

## **ROLERO DE HIERRO 2010**

**Nombre del juego:** Crímenes y Misterios.

**Creador:** Ryback.

**Nacionalidad:** española.

Este juego ha sido diseñado para participar en el concurso "El Rolero de Hierro 2010", bajo la premisa de "un juego de rol que jugaría...". Para ello, se han escogido, de entre todos los posibles, los siguientes ingredientes:

**Sherlock Holmes.** El famoso investigador creado por la pluma de Sir. Arthur Conan Doyle. Cínico, observador y terriblemente inteligente. Holmes poseía una mente brillante, pero sumamente inquieta, que le forzaba continuamente a buscar nuevos desafíos. Para que Holmes se interesase en un juego de rol, este deberá de hacerle trabajar la mente y suponer un serio reto para su inteligencia.

**Grigori Yefimovich Rasputin.** Consorte, espía, manipulador y ambicioso místico ruso, con gran influencia en la familia real durante finales del siglo XIX. Manipulador y astuto como pocos, Rasputín seguro que adoraría un juego en el que se pudiese manipular, engañar y utilizar a todos los demás. Un juego donde la traición y la intriga estuviesen a la orden del día, y en el que solo los más inteligentes lograsen salir victoriosos.

**George Andrew Romero.** Conocido director de cine, famoso por fijar los rasgos del subgénero de los zombis dentro del cine de terror. A pesar de que los zombis le dieron la fama, Romero no centra sus películas en los monstruos, si no en los personajes. Criaturas sobrenaturales pueden estar presentes o no en sus películas, pero ellas, de por si, solo representan una excusa, un motor inicial, para colocar a los personajes en un escenario y situación determinada. En sus mejores películas, Romero siempre ha centrado la historia en los protagonistas de las mismas, y en como sobrellevan situaciones extremas, a la par que realizaba una crítica sobre algún aspecto de la sociedad. Para que George se interesase en un juego de rol, este ha de saber mostrar adecuadamente las relaciones de los personajes, y ciertos aspectos cuestionables de la sociedad. Horrores y criaturas sobrenaturales podrán ser parte de la trama, pero jamás serán el centro en si, si no solo un ingrediente más.

**Howard Phillips Lovecraft.** Famoso escritor, conocido por dar origen a los Mitos de Cthulhu. Dudamos mucho que Lovecraft jugase a un juego basado en sus relatos de terror, por lo que aquí no lo consideraremos un ingrediente. Sin embargo, su obra, llena de horror e investigaciones, será tomada como referencia a lo largo del manual.

**En resumen,** para crear un juego que interesase simultáneamente a Sherlock Holmes, Grigori Yefimovich Rasputin, y a George Andrew Romero, deberá de tener intrigas, manipulaciones, secretos, protagonistas elaborados, buena interacción entre personajes, un poco de crítica social y, opcionalmente, algo de terror sobrenatural.

# Crímenes y Misterios



# INGLATERRA EN EL SIGLO XIX

## *HISTORIA*

<< Hemos tenido que reducir contenidos para atenernos a las normas del concurso. >>



## ACONTECIMIENTOS

1842 Nace el movimiento de la Joven Irlanda. Fin de la guerra del Opio.

1845 Comienza el periodo de hambre en Irlanda.

1846 Abolición de la legislación proteccionista sobre el trigo.

1847 Jornada laboral de diez horas.

1867 Reforma electoral que concede el voto a los trabajadores especializados.

1830. Comienza el reinado de Guillermo IV y el periodo de reformas liberales.

1832. Reforma electoral: se extiende el sufragio a los nuevos distritos urbanos.

1833. Primera legislación sobre el trabajo de mujeres y niños. Abolición de la esclavitud.

1834 Legislación de protección a los pobres.

1837. Comienza el reinado de Victoria I.

1838. La Carta del Pueblo presenta las reivindicaciones obreras y reclama el sufragio universal (cartismo).

En 1840, Nueva Zelanda se convierte en colonia británica, según lo dispuesto en el tratado de Waitangi.

En 1842 fue aprobada una ley que prohibía a las mujeres y niños trabajar en las minas de carbón, hierro, plomo y estaño.

En 1849 dos mil personas murieron en una epidemia de cólera.

En 1851 la Gran Exposición (la primera Exposición Universal) se llevó a cabo en el Palacio de Cristal, con un gran éxito y atención internacional.

En mayo de 1857, la Rebelión de la India, una revuelta generalizada contra el dominio de la Compañía Británica de las Indias Orientales, fue iniciada por los cipayos, soldados/espías nativos de la India en el ejército de la Compañía. La rebelión, que implicaba no solo a los cipayos sino también a muchos sectores de la población india, quedó resuelta en un año. Como respuesta a la rebelión, la Compañía fue suprimida en agosto de 1858 y la India pasó a mandato directo de la corona británica, comenzando el periodo del Raj Británico.

En enero de 1858, el Primer Ministro Henry John Temple respondió al complot Orsini contra el emperador francés Napoleón III. Las bombas que pretendían matar al emperador habían sido compradas en Birmingham, lo cual generó tumultuosas reacciones que forzaron a Temple a dimitir.

En 1859, Charles Darwin publicó El origen de las especies, que produjo grandes dudas religiosas.

En 1861 el Príncipe Alberto murió y la Reina Victoria rehusó salir en público durante muchos años, y cuando lo hizo fue vistiendo un gorro de viuda en vez de la corona.

En julio de 1866, una multitud enojada en Londres, protestando contra la dimisión de John Russell como Primer Ministro, fue aplastada por la policía en Hyde Park. Altercados como éste convencieron a Derby y Disraeli de la necesidad de mayores reformas parlamentarias.

1871. Legalización de los sindicatos obreros.

1874. Disraeli impulsa la expansión imperialista.

Durante 1875, Gran Bretaña compró las acciones de Egipto en el Canal de Suez, ya que la nación africana se vio forzada a recaudar dinero para liquidar sus deudas.

1876. La reina Victoria es proclamada emperatriz de la India.

En 1882 Egipto se convirtió en un protectorado de Gran Bretaña tras la ocupación de las tierras adyacentes al Canal de Suez con el fin de asegurar esta ruta vital de comercio y el camino a la India.

En 1884 se fundó en Londres la Sociedad Fabian por un grupo de intelectuales de clase media, incluyendo a Edward Pease, Havelock Ellis y Edith Nesbit, con el fin de promover el socialismo. George Bernard Shaw y H.G. Wells fueron algunos de los "nombres famosos" que se unieron a la sociedad más adelante.

El 13 de noviembre de 1887, decenas de miles de personas, muchas de ellas socialistas o desempleados, tomaron Trafalgar Square para manifestarse en contra del Gobierno. El jefe de la policía metropolitana, Sir Charles Warren, ordenó a los soldados armados y a 2000 policías contestar. Los disturbios se sucedieron, con el resultado de cientos de personas heridas y dos muertes. Este hecho es conocido como el Domingo Sangriento.

En 1888, un asesino en serie conocido como Jack el Destripador asesinó y mutiló a varias prostitutas en las calles de Londres, generando una cobertura mundial por parte de la prensa e histeria. Los periódicos usaron las muertes para atraer la atención sobre la grave situación de los desempleados y para atacar a la policía y líderes políticos. El asesino nunca fue atrapado, y el asunto contribuyó a la dimisión de Sir Charles Warren.

En 1891 la educación se convirtió en gratuita para todos los niños menores de 10 años. Cecil Rhodes completa la conquista de Rhodesia.

1901 Muere la reina Victoria. Le sucede Eduardo VII.



## SOCIEDAD Y CULTURA

El ineludible sentido de la novedad dio como resultado un profundo interés por la relación entre la modernidad y la continuidad cultural. El Renacimiento Gótico en la arquitectura se convirtió en algo cada vez más significativo durante el periodo, llevando a la Batalla de los Estilos entre los ideales Gótico y Clásico. El diseño arquitectónico de Charles Barry del nuevo Palacio de Westminster, que había sido gravemente dañado en un incendio en 1834, se construyó siguiendo el estilo medieval de Westminster Hall, parte aún en pie del edificio. Constituía una narración de la continuidad cultural, en oposición a la violenta separación de la Revolución francesa, una comparación común al periodo, como expresaron Thomas Carlyle en *La Revolución francesa*: una historia y Charles Dickens en *Historia de dos ciudades*. El arte gótico fue también apoyado por John Ruskin, que argumentó que ejemplificaba los valores comunales y sociales, al contrario que el Clasicismo, el cual él consideraba que realizaba la estandarización mecánica.

La mitad del siglo vio la Gran Exposición de 1851, la primera Feria Mundial, la cual mostró las mejores innovaciones del siglo. En su centro estaba el Palacio de Cristal, un enorme y modular edificio de estructura de cristal y acero, el primero de su tipo. Fue condenado por Ruskin como el perfecto modelo de deshumanización mecánica en diseño, pero más tarde se convirtió en el prototipo de la Arquitectura Moderna. La aparición de la fotografía, que fue exhibida en la Gran Exposición, condujo a importantes cambios en el arte victoriano. John Everett Millais fue influido por la fotografía (especialmente en el retrato de Ruskin), así como otros artistas prerrafaelitas. Más adelante fue asociado con las técnicas impresionistas y el Realismo social que dominaron los siguientes años del periodo en los trabajos de artistas como Walter Sickert y Frank Holl.

## INSTITUCIONES SOCIALES

Antes de la Revolución industrial, Gran Bretaña tenía una estructura social muy rígida compuesta de tres clases diferenciadas: la Iglesia y aristocracia, la clase media, y la clase trabajadora, la más pobre.

La clase más alta era conocida como la aristocracia. Incluía a la Iglesia y la nobleza, teniendo gran poder y riqueza. La formaban el dos por ciento de la población, y poseían la mayoría de la tierra. Incluía a la familia real, lord Temporal y Espiritual, el clero, los grandes dirigentes del Estado, y todos aquellos por encima del grado de baronet. Eran privilegiados y no pagaban impuestos.

La clase media la componían los burgueses, la clase media trabajadora. Eran los propietarios de fábricas, banqueros, propietarios de tiendas, mercaderes, abogados, ingenieros, hombres de negocios, y otros profesionales. Esta gente era a veces extremadamente rica, pero en circunstancias normales no obtenían privilegios, lo cual les ofendía. Había una enorme diferencia entre la clase media y las clases inferiores.

La clase baja británica estaba compuesta de dos sectores: la "clase trabajadora" y los "pobres" (aquellos que no trabajaban, o no lo hacían con regularidad, y recibían la caridad pública). La clase baja incluía a hombres, mujeres y niños que realizaban diversos tipos de actividades, entre ellos trabajo en las fábricas, costura, limpieza de chimeneas, minería, y otros trabajos. Pero la clase más pobre y la media tenían que soportar altos impuestos. Esta clase constituía el ochenta y cinco por ciento de la población pero solo poseía el cincuenta por ciento de la tierra.

<< Hemos tenido que reducir contenidos para atenernos a las normas del concurso. >>

## MITOS

### LOVECRAFTIANOS

Imaginad que el mundo que conocéis (o creéis conocer) no es más que una farsa. Imaginad que el hombre no es el único habitante inteligente del planeta, y ni mucho menos el más poderoso. Imaginad que, sin saberlo, somos mero ganado, esclavos en potencia, de unos seres primigenios cuasi dioses que llevan aquí eones, y para los cuales somos unos insectos recién llegados.

Mediante el azar en algunos casos, y en otros mediando algún manuscrito antiguo, grimorio prohibido o un incunable compendio de ancestral sabiduría, los personajes van tomando contacto con ese mundo desconocido que nos rodeaba pero éramos incapaces de ver. Poco a poco irán descubriendo horrorizados cómo el Dios en el que cree, ese anciano bondadoso de barba blanca, es un mero producto de la imaginación humana, y que, existen dioses, si, seres superiores y más antiguos que el mismo tiempo, pero de una maldad absoluta y aterradora, que nos observan aguardando el momento de su regreso, momento en el que cambiarán para siempre la faz de la tierra, a su espantosa imagen.

En este juego haremos hincapié en las historias clásicas de terror, como aquellas contadas en los films de la Hammer y la Universal, y en relatos de autores como Lummley o Lovecraft.

## CONOCIMIENTO PROHIBIDO

*"El hombre reina ahora donde ellos reinaron antaño, pero volverán a reinar donde ahora reina el hombre. Esperan, pacientes y poderosos, puesto que Ellos volverán a reinar sobre la tierra."*

En este mundo, existen verdades y secretos ajenos al ser humano. Muchas de las historias comenzarán con el descubrimiento de parte de esos secretos.

Cuando tal cosa ocurre, la mente del investigador, por lo normal, queda destruida por la abismal enormidad de lo descubierto. Aquellos personajes que intentan hacer uso de este conocimiento, están, invariablemente, condenados. Algunas veces su trabajo atrae la atención de seres malévolos; ocasionalmente, son aniquilados por monstruos de su creación.

Los seres de los Mitos a menudo se sirven de humanos. Cthulhu, por ejemplo, es venerado bajo distintos nombres por diferentes cultos alrededor del mundo, como los esquimales de Groenlandia y los practicantes de Vudú de Louisiana. Los adoradores de estos seres pueden ser usados como parte de la historia, bien como antagonistas, o bien como el causante del misterio o crimen a descubrir.

La mayoría de estos seres son extremadamente poderosos, demasiado para ser derrotados por humanos, y su conocimiento directo significa, normalmente, la muerte o la locura. La investigación puede ofrecer información a los protagonistas sobre estos "dioses" en pequeñas dosis, prepararlos, armarlos, y hacer posible que ganen la batalla temporalmente (detener un ritual, etc.)

Otros seres, son entidades menores, de menor poder; pero, sin embargo, son igual de malignas, y mucho más activas, convirtiéndose en enemigos palpables y reales, casi imposibles de derrotar, pero no invulnerables. En estos casos cuando los protagonistas pueden deslumbrar un leve atisbo de esperanza, ya que, con los conocimientos y pesquisas apropiadas, pueden lograr una victoria contra el mal.

## LA CIVILIZACIÓN AMENAZADA

A menudo se juega con la idea de que la civilización lucha penosamente contra elementos bárbaros y primitivos. La mayoría de sus protagonistas poseen una cultura y unos estudios elevados, pero se ven gradualmente corrompidos o superados por una influencia maligna.

En estas historias, la "maldición" es normalmente hereditaria, o por cruzarse con seres no humanos. La degradación física y mental aparece de forma conjunta.

En otras historias, una sociedad al completo es amenazada por la barbarie. A veces, dicho barbarismo es representado por una amenaza externa, otras veces, un pequeño grupo de gente cae en decadencia y surge espontáneamente un horror oculto.

Mucho más frecuentemente, tales historias involucran a una cultura civilizada que es gradualmente socavada por alguna clase de fuerza inhumana, reflejo o causa de los propios deseos y perversiones de la civilización.

<< Hemos tenido que reducir contenidos para atenernos a las normas del concurso. >>





## **CULPA ATÁVICA**

Otro tema recurrente en este tipo de historias es la idea de que los descendientes en una línea de sangre nunca pueden escapar de los crímenes cometidos por sus antepasados, si éstos han sido suficientemente atroces.

Canibalismo y genocidio son dos ejemplos de crímenes que pueden perpetuar en el tiempo. Los desdichados descendientes, sin saberlo, serán víctimas de horrores y maldiciones más allá del conocimiento humano.

## **IMPOSIBILIDAD DE ESCAPAR DEL DESTINO**

A menudo, el protagonista es incapaz de controlar sus propias acciones, o encuentra imposible cambiar el curso de los acontecimientos. Muchos de estos personajes escaparían del peligro si simplemente corrieran en dirección opuesta, aunque esta posibilidad nunca surgirá o será factible. Con frecuencia, estos sujetos se encuentran bajo la influencia de algún ser malévolo u otros seres.

Con la misma inevitabilidad que el destino del ancestro, huir o suicidarse, no proporciona la completa seguridad de escapar, siendo inevitable evitar que la espada de Damocles caiga sobre la cabeza del personaje.

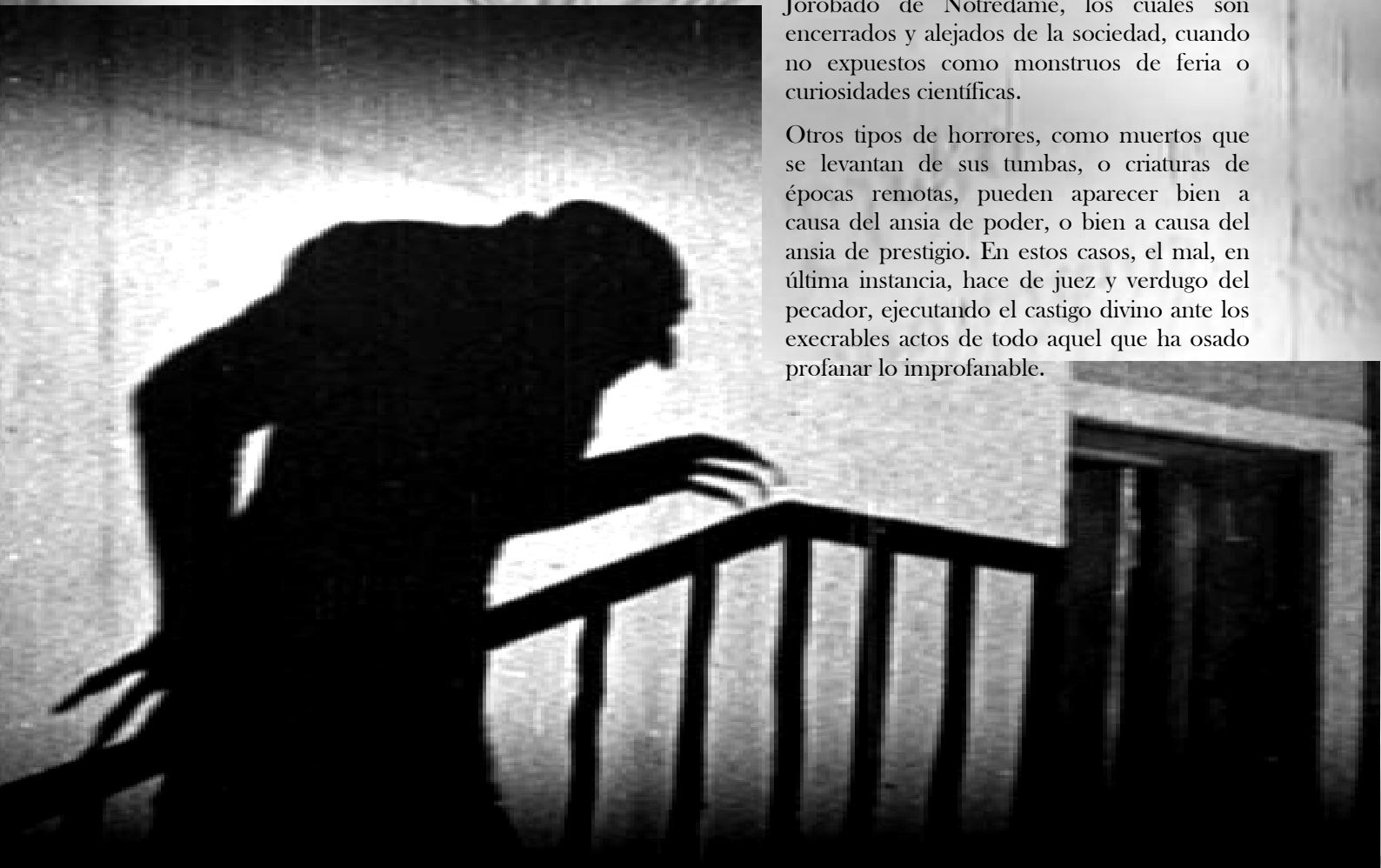
## **REFLEJO Y RECHAZO**

La conservadora sociedad victoriana veía con mucho recelo, con asco en multitud de ocasiones, todo aquello que se saliese de su esquema ideológico y social. Cualquier entidad que difiera de su ideología, cualquier elemento diferente, es tachado de grotesco o tratado como un ser inferior. Eso cuando no es perseguido y destruido.

Es muy frecuente encontrar que la criatura u horror es, en realidad, un reflejo de los propios defectos y vicios humanos. Un hombre lobo no es más que un ser humano salvaje, sin las restricciones de la sociedad, mientras que el vampiro se ha convertido en una criatura lasciva y dominante, libre de toda atadura moral. También puede darse el caso de que la entidad oscura lleve una doble vida, como sería en el caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde.

En otros casos, como el Monstruo de Frankenstein, la entidad es rechazada y perseguida por la sociedad "racional" simplemente por ser diferente, siendo castigada por el mero hecho de nacer, mientras que su creador, y verdadero culpable, es reflejado como una simple víctima. También es frecuente que la criatura sea la excusa para mostrar las miserias y podredumbre de la raza humana. Este fenómeno puede darse incluso con seres humanos "normales", como en el caso del Jorobado de Notre Dame, los cuales son encerrados y alejados de la sociedad, cuando no expuestos como monstruos de feria o curiosidades científicas.

Otros tipos de horrores, como muertos que se levantan de sus tumbas, o criaturas de épocas remotas, pueden aparecer bien a causa del ansia de poder, o bien a causa del ansia de prestigio. En estos casos, el mal, en última instancia, hace de juez y verdugo del pecador, ejecutando el castigo divino ante los execrables actos de todo aquel que ha osado profanar lo improfanable.



# CREACIÓN DE PERSONAJES

## CONCEPTO

Para empezar, es preciso crear un texto con la descripción de nuestro personaje. Este texto, de unas diez líneas, ha de responder a preguntas como:

- Quien eres.
- A que te dedicas.
- En que eres bueno.
- Porque estás en la escena del crimen o misterio.
- Qué motivos te impulsan.
- Cuál es tu carácter.
- Historia reciente.
- Algún hecho remarcable de tu pasado.
- Que objetos lleva encima.

De dicho texto, se deberán subrayar cuatro o cinco nombres o adjetivos, que se convertirán en **rasgos positivos** de nuestro personaje.

## RASGOS POSITIVOS

Son elementos reseñables y buenos que facilitan las acciones del personaje. Puede ser cualquier cosa que se le ocurra al jugador, siempre y cuando no tenga más de tres usos factibles.

Si un jugador desea más rasgos positivos para su personaje, ha de adquirir a cambio **un rasgo negativo** adicional impuesto por el Narrador (ver uso de rasgos en el apartado de reglamento).



## Ejemplos:

- Detective. Deducir, investigar, observar.
- Cortesana. Discreción, sociedad, seducción.
- Profesor. Historia, Ciencia, Leer.
- Pistola. Disparar, herir, intimidar.
- Herramienta. Agredir, forzar, reparar.
- Valiente. Coraje, resistencia, determinación.
- Ágil. Rapidez, velocidad, reflejos.
- Duro. Fuerte, tenaz, resistente.
- Avispado. Inteligente, locuaz, manipulador.

## RASGOS SOBRENATURALES

Igual, pero solo para recrear criaturas y horrores sobrenaturales.

Ejemplos:

- Debilidad al sol.
- Vulnerable a la plata.
- Inmortal.
- Vigor sobrehumano.
- Control mental.
- Creación artificial.
- Doble identidad.
- Invocación mágica.
- Garras.
- Anfibio.
- Deidad maligna.
- Mordedura infecciosa.
- Transformación (lobo, niebla, etc.)
- Conocimiento arcano (magia).
- Sin mente.
- Ya está muerto.
- Embalsamado.
- Terrorífico.
- Indistinguible de una persona normal.
- Control sobre las bestias

## RELACIONES

Es un indicativo de lo bien que nuestro personaje se lleva con alguien en concreto.

Valor	Ejemplo de relación	Modificador
0	Obsesión homicida	-10
De 1 a 2	Hostilidad mortal	-8
De 3 a 4	Odio	-6
De 5 a 6	Enemistad	-4
De 7 a 8	Rencor	-2
De 9 a 11	Neutralidad	0
De 12 a 13	Simpatía	+2
De 14 a 15	Franca amistad	+4
De 16 a 17	Lazo fraternal	+6
De 18 a 19	Amor	+8
20	Devoción absoluta	+10

Inicialmente, tienes que tirar 1d20 para comprobar tu relación con cada uno de los personajes jugadores. Las relaciones con los personajes no jugadores comienzan a nivel 10.

También podemos usar los rasgos para aumentar o disminuir una escala la relación con un personaje no jugador. Por ejemplo, el rasgo "Amigo de Jhon" nos daría una relación de +3 con Jhon.

Las relaciones ayudan o entorpecen los conflictos sociales, sumando un modificador al lanzar el dado (leer sobre el sistema abajo).

Las relaciones no varían en conversaciones y situaciones con algo de carga dramática o peso argumental. Según como resolvamos los conflictos sociales durante la partida, los valores en cada relación crecerán o disminuirán.



## INTENCIONES OCULTAS

Las intenciones ocultas reflejan los intereses del personaje. Son el motivo, secreto y personal, por el cual el personaje está en el grupo. El Narrador lanza un dado en secreto y notificará el resultado al jugador mediante una nota confidencial. Los detalles de ésta, así como el efecto que tendrá sobre la historia, han de ser puestas en sintonía con la personalidad e historia del personaje.

El jugador es libre de hacer con esa información lo que desee. Puede guardársela o puede confiar en sus compañeros, o puede engañarlos y manipularlos en su propio beneficio.

1d20	Intención	Descripción
1-4	Normal	El PJ es lo que aparenta, seguirá la partida de forma normal
5-6	Traicionero	El personaje tiene el objetivo de traicionar a alguien.
7-8	Relación	El PJ busca alguna clase de relación o beneficio de otra persona.
9-10	Recopilar información	El PJ tiene que observar y espiar los actos de alguien.
11-12	Sabotear la misión	El objetivo del PJ es sabotear los objetivos de sus compañeros
13-14	Misión alternativa	El PJ tiene sus propios objetivos secretos
15-16	Objetivo personal	El PJ tiene motivos personales que antepone a todo.
17-18	Enriquecerse	El PJ intentará sacar beneficio personal.
19-20	Atormentado	El PJ está atormentado pro alguna causa

NOTA: Para evitar una posible explotación de las reglas, así como un muchkinismo desproporcionado por parte de los jugadores, se aconseja dar las intenciones ocultas después de haber creado al personaje, justo antes de empezar la partida.

## DEFINICIÓN DEL CRIMINAL

Este juego va de crímenes y misterios, y, quieran o no, todos los protagonistas principales están relacionados, de forma secreta, con el criminal.

El criminal siempre será alguien anónimo, incluso para le narrador. Sin embargo, dependiendo de estas relaciones, los jugadores pueden verse afectados por diversas situaciones perpretadas por una mano "invisible".

1d20	Definición	Descripción
1-4	Víctima	El PJ es un objetivo del criminal. Está en franco peligro sin saberlo.
5-6	Relación	El PJ tiene alguna relación (+6) con una de las víctimas del criminal.
7-8	Némesis	El PJ es el enemigo natural del criminal, su objetivo es desenmascararlo.
9-10	Objetivo	El personaje cuenta con algo valioso. No sabe que el criminal lo desea.
11-12	Amor y Odio	El PJ tiene alguna relación con alguien (+6) y aunque no pueda demostrar nada, sospecha quien es el criminal. No podrá traicionarlo al menos que su relación sea de 13 o menos. El criminal conoce este hecho.
13-14	Subordinado involuntario	El PJ ha colaborado con el criminal. Desconoce su identidad, pero desconfía de sus intenciones.
15-20	Nuevo criminal	El PJ pretende realizar un delito, que nada tiene que ver con el que ya se está investigando. Si da la casualidad de que sale más e un criminal, el segundo será causante de un delito pasado, ya olvidado, que puede o no tener nada que ver con ninguno de los actuales

*HISTORIA* *y*  
*PERSONALIDAD*

<< Hemos tenido que reducir contenidos para  
atenernos a las normas del concurso. >>



# ATRIBUTOS

## PRINCIPALES

Son CUERPO, MENTE y ESPÍRITU.

Todo atributo principal comienza a nivel 5. Si se quiere cambiar el valor inicial, el jugador puede quitarse puntos de alguno de los atributos y traspassarlo a otro diferente.

Los personajes con atributos por debajo de 3 son retrasados, y ganan un **rasgo negativo**. Los personajes por encima de 8 no son humanos corrientes, y no están disponibles en este juego.



## DERIVADOS

**Vitalidad:** Refleja la salud física del personaje. Vale Cuerpo x 2.

**Razón:** Refleja la salud mental del personaje. Vale Espíritu x 2.

## HABILIDADES

Las habilidades representan la experiencia adquirida por el personaje a lo largo de su vida. Todo personaje tiene MENTE x 5 puntos, para repartirlos entre sus habilidades al comienzo del juego. Ninguna habilidad puede superar el 10.

Son las siguientes:

**Alerta.** Para percibir lo que ocurre alrededor.

**Acrobacias.** La flexibilidad y coordinación del personaje.

**Actuar.** Para disfrazarse, usar instrumentos, y manifestarse en público.

**Atletismo.** Para correr, golpear, saltar y lanzar.

**Ciencia.** Todo sobre biología y física.

**Concentración.** Para estar atento o recordar.

**Conducir.** El uso de vehículos.

**Coraje.** Para resistir el dolor y el miedo.

**Etiqueta.** Para seducir y comportarse en sociedad.

**Disparo.** Para usar armas de fuego.

**Investigación.** Capacidad de fijarse en los detalles.

**Medicina.** Para manejar medicamentos y curar.

**Mecánica.** Para reparar y manipular mecanismos.

**Ocultismo.** Conocimientos sobre ciencias ocultas.

**Persuasión.** Para dialogar y convencer.

**Psicología.** Averiguar intenciones, leer mentes y manipular el subconsciente.

**Supervivencia.** Conocimientos de entornos y vida salvaje.

**Subterfugio.** Todo lo relacionado con mentir y engañar.

# SISTEMA DE JUEGO

## RESOLUCIÓN DE ACCIONES

### TIRADA DE DIFICULTAD

Se efectúa con una tirada con un dado de 20 caras, y se compara con la puntuación del atributo más adecuado con la acción a realizar. Si el valor es menor o igual, se tendrá éxito. Si se dispone de alguna habilidad adecuada, su puntuación se suma al atributo antes de realizar la tirada.

**En caso de enfrentamiento**, aquél que consiga el valor más alto, sin ser fallar, gana.

**Los modificadores** Alteran el resultado de una tirada. Súmalos al atributo antes de tirar.

- +6. Situación o apoyo muy favorable
- +3. Situación o apoyo favorable.
- 3. Situación o dificultad añadida moderada.
- 6. Situación o dificultad añadida importante.

### EFFECTOS DEL ÉXITO

Si una tirada se realiza con éxito, hay que observar el valor del dado. Por cada 3 puntos, se obtiene un éxito.

D20	Éxito	Ejemplo de acción física	Ejemplo de acción social	Acción intelectual
1 a 3	1	Éxito por los pelos	Te hablan a regañadientes	Se descubre lo mínimo
4 a 6	2			
7 a 9	3			
10 a 12	4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información Concisa y suficiente
13 a 15	5	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre PJS	Información o ayuda adicional.
16 a 18	6	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de todos los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
19-21	7	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y narrada por muchos	Información jugosa e inaudita que jamás nadie sospecharía
22-24	8	Proezas por encima del umbral humano		

Los éxitos indican cuantos puntos de Vitalidad o Razón pierde el derrotado en un conflicto físico o el terror. También indican cuantos puntos de relación ganamos en una confrontación social importante.

Si, a causa de los modificadores, un personaje llegase a sumar más de 18 entre atributos y habilidades, se computará solo hasta 18, y, en caso de superar la tirada, se tendrá en cuenta su puntuación real al computar los éxitos.

### EFFECTOS DEL FRACASO

En caso de fallar, se deberá de comprobar por cuanto se ha sobrepasado.

Diferencia	Fracasos	acción física	acción social	Acción mental
7 a 9	-3	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
4 a 6	-2	Metedura de pata considerable, recordada durante bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
1 a 3	-1	Fallo menor	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada

Los fracasos indican cuantos puntos de relación pierdes en caso de un conflicto social de importancia. También se suman a los éxitos del rival en caso de un conflicto físico o el terror.

## USO DE LOS RASGOS

Los **rasgos positivos** sirven para mejorar las probabilidades de éxito del personaje. Por cada rasgo que empleemos durante nuestra acción, sumaremos un +2 al atributo más relacionado con dicho rasgo.

Por ejemplo, un jugador puede usar los rasgos Detective y Lupa para sumar un +4 a su puntuación en Mente cuando busque pistas.

Los **rasgos negativos** se adquieren cuando el personaje falla tiradas **dramáticamente importantes**. ¿Y qué es una tirada dramática? Pues una tirada que se use para resolver o bien un conflicto serio con otro personaje (una pelea, conseguir un amante), o bien una prueba individual para salvaguardar tu estado físico o mental (saltar un foso, evitar huir horrorizado).

Al adquirir un rasgo negativo, el personaje adquiere una penalización igual a los éxitos logrados contra él en el enfrentamiento, y es buena idea anotar dicho valor cuando se agregue dicho rasgo en la hoja del personaje.

Así, por ejemplo, una herida en la pierna -4 supondrá un -4 en Cuerpo cada vez que andemos deprisa.

Un personaje puede librarse de un rasgo negativo si, a lo largo del juego, logra obtener en una tirada los suficientes éxitos. La naturaleza exacta de la tirada dependerá del tipo de rasgo obtenido.

Por ejemplo, para curarse una herida en la pierna -4, hay que sacar cuatro éxitos una tirada de Cuerpo + Atletismo, o en una de Mente + Medicina.

El rasgo exacto inducido ha de inventárselo aquel que tire en contra del personaje, ya sea jugador o narrador, pero solo ha de afectar a un atributo en concreto, en una circunstancia más o menos genérica.



### Ejemplos:

- Herida. Penalizaciones al usar una zona del cuerpo
- Aturdido. Pérdida temporal de reflejos.
- Abatido. Pérdida del ánimo a causa de un desencuentro amoroso.
- Atemorizado. Causado por una exposición menor a algo horrendo.
- Moribundo. Afecta a todo lo físico, pero solo cuando al personaje le queda muy poca vitalidad.
- Locura. Afecta a todo lo Espiritual y Mental, pero solo cuando al personaje le queda muy poca Razón.
- Corrupto. Afecta a todo lo relacionado con resistirse al mal. Puede afectar negativamente a tu imagen pública si se descubre.
- Subnormal. Afecta a todo conflicto intelectual.
- Torpe. Afecta a todo conflicto físico.
- Marginado. Afecta a todo conflicto social.

Si el rasgo negativo es inducido a causa de tener un atributo demasiado bajo, o escogido libremente a la hora de crear el personaje, restará -2, y no podrá ser eliminado durante el juego.



# RESOLUCIÓN DEL MISTERIO

En este juego, el narrador puede montar el escenario de juego, colocar y encarnar a los personajes no jugadores, montar escenas dramáticas, y colocar amenazas adicionales, pero no puede decidir nada sobre la resolución del misterio. Dicho de otro modo, ni siquiera el jugador que haga de Narrador decidirá quien es el criminal y si será capturado o no.

## EL CRIMINAL

La principal cualidad del escenario de juego es que, hace poco, se ha cometido un crimen, por tanto, es preciso que alguien sea el culpable.

Tal y como ocurre en las novelas de misterio, el culpable siempre es alguien que anda cerca, es decir, es uno de los personajes de los jugadores, o de los personajes no jugadores.

Si uno de los jugadores obtiene la intención oculta de "criminal", tienes tres opciones:

- Asignarle el crimen de la historia. En tal caso, la "misión" de este jugador sería la de entorpecer la investigación.
- Asignarle un crimen pasado, ya ejecutado en el mismo escenario, que nada tiene que ver con la historia actual. En este caso, el jugador también deberá evitar que se descubra su crimen, pero puede colaborar en la investigación principal.
- Asignarle un crimen aún por cometer. A lo largo del juego, el personaje ha de cometer un nuevo crimen, a especificar por el Narrador, en función de su personalidad e historia.

Si existe más de un criminal en el juego, lo normal es que trabajen cada uno por su cuenta, aunque si el Narrador ve que ambos personajes tienen cosas en común, puede decidir que ambos han cometido un crimen en conjunto.

Si ningún jugador saca la intención de criminal, el criminal principal quedará sin definir, y serán los jugadores, mediante la investigación de los hechos, los que deberán discernir quién es. No obstante, eso no quita que tú, como narrador, metas un segundo criminal a lo largo de la partida.

## PUNTOS DE INVESTIGACIÓN

Se trata de un contador que indica como de cerca está cada personaje de resolver el misterio.

Repartido por el escenario, hay una serie de "zonas de importancia" donde un personaje puede conseguir información. Dependiendo de los éxitos sacados en una tirada de investigación, se obtendrán uno o más puntos de investigación.

Hay dos cosas que has de tener claras sobre estos puntos:

Lo primero, que su cantidad siempre es positiva. Es decir, si se obtienen tres éxitos, se obtienen tres puntos, pero si se obtienen tres fracasos también se obtendrán tres puntos. Lo que pasa es que si se obtienen tres fracasos además de los puntos también se obtendrá información contradictoria o errónea.

Lo segundo es que el Narrador nunca decide el uso real del objeto o persona en el crimen, solo describe lo que el personaje ve y escucha. Es el jugador el que ha de realizar una conjetura y comprobar, a lo largo del juego si esta es verídica.



## **LAS ZONAS DE IMPORTANCIA**

Las zonas de importancia son lugares, personajes u objetos, donde un personaje jugador puede recopilar información, ya sea relacionada con el crimen, o con otra cosa.

En este juego, la labor principal del narrador es determinar las zonas de importancia, y que datos se pueden recopilar de ellas según el éxito de las tiradas.

Algunos ejemplos de zonas de importancia son: el lugar del crimen, la víctima del crimen, el lugar de entrada del criminal, cualquier signo de movimiento, puertas o pasadizos secretos, objetos rotos misteriosamente, los personajes presentes, etc.



Recuerda que el Narrador no determina si un lugar, objeto, o persona está o no relacionada con el crimen, eso ya lo determinarán los jugadores mediante sus conjeturas, el narrador solo expone hechos, que pueden ser verídicos o falsos según se desarrolle el juego.

## **LAS TIRADAS DE INVESTIGACIÓN**

Son tiradas que se usan para obtener información. Pueden ser de muy distinta naturaleza, y varían según la naturaleza de la situación.

Puedes usar Cuerpo + intimidar para sonsacar por la fuerza, Mente + psicología para comprobar si te mienten, Mente + mecánica u ocultismo para analizar una cerradura o un libro de brujería, Espíritu + persuadir o Etiqueta para sonsacar información al mayordomo, etc.

Estas tiradas las realiza el narrador en secreto, al jugador solo se le notifica la cantidad de puntos de investigación obtenidos, y una descripción de lo observado.

Si la tirada es muy mala, la conjetura que se formule será falsa, y podría echar a perder su futura hipótesis.

Si es simplemente mala, le dará una pista que nada tiene que ver, o que contradice una conjetura ya formulada. Si aún no ha dado ninguna conjetura, estará en conflicto con la siguiente (aunque tenga éxito en la siguiente tirada) y el PJ deberá averiguar cual es la correcta.

Si la tirada es muy buena, el narrador no solo le describirá el objeto o escena, si no que le dará alguna pista de por donde podría seguir investigando.

Por ejemplo, si analizamos un medallón, una tirada de Mente + Investigación nos podría decir si vemos un nombre grabado detrás. Si la tirada es muy mala, el nombre grabado sería falso, si es mala, el nombre no lo veremos, si es buena, estará tachado o borroso, pero se podría descifrar con ayuda, y si es muy buena se verá el nombre verdadero perfectamente.

## **LAS HIPÓTESIS**

Cada vez que se lleguen a los 10 puntos de investigación, el personaje tendrá el derecho de formular una hipótesis o teoría sobre las conjeturas acumuladas durante la investigación. Si esta hipótesis es demostrada, se convierten en un "hecho de la historia".

Un hecho de la historia se considera válido siempre que se haya demostrado, y que no exista otro hecho que lo contradiga. Si existen dos hechos contradictorios, se deberá de buscar un tercer hecho que demuestre la validez de uno de ellos y la falsedad del contrario.

Una hipótesis basada en una conjetura falsa no puede ser demostrada, por tanto, el jugador sabrá si falló una tirada de investigación solo cuando haga su hipótesis, y salga a la luz un hecho que contradiga algunas de sus conjeturas.

Como los hechos dependen de la interpretación de los jugadores, estos van creando el misterio a medida que obtienen puntos de investigación.

## **FIN DEL JUEGO**

En teoría, el juego termina cuando se formula un hecho de la historia que señala al criminal, y este no puede alegar ningún hecho o prueba que lo contradiga.

En este caso, el personaje "pescado" deberá de confesar y explicar los motivos de sus actos. Si se da el caso que existe un personaje distinto con la intención oculta de culpable, se habrá pescado a un inocente y el culpable se saldrá con la suya.

También puede darse el caso de que algunos personajes tengan intenciones ocultas aún por resolver, o que alguno le queden dudas sobre el culpable, en tal caso, estos personajes pueden declarar que siguen con la investigación, y continuar jugando.

## **NOTAS SECRETAS**

Una de las cosas más importantes de este juego es que cada jugador va a su bola, pueden investigar en conjunto o separarse nada más empezar el juego. Esto puede hacer que cosas que sepan los jugadores, deban de ser ignoradas por los personajes.

Por ejemplo, un jugador declara que su personaje se va a ver que hay en el sótano. Todos sabrán que va al sótano, pero lo que descubra en dicho sótano solo lo sabrá el y el Narrador.

Las acciones que haga el personaje en el sótano no son necesarias ocultarlas, pero si este se pone a analizar un objeto, la información obtenida, así como la conjetura que haga, deberán de transmitirse, mediante notas secretas, entre narrador y jugador.

Otro ejemplo es cuando un jugador quiere espiar al personaje de otro jugador, o averiguar que hace. Pero en este caso, la nota secreta ha de pasarse al Narrador cuando no sea tu turno, y ha de procurarse que no ralentice el juego.

## **DIARIO DEL NARRADOR**

En este juego puede aparecer un sinfín de detalles e información.

Por ello, tal vez sea buena idea que el Narrador lleve una lista con todas las conjeturas que formulen sus jugadores, y que anote, en secreto, si estas pueden ser verdaderas o falsas.

Otra cosa interesante de anotar es que están haciendo los personajes no jugadores involucrados en la trama mientras los personajes investigan. Así se podrá dar una respuesta más detallada cuando los jugadores pregunten.

# MODIFICANDO LA NARRACIÓN

## ELEMENTOS EN LA TRAMA

Con frecuencia, los jugadores preguntan o suponen cosas con las que el narrador no contaba absolutamente para nada ("Creo que ese tipo trama algo", "tiro Investigar haber si encuentro puertas secretas", "compruebo que no nos sigue nadie"). Y con frecuencia el narrador contestan sí o no en función de lo que ya tengan previsto. Pero esto no tiene porque ser así. Puedes permitir que estas búsquedas o intuiciones tengan consecuencia real en la historia.

Si un jugador declara que su personaje busca algo, o que trata de averiguar algo sobre alguna cosa o personaje, existe la posibilidad de que eso sea cierto, aunque el narrador no lo hubiese contemplado en un principio. Para ello, hay que contemplar el éxito de la tirada de búsqueda:

Cuando una situación de estas ocurra, pide la tirada que crea más oportuna a una dificultad entre fácil y moderadamente complicada. En función del éxito, pues ocurrirá una cosa u otra.

- Un triste éxito no cambiará nada. El narrador seguirá con lo que tenga pensado.
- Con dos. Solo se cambiara algo si al narrador le parece una idea excelente.
- Tres éxitos permiten incluir ese elemento en la trama.
- Cuatro o más permiten modificar completamente el carácter de un personaje o el escenario al completo.

## NUEVOS OBJETOS

De la misma manera que se introducen elementos en la trama, los personajes pueden encontrar objetos especiales que les ayuden en la partida.

A nivel de reglas, dichos artefactos funcionan como un rasgo, sin embargo, la bonificación otorgada será igual a los éxitos de la tirada que se uso para encontrarlos, menos dos.

Por ejemplo, si el jugador declara que busca algún objeto que sirva como arma, y saca seis éxitos, puede encontrarse con una escopeta o un hacha que sume +4 a la hora de defenderse.

El objeto encontrado deberá de estar equilibrado respecto a los éxitos obtenidos, a más éxitos, más grande e importante ha de ser el objeto.

Si el jugador desea encontrar algo específico, el Narrador puede aumentar la dificultad de la tirada entre 3, 6 ó 9 puntos, según la situación.

Ejemplos:

- Libro arcano. Rituales, conocimientos sobre criaturas, protección contra la magia.
- Crucifijo. Confianza, exorcismo, protección contra el mal.
- Escopeta. Disparar, golpear, intimidar.
- Antorcha. Ver en la oscuridad, quemar, intimidar.
- Vendas. Atar, curar heridas.
- Mazo. Golpear, intimidar.

## USO DE FLASH-BACKS

Un Flash-Back es un recuerdo pasado que es recordado justo en el momento adecuado para explicar un hecho en presente.

Cuando un jugador introduzca un elemento en la trama tiene la oportunidad de aunarlo con una de sus conjeturas y convertirlo en un Flash-Back, siempre y cuando se haga en ese mismo turno, y tenga cierto sentido.

Por ejemplo, en un momento dado encontramos el nombre de la señora de la casa en un collar, posteriormente, el jugador decide investigar la habitación de esa señora y, usando las reglas de antes, introducir un elemento en la trama: una carta de un amante. En ese momento, el jugador puede declarar que, de repente, recuerda que escuchó a una sirvienta mencionar el nombre de cierto caballero.

Otro ejemplo sería unas huellas y el encontrar una llave. El jugador podría asociarlas mediante un Flash Back de una caseta en el jardín.

La ventaja de esto es que ahora el jugador cuenta con nuevos elementos y "testigos" con los que demostrar su conjetura.

Si la conjetura inicialmente fuese falsa, el elemento introducido en la historia y el flash back seguirán siendo válidos, sin embargo, la asociación entre ellos tendrá alguna clase de error (el colgante es de otra persona, la llave no abre esa puerta, etc.).

## **MAL KARMA**

Mediante el uso de Flash-Backs y la introducción de elementos en la trama, un jugador avisado puede llegar a tener un personaje que acapare toda la historia, o que adquiera muchos objetos valiosos.

Sin embargo, todo tiene un precio, y en el juego ha de haber un equilibrio. Y ese equilibrio se mantiene ganando nuevos rasgos negativos.

- Si un personaje acapara demasiado equipo, puede ganarse rasgos como avaricioso, oportunista, o ladrón.
- Si se separa mucho, o encuentra muchas cosas extrañas, puede ser tachado de misterioso, tenebroso, o de extraño.
- Si cambia la forma de pensar de alguien, puede convertirse en un manipulador, chantajista, o excéntrico.
- Saber demasiado sobre ciertos temas puede acarrear rasgos como envidiado (alguien le tiene envidia), cabalista (sospechoso de practicar artes oscuras), etc.

Estos rasgos, llegado el caso, puede ser inducidos por el Narrador, sin embargo, es mucho mejor que los induzcan otros jugadores. De esta forma, los rasgos inducidos permiten obstaculizarse entre si, y evitar que cierto compañero nos saque demasiada ventaja. También sirven para quitarnos de en medio a alguien, en caso de que seamos el asesino o busquemos fama y riqueza.

Para inducir un rasgo negativo a alguien solo es preciso convencer, seducir, o intimidar a dos o tres personajes (jugadores o no) para que piensen igual que nosotros. Cuanto peor relación tenga esos personajes con la víctima, más sencillo resultará. La víctima, a su vez, puede defenderse apelando a las relaciones positivas que tenga con otros personajes, o tratando de convencer a sus acusadores para que “retiren” su opinión.

Un rasgo negativo puede ser cualquier cosa que se os ocurra, pero con la condición que sean algo relacionados con la imagen y mentalidad de la víctima. No se puede dañar a nadie directamente, aunque si hacerlo más propenso a sufrir “accidentes” (víctima del asesino, husmea demasiado, etc.). Para inducir rasgos físicos negativos, es preciso agredir físicamente a la víctima.

