también tu Presión Soportada actual.

*Podrás sumar +1 dado de Presión Soportada (que se añadirá a esa reserva).

*Podrás añadir de 1 a 6 dados de Caso.

*El DJ tirará dados de Monstruo para representar la dificultad.

Los éxitos son los resultados del 1 al 3 en cada dado.

**Si el Detective tiene igual o más que el DJ, tiene éxito.

**Si tiene menos fracasa (el Dj impone +1 a Presión Soportada o marcar 1 Respuesta).

El tipo de dado con el valor más alto representa el Dominio. Los dados del mismo valor se anulan hasta que haya solo 1 dado con el valor más alto.

*Si domina un dado de Oficio, todo en orden y bajo control (puedes eliminar 1 dado de Presión Soportada).

*Si domina la Presión, te cargas de responsabilidades y preocupaciones (tu Presión Soportada aumenta en 1).

*Si domina el Caso, la investigación se retuerce y complica (debes marcar 1 casilla de Respuesta).

*Si domina el Monstruo añade 1 suceso al montón de Mierda.

**Si la Presión Soportada lleva a 6, Quiebras.

*Si quiebras te pones en riesgo directo (y borras 3 Respuestas y la Presión Soportada).

**Si tienes que marcar una Respuesta y no te quedan, te Bloqueas.

*Si te Bloqueas, el caso pasa a un estado diferente. Peor, frío, recrudecido, los poderes en la sombra tapan todo (reduce tu Oficio en 1 dado y añade 1 de Caso Enquistado; si pierde todo tu Oficio, abandonas).

****Para hacer un uso menor de un talento de Presión, tu Presión Soportada debe ser al menos uno. En la tirada afectada, tu número mínimo de éxitos será igual a tu nivel actual de Presión Soportada.**

****Para hacer un uso mayor de un talento de Presión debes incrementar tu Presión Soportada en uno y *añadirás* una cantidad de éxitos automáticos igual a tu nivel actual de Presión Soportada a la tirada.**

****Para usar un talento de Caso debes añadir entre uno y seis dados de Caso a la tirada (además de cualquier número de dados de Caso Enquistado que tenga el Detective), según indique el DJ de acuerdo con lo que busque hacer el Detective.**

****El DJ puede gastar un suceso del Montón de Mierda y ponerlo en el Montón de Coincidencia para añadir o eliminar una tirada de 6 de un dado cualquiera. Si como resultado domina el Monstruo, no se añade un nuevo Suceso al Montón de Mierda.**

****Cualquier jugador puede gastar un suceso de Coincidencia para reducir en uno su Presión Soportada, borrar una marca de una Respuesta de Actuar o Pensar, o añadir un 1 (un éxito) a la reserva de Oficio del Detective.**

****Cualquier jugador puede gastar cinco sucesos del Montón de Coincidencias menos su Oficio actual para recuperar un punto de Oficio y eliminar un punto de Caso Enquistado derivado de un Bloqueo.**

****En circunstancias adecuadas se puede Invocar un Sueño, tras lo cual se marcará para el resto de la partida y se podrá repetir la tirada para una reserva específica (Oficio, Presión o Caso)**

****En circunstancias adecuadas se podrá Sepultar un Sueño, tras lo cual se tachará para siempre ese Sueño, pero se podrá añadir un nuevo talento de Presión o Caso, desmarcar hasta 3 casillas de Respuesta o eliminar hasta 6 puntos de Presión Soportada, incluso inmediatamente antes de Quebrar o Bloquearte.**

TRUE DETECTIVE

Don't leave a debt

ME LLAMO _

...Y SOY _

¿QUÉ HACE QUE TE LEVANTES POR LA MAÑANA?

¿QUÉ ACABA DE PASARTE?

¿QUÉ ASPECTO TIENES?

¿QUÉ ARRASTRAS?

¿QUÉ ESTÁS BUSCANDO?

OFICIO

[][][]
[][][]

CASO enquistado

PRESIÓN SOPORTADA

[][][]
[][][]

RESPUESTAS

Actuar [][][]

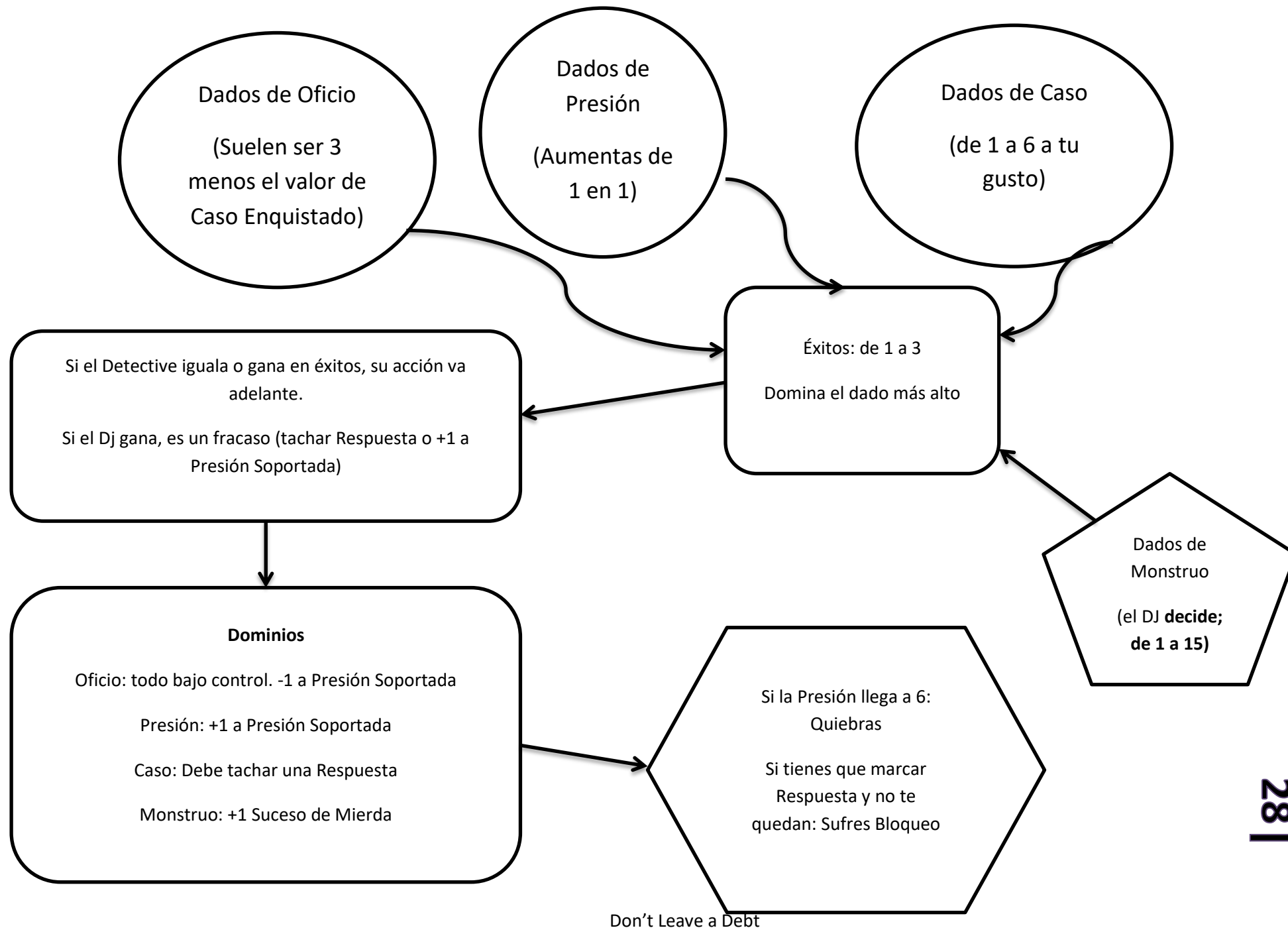
[][][] Pensar

Talento de Presión

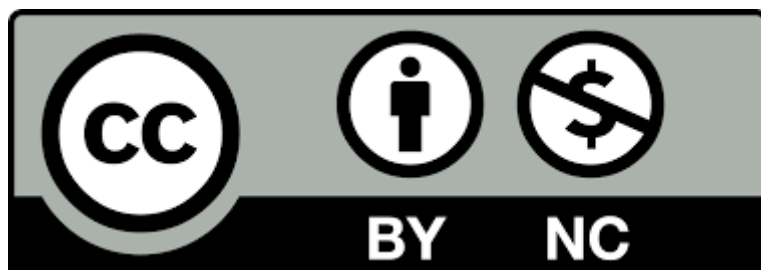
Talento de Caso

LA HABITACIÓN CERRADA

[] _____ [] _____
[] _____ [] _____
[] _____ [] _____



Don't Leave a Debt



Don't Leave a Debt