

M M ATRIOSKA



Mario Fernández



MARIO FERNÁNDEZ

MATRIOSKA

Escrito por

Mario Fernández

Arte conceptual

Fernando Lacasa

Ilustraciones interiores

Javier Charro y Borja Pindado

Diseño y maquetación

Ana Doreste y Sergio M. Vergara

Corrección

Jokin García, Sergio M. Vergara y Edén Claudio Ruiz

Matrioska:

(Voz rusa) f. Juguete típico ruso de madera que consiste en una muñeca hueca que se abre por la mitad y dentro contiene otras iguales, cada una de las cuales es más pequeña que la anterior.

Dedicado a Caterina

Las reglas y mecánicas de juego incluidas en este libro se declaran *open content*. El resto del material, incluyendo las ilustraciones, se declaran *product identity*.

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2014

Copyright © Mario Fernández, 2014

Publicado por

Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

MARIO FERNÁNDEZ

MATRIOSKA



NIVEL 0

INTRODUCCIÓN

Bienvenido al nivel más profundo de la *matrioska*. Este libro está estructurado como las famosas muñecas rusas. Cada uno de los niveles se corresponde con una nueva muñeca que trasladará a los personajes a un nivel de realidad superior.

Si vas a ser jugador en una partida de **Matrioska**, te recomiendo encarecidamente que no leas este libro hasta haberlo jugado. **Matrioska** ha sido diseñado con numerosos golpes de efecto que pretenden crear un poderoso impacto emocional en los jugadores. Simplemente leer el resto de esta introducción sería suficiente para arruinar momentos de juego únicos. Es más, incluso aunque pienses dirigir la historia, te recomiendo que saltes la introducción la primera vez que leas el libro y la revisites al finalizar o al preparar la partida para llevarla a tu mesa de juego. De esta manera podrás sumergirte en el relato y descubrir los niveles de manera parecida a como lo harían tus jugadores.

Lo que tienes entre tus manos es un juego singular que evoluciona de un género a otro durante el avance de la partida. En cuanto finalices esta introducción entrarás en el **NIVEL 1** (pág. 8). En él te presentamos a los cinco miembros de la familia Krammer.

Vistos desde fuera, los Krammer parecen la típica familia estadounidense de clase acomodada. Pero si profundizas en el historial de sus hojas de personaje descubrirás que todos ellos ocultan mucho más de lo que se ve a simple vista: secretos inconfesables, rivalidades, infidelidad, locura y muerte. ¿Pero cuánto de todo esto es culpa de los personajes y cuánto del lujoso y misterioso apartamento en el Dakota? El sexto gran protagonista de este nivel es el famoso edificio en el que residen, un lugar con sus propios secretos y una leyenda negra.

En el **NIVEL 2** (pág. 12), los Krammer despiertan de un misterioso desmayo que ha afectado a todos los miembros de la familia a un mismo tiempo. Descubrirán que el que creían que era su hogar se ha convertido en su prisión. Y lo más terrorífico de todo: la realidad más allá de los muros del Dakota parece haberse evaporado. Si quieren mantenerse con vida, la familia no tendrá más remedio que unirse y encontrar una forma de escapar de la casa.

Cuando «abrimos» el **NIVEL 3** (pág. 16) descubrimos que todo aquello que los Krammer creían que era real no es más que un escenario programado por algún tipo de inteligencia alienígena. La familia se ve atrapada en una dantesca instalación en la que cientos de otras especies comparten su perturbador destino. Si la búsqueda de respuestas y de una salida no fuese un reto suficiente, los jugadores deberán vérselas con varios ejemplares de uno de los más peligrosos depredadores de la galaxia.

El **NIVEL 4** (pág. 24) comienza cuando los personajes abandonan las instalaciones en las que estaban confinados para encontrarse en medio de un enorme complejo espacial en ruta hacia el planeta del Alto Arquitecto, una misteriosa forma de vida que podría haber sido el origen de gran parte de las especies que pueblan la galaxia. Los jugadores tendrán que enfrentarse a la tecnología alienígena de la nave y al regreso de un letal enemigo.

Nada más comenzar el **NIVEL 5** (pág. 30), los personajes ya están luchando por sus vidas para hacer aterrizar su nave en el planeta del Alto Arquitecto. Ante él obtendrán la respuesta a muchas de las preguntas que se habían hecho hasta ahora pero, a cambio, se abrirán ante ellos dilemas inescrutables. El capítulo finaliza con un épico encuentro en el que el futuro de los Krammer y el de la realidad misma estarán en juego.

El **NIVEL 6** (pág. 34) despliega un desenlace abierto que cambiará según tus deseos como director de juego y las acciones que hayan tomado los jugadores. Tú decides si quieres provocar en ellos un impacto que tardarán mucho tiempo en olvidar, o si quieres encontrar nuevas vías para continuar la aventura.

En el **APÉNDICE 1** (pág. 36) encontrarás algunas ayudas para ambientar la partida, así como una nueva forma de abordar **Matrioska**.

En el **APÉNDICE 2** (pág. 38) tienes recogidas las reglas del sistema **Hitos** con todo lo necesario para llevar **Matrioska** a tu mesa de juego.

Prepárate para adentrarte en el más apasionante viaje: desde el corazón de una familia en crisis hasta más allá del velo de la realidad.

Cómo Jugar Matrioska

Matrioska se sustenta sobre el sistema de juego **Hitos**. Posiblemente ya hayas probado **Hitos** encarnando a aguerridos aventureros, superhéroes, agentes de la ley... Pero en **Matrioska** los jugadores se meten en la piel de ciudadanos comunes que experimentarán hechos extraordinarios. Todos estos personajes cuentan con estadísticas que los hacen muy solventes en una vida ordinaria, pero que de poco les van a servir en el lugar al que se dirigen sus destinos. Ni las triquiñuelas legales de un abogado de mediana edad ni las horas frente al ordenador IBM de una adolescente les garantizan el éxito ante los dramas que se disponen a afrontar. Solo hay una forma fiable de salir airoso de esta aventura, y es a través del sentido común, la creatividad y el ingenio que sean capaces de inyectar los jugadores. De hecho, esta dualidad entre personaje y jugador es uno de los secretos que alberga la zona más externa de la *matrioska*.

Por supuesto, habrá ocasiones en que las dotes para el combate del universitario deportista o la férrea voluntad del ama de casa sean determinantes, pero como norma general se enfrentarán a situaciones que los superan. Por ello, no deberías dirigir **Matrioska** exigiendo más tiradas que las imprescindibles. Que sea la lógica quien dicte la resolución de las acciones. Podrás comprobar que el presente manual no te ofrece formas cerradas de avanzar en la trama, el mejor método de avance serán las buenas ideas que se gesten en tu mesa de juego. Haz un esfuerzo por distinguir y premiar un buen plan, aunque este pueda sacarte un poco del camino.

Aun así, el texto está salpicado de guías minuciosas y apuntes que te ayudarán a conducir la narración de una forma tan tradicional como desees. E incluso sugerencias para afrontar la experiencia de juego de maneras aún más extremas que las aquí expuestas.

Cómo Repartir los Personajes

Matrioska es una historia pensada para un máximo de cinco jugadores y un director de juego. Puedes decidir cómo repartir los personajes basándote en coincidencias con los jugadores que los interpretarán, tales como correspondencias de sexo o edad, o la empatía que creas que van a poder desarrollar. Todas las formas son perfectamente válidas, pero seguramente obtengas mejores resultados si tienes en cuenta el tipo de personaje y su rol en la aventura. Podríamos clasificar a los protagonistas en tres categorías. La primera de ellas sería la que representa Alex. Este personaje es *a priori* el más capaz en cuanto a los desafíos físicos a los que van a tener que enfrentarse. Se trata de un gran luchador y atleta. Es el personaje que más coincidencias tiene con el prototípico aventurero de los juegos de rol. Lo disfrutarán especialmente los jugadores que gusten de la acción y los enfrentamientos directos.

En la escala opuesta estarían los personajes de las niñas gemelas. Físicamente dejan bastante que desear, pero sus roles en la partida quedan equilibrados por un valor de Drama mayor. Los jugadores más indicados para interpretarlas son aquellos que estén más familiarizados con el uso de estos puntos, o los que mayor potencial creativo tengan a la hora de hacer un buen uso de ellos.

En el centro de la balanza estarían Ted y Joanna, los cabezas de familia. Son los personajes más equilibrados, y la mejor interpretación la obtendrás de los jugadores que más dotes de mando creas que pueden aportar.

En caso de que tu mesa de juego sea de solo tres o cuatro jugadores, te sugiero que conviertas a las gemelas en personajes no jugadores. Podrás utilizarlas para meter en líos al resto del grupo o como fichas de reemplazo si alguno de los jugadores cae en los primeros lances de la partida.

JOANNA KRAMMER

Femme fatale



CARACTERÍSTICAS

FOR Se conserva atractiva
REF Mirada atenta
VOL Superviviente
INT Creativa

HITOS

- ✦ Para salir adelante ha hecho cosas de las que no se siente orgullosa.
- ✦ Mató a un hombre en defensa propia.

COMPLICACIONES

- ✦ Lo único que le importa realmente son las gemelas.

COMBATE

AGILIDAD	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO A DISTANCIA	DAÑO CUERPO A CUERPO
6	18	12	5	+1	+1

HABILIDADES

- ✦ 4 Footing a diario
- ✦ 4 Peligrosa cuando la acorralan
- ✦ 5 Seductora
- ✦ 5 Atenta a los detalles
- ✦ 5 Secretos
- ✦ 1 Química
- ✦ 3 Bricolaje
- ✦ 5 Fotógrafa
- ✦ 3 Ama de casa

DRAMA

5



La historia de Joanna parece sacada del cuento de la Cenicienta, aunque en versión para mayores de dieciocho años. Se crio en un *camping* de caravanas en el Medio Oeste donde fue víctima de los abusos de su padrastro. Con diecisiete años escapó de su casa y vagabundó por distintas ciudades viviendo algunas experiencias que prefiere no recordar. Con veinte años se estabilizó en Cambridge, donde empezó a trabajar en una cafetería a la que solían acudir estudiantes universitarios. Se matriculó en un curso de fotografía e inició una relación con Roy Clinton, un estudiante de Empresariales que quedó perdidamente enamorado de ella. Roy era el tipo más amable y atento que Joanna hubiese conocido, además de tener un futuro prometedor como estrella de fútbol en ciernes. Pero había algo en Joanna, posiblemente relacionado con sus propias inseguridades, que le hacía sabotear la relación para forzar a Roy a que la abandonase. Roy no lo hizo y perdonó una y otra vez cada uno de los desplantes e infidelidades de su novia, así que finalmente fue Joanna quien lo abandonó. Poco tiempo después se enteró de que Roy había acumulado en los meses siguientes un intento de suicidio, varios altercados y su expulsión de la facultad. Joanna aprendió de sus errores y no dejó escapar al siguiente buen hombre que se cruzó en su camino. Se trataba de Ted, un estudiante de último año de Derecho del que se enamoró perdidamente. Ted la animó a preparar la primera exposición de sus obras e hizo uso de contactos familiares para que pudiese exponer sus fotografías en una importante galería de Massachusetts. Esto le abrió las puertas a una incipiente carrera como fotógrafa. Ted consiguió un empleo en un bufete de Nueva York y ambos se mudaron allí.

Al poco tiempo de estar en la ciudad, Joanna se encontró por casualidad con Roy en un bar del Soho. Su antiguo amante estaba desaliñado, prematuramente envejecido y ebrio. A Joanna se le encogió el corazón al verle en tal estado. Aun así, ambos tuvieron un reencuentro agradable. Roy la invitó a tomar un café en su casa y la mujer aceptó, aunque cuando se vio en el interior de la habitación de un hotelucho destartado se dio cuenta de que había cometido un error. Quiso irse, pero Roy cambió completamente su actitud y la retuvo de forma violenta. Acusó a Joanna de haberle destrozado la vida y la violó brutalmente. Cuando terminó, cogió una bolsa de plástico y trató de asfixiarla. En su último aliento, Joanna estiró el brazo y consiguió asir un bolígrafo que clavó en el cuello de su agresor, al que vio morir desangrado. Turbada por lo que había vivido y asustada por que una investigación de los hechos pudiera sacar a la luz un pasado que había ocultado a Ted, borró sus huellas lo mejor que pudo y abandonó la escena de un crimen del que nunca llegó a ser acusada.

Unos días después descubrió que estaba embarazada. Siempre tuvo la sospecha de que su hijo era realmente fruto de la violación (y los años han confirmado sus sospechas), pero nunca le dijo nada a Ted, que siempre ha creído que Alex es hijo suyo. Cinco años después tuvieron a las gemelas y Joanna dejó apartada su carrera como fotógrafa para cuidar de las niñas y tratar de ejercer de madre mejor de lo que lo ha sido con su primogénito. En los últimos años el trabajo de Ted ha hecho que su relación se enfríe, y Joanna incluso sospecha que su marido le está siendo infiel, pero no hace nada al respecto ya que una parte de ella se siente merecedora de todo lo que marcha mal a su alrededor.

TED KRAMMER

Cabeza de familia



CARACTERÍSTICAS

- FOR Una barriga incipiente
- REF Sedentario
- VOL Dotes de liderazgo
- INT Nuevos enfoques

HITOS

- ✦ Es un profesional de gran éxito.
- ✦ Su ascenso profesional le está llevando a perder a su familia.

COMPLICACIONES

- ✦ Se siente responsable de la muerte de su padre y de todo lo malo que les sucede a los suyos.

COMBATE

AGUANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO A DISTANCIA	DAÑO CUERPO A CUERPO
6	18	11	5	+1	+0

HABILIDADES

- 🔓 4 No desfallece
- 🔓 3 Golpear con su maletín
- 🔓 7 Argumentar
- 🔓 5 Encontrar punto débil
- 🔓 4 Retorcer la realidad
- 🔓 5 Estudios universitarios
- 🔓 7 Abogado

DRAMA



Ted Kramer nació en el seno de una familia acomodada. Su padre, que también era abogado, cayó en una perpetua melancolía cuando la madre de Ted falleció al dar a luz a una hermana que no llegó a vivir más que unas pocas horas. Ted creció junto a un padre distante, al que perdió con veintiún años. Su futuro económico inmediato estaba resuelto y pudo acabar sus estudios de Derecho en Harvard. Por aquella época comenzó a salir con Joanna. Con veintisiete años obtuvo su primer empleo en un pequeño bufete y dejó embarazada a su novia de Alex. No fue un hijo buscado, pero ambos lo tomaron con ilusión y decidieron dar «el gran paso». Cinco años después tuvieron a las gemelas.

Un exitoso caso de mucha repercusión mediática le abrió las puertas de Clark, Duncan & Pinewood, donde se convirtió en un abogado de éxito, y su ascenso entre los muchísimos escalafones y jerarquías de la empresa ha sido meteórico. En los mentideros del bufete se rumorea que el año próximo podrían nombrarlo parte de la junta directiva. A sus cuarenta y seis años, esto lo convertiría en el empleado más joven que jamás haya formado parte de este selecto grupo desde la fundación de la firma hace casi ochenta años.

Pero cuanto más ha ascendido, más se ha distanciado de su familia. En los últimos años, la relación con su esposa Joanna se ha visto gravemente deteriorada, y para sus hijos papá es prácticamente un extraño al que ven una vez por semana en el mejor de los casos.

Hace un año tuvo un *affaire* con Glen, su joven secretaria. Mantuvieron un romance de casi seis meses y la chica quería una relación más estable, pero algo hizo comprender a Ted que aquello era solo un espejismo y que ni podría ni querría dejar nunca a Joanna. Ese hecho que lo hizo cambiar ocurrió hace unos meses: Ted fue testigo accidental del asesinato de un célebre vecino suyo, John Lennon, a las puertas del Dakota. Fue tiroteado de manera absurda y brutal a escasos metros de él. El impacto emocional le hizo ser consciente de la futilidad de la vida y de lo fácilmente que podía perder todo aquello que amaba. A raíz de este suceso rompió con Glen y desde entonces está haciendo un esfuerzo por reencauzar su vida junto a su mujer. De hecho, hoy es un día especial. Anoche se quedó hasta altas horas de la madrugada en la oficina para adelantar trabajo y dejó una nota a su secretaria advirtiéndole de que se tomaría el día siguiente libre. Pasó por un videoclub 24h y alquiló tres cintas VHS: *Alguien voló sobre el nido del cuco*, para ver con Joanna y Alex; *La bruja novata*, para ver con las gemelas y *El último tango en París*, para cuando él y su mujer se queden a solas por la noche (esta última la ha escondido bajo la cama para que no la encuentren las chicas).

Es ese el plan. Nada de trabajo, nada de llamadas (de hecho, ha desenchufado el teléfono), nada de escapadas exóticas... Solo un día tranquilo en casa, en familia, aislado de todo aquello que no sean los suyos. Una buena comida, una buena cena y hacer el amor con su mujer.

ALEX KRAMMER

Hermano mayor



CARACTERÍSTICAS

FOR Músculos esculpidos
 REF Siempre en guardia
 VOL No cree en sí mismo
 INT Empático

HITOS

✦ Siempre se ha sentido rechazado por su madre.

✦ Piensa que es esquizofrénico.

COMPLICACIONES

✦ Sobreprotector con las gemelas.

HABILIDADES

- 6 Entrenamiento profesional
- 7 Lucha grecorromana
- 3 Tranquilizar a otros
- 4 Encontrar punto débil
- 5 Ocultar sus sentimientos
- 3 Dibujo
- 2 Cultura pop
- 5 Estudiante de Derecho

DRAMA

COMBATE



A sus diecinueve años Alex es el arquetipo de joven y saludable estudiante norteamericano. Desde sus primeros años ha demostrado unas dotes innatas para el deporte y es el capitán del equipo de lucha de la New York University, donde cursa estudios de Derecho tratando de seguir la estela de su padre. Su historial académico ha sido impecable hasta la fecha, con excepción de una paliza que propinó a tres compañeros del instituto, aunque lo cierto es que lo hizo para defender a un compañero de clase del *bullying* al que le sometían los tres matones. Alex parece tenerlo todo para ser plenamente feliz, pero es un chico reservado y con cierta tendencia a la depresión, la cual se ha ido exacerbando en los últimos años.

Nunca se lo ha dicho a nadie y, de hecho, hasta hace poco solo lo percibía de manera inconsciente, pero su carácter introvertido se debe en parte a la figura de un padre que nunca ha estado a su lado, y sobre todo, a una madre que nunca le ha dado el cariño que necesitaba y que incluso en ocasiones le mira como si fuera un extraño o alguien a quien temer. Ver a su madre volcada con las gemelas confirma que no se trata de un problema originado por el carácter de Joanna, sino de algo personal con su hijo. Alex no acaba de estar seguro de si esto es real o fruto de algo oscuro que comienza a fraguarse en su cabeza. Ha empezado a escuchar una voz ajena en su mente, y este hecho de por sí inquietante se ha vuelto aún más terrorífico desde que la voz le impela a hacer daño a los que lo rodean, especialmente a su novia Jennifer. El chico ha buscado información sobre estos síntomas en algunos libros médicos de la universidad, y ha llegado a la conclusión de que podría sufrir esquizofrenia, aunque no se ha atrevido a pedir ayuda. Por el momento ha roto con su novia por miedo a causarle daño, lo que le ha llevado a hundirse más en su depresión. Lleva varios días sin salir de casa y sus padres no parecen haberse dado cuenta de este hecho.

Pero si hay un vínculo que lo mantiene aferrado al mundo, es el fuerte amor y devoción que siente por sus dos hermanas pequeñas. Lejos de haber generado algún tipo de celo por la diferencia de trato que su madre les prodiga, las gemelas son el eje fundamental de su vida y haría cualquier cosa por ellas.

Ayer se pasó el día encerrado en su habitación dibujando y escuchando el *Boys Don't Cry* de The Cure. Antes de irse a dormir le pareció escuchar una voz proveniente del exterior. Se asomó por la ventana y vio una figura alta y oscura en el patio central del Dakota. A pesar de la distancia hasta el séptimo piso, pudo escuchar al extraño como si le susurrara al oído: «Mátalo. Mata a ese cerdo que ni siquiera es tu padre».

STACY HRAMMER

Hija modelo



CARACTERÍSTICAS

FOR Enfermiza

REF Distraída

VOL Dulce

INT Imaginativa

HITOS

- ✦ Ha deteriorado la relación con su hermana.
- ✦ Ha entablado amistad con un anciano misterioso.

COMPLICACIONES

- ✦ Chilla cuando se asusta.

COMBATE

AGILANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO A DISTANCIA	DAÑO CUERPO A CUERPO
3	9	10	3	+1	+0

HABILIDADES

- 3 Elástica
- 2 Peleas con Alex
- 4 Enternecer
- 4 Descubrir secretos
- 4 Ocultarse
- 3 Creativa
- 3 Aventuras de texto
- 3 Estudiante de secundaria

DRAMA



Stacy tiene el corazón destrozado. Para ella Dorothy no solo ha sido su hermana, sino también su mejor amiga y confidente. Ahora parece enfadada por todo lo que hace. Por ser la mejor de la clase, por evitar según qué compañías... Pero ella siempre ha sido así, y es su hermana la que ha cambiado. Piensa que quizás ella también debería cambiar. Cuando nadie la ve se pone a llorar sin parar, a veces incluso durante una hora entera.

El otro día se asomó a la ventana y miró a la calle. Los peatones paseaban abstraídos. Cuando quiso darse cuenta estaba de puntillas con medio cuerpo colgando fuera. Quiso hablar con su hermano pero, al acercarse a su habitación, lo encontró hablando solo: hablaba de matarlos a todos.

Stacy no ha hablado de ello con nadie de la casa. Teme entristecer a su madre, y su padre parece más preocupado por su trabajo que por lo que sucede en su hogar. Pero ha encontrado una persona en la que volcar sus preocupaciones. Recientemente ha hecho un nuevo amigo en el Dakota. Se llama Darek, es un anciano europeo, alto y pálido. Se cruzaron en el ascensor mientras ella lloraba y Darek la consoló. Desde entonces visita su casa con frecuencia. Su mujer está también allí, pero siempre postrada e inerte en la cama. Darek dice que tiene una enfermedad parecida a la de la Bella Durmiente, y que espera desde hace años a ser despertada. La casa del europeo parece una tienda de antigüedades, en la que no hay un solo centímetro libre sin algún adorno o figura. Todos estos objetos parecen tener una historia especial, y cuando Stacy llega alterada a casa del anciano, se fija en alguno de los objetos y Darek le cuenta una historia sobre él; de dónde proviene, por qué manos pasó hasta llegar a las suyas, cómo lo consiguió, qué lo hace especial... Tras unas horas hablando sobre el objeto, Stacy vuelve a su casa completamente calmada. En una de sus últimas visitas, el anciano le regaló una de sus antigüedades.

Se trata de un viejo reloj de bolsillo del que asegura que fue la gran obra de un joyero que vivió hace un centenar de años. Cuando el joyero murió, el reloj también se paró y no volvió a funcionar. Ahora está parado en las once en punto. Al parecer el reloj lo heredó la única hija del joyero, una hija que, según recuerda Darek, se parecía mucho a Stacy. El anciano le hizo un gran favor a aquella mujer y, en pago, esta le regaló el reloj.

Durante los últimos días Stacy ha estado en cama con fiebre. El médico vino a visitarla y dijo que se trataba de un proceso gripal sin más trascendencia. El día en que empieza la historia, Stacy despierta todavía con un poco de fiebre. Ha tenido un sueño muy vívido y absurdo por su cotidianidad. Su padre no había ido a trabajar y les dice que quiere pasar el día en familia viendo películas. Pretende hacer que ella y Dorothy vean *La bruja novata*, lo que a todas luces es una película absurdamente infantil para dos adolescentes, y Dorothy se ha cabreado bastante por esto.

DOROTHY KRAMMER

«Patito feo»

□□□□

CARACTERÍSTICAS

FOR             Piernas como palillos

REF             Escurridiza

VOL             Siempre a la defensiva

INT             Ingeniosa

HITOS

- ✦ Ha deteriorado la relación con su hermana.
- ✦ Se ha rodeado de malas compañías.

COMPLICACIONES

- ✦ En constante conflicto con su padre.

COMBATE

AGUANTE PUNTOS DE DEFENSA INICIATIVA DAÑO A DAÑO CUERPO
RESISTENCIA DISTANCIA A CUERPO

DRAMA

 4 Entrenamiento con Alex

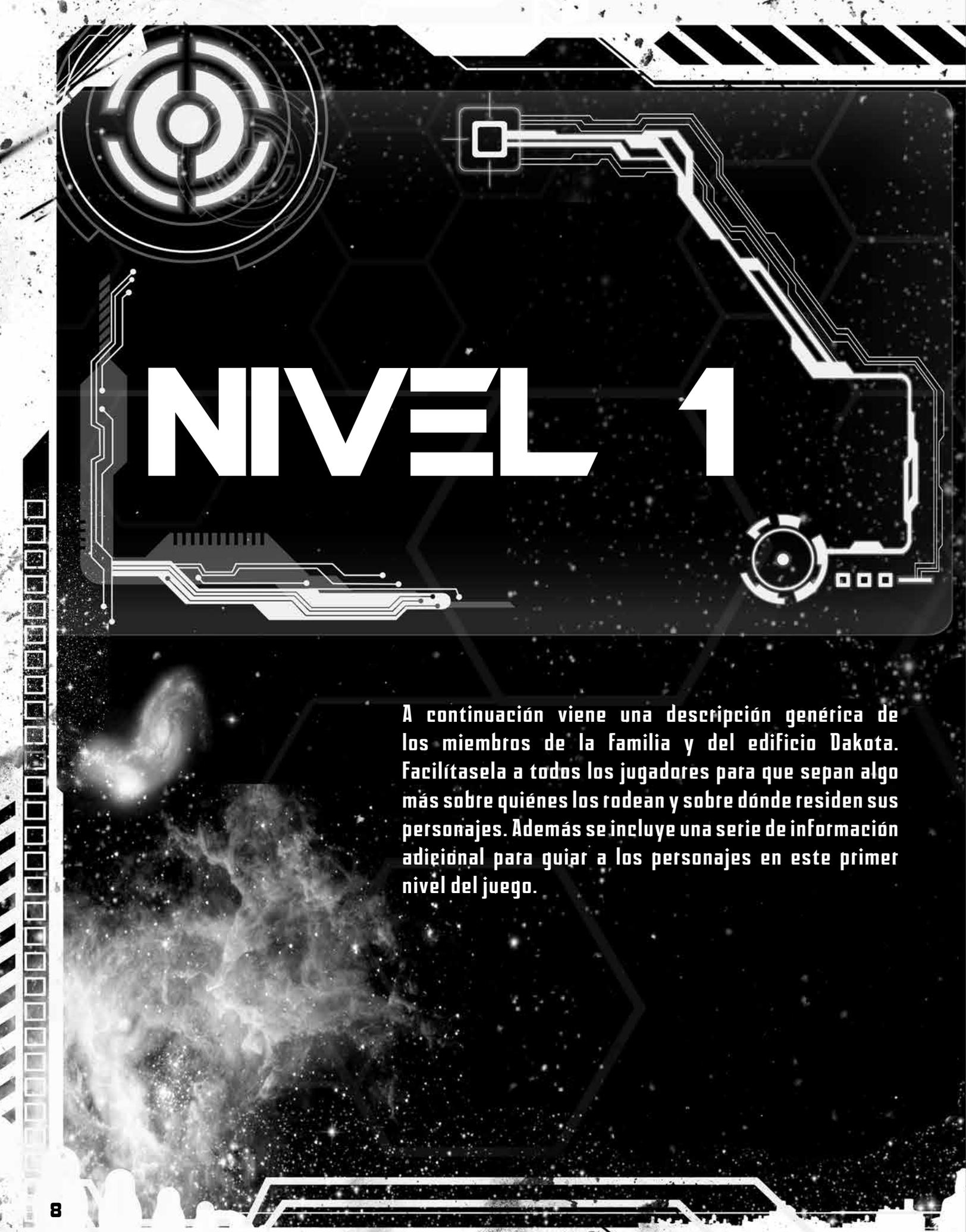
-  2 Peleas de hermanos
-  4 Ser borde
-  3 Hacer nuevos amigos
-  3 Distraída
-  4 Eludir responsabilidades
-  3 Cómicos
-  3 Estudiante de secundaria

Si hay algo que Dorothy odie en el mundo, es su nombre. Lo heredó de su abuela paterna a la que Ted apenas llegó a conocer. Dorothy supone que en la época de *El mago de Oz* debió de ser un nombre chispeante, pero ahora no es más que una mierda cursi que te hace pensar en un caniche teñido de rosa. Siempre que se presenta a un desconocido, lo hace como «D», que es como la llaman todos sus amigos.

Lo segundo que más odia sería su padre si no fuera porque le importa un bledo. O al menos esto es lo que se dice así misma. Realmente su odio nace de la superposición entre el recuerdo de su padre, al que durante sus primeros años tenía como un héroe de brillante armadura, y el tipo triste y aburrido de ahora, que no sabe absolutamente nada de su hija y con el que coincide únicamente los días que excepcionalmente viene a cenar a casa. Cuando esto sucede, Dorothy deja la cena a medias y se encierra en su habitación. Con su madre es distinto. Joanna siempre ha sido comprensiva, entregada y divertida. Aun así, la rebeldía y el rencor que Dorothy acumula hacen que últimamente haya empezado a faltarle al respeto también a ella, aunque cuando esto ocurre normalmente se encierra en su cuarto y se pasa una hora llorando por lo mal que su propio comportamiento la hace sentirse.

Hasta que empezaron en el instituto, ella y su hermana Stacy eran inseparables. Pero a Dorothy le parece que Stacy se ha quedado anclada en los doce años y no ha evolucionado. Ahora ve a su hermana como un lastre para su vida social. Durante su primer año de instituto, Dorothy ha empezado a tomar malas decisiones. Se ha liado con un par de chicos, lo que le ha granjeado automáticamente fama de putón, aunque realmente no ha tenido aún relaciones sexuales con nadie. Ha sido llamada al despacho del jefe de estudios por tener una pelea con una de sus compañeras y frecuenta el grupo de los alumnos más conflictivos del instituto, un grupo de chicos mayores que ella que suelen ir por ahí con navajas automáticas y trapichean con drogas (hace una semana Dorothy probó su primer canuto). D ha empezado a salir con el líder del grupo, un delincuente juvenil al que todos conocen como «Filo», y la chica se ha dado cuenta de que Filo le da un poco de miedo. De hecho, este se mostró un tanto violento la última vez que estuvieron juntos y ella no quiso ir más allá en las peticiones sexuales de su novio. Teme tanto que no pueda controlarlo la próxima vez que estén juntos que ha decidido no contestar al teléfono hasta que piense en un plan mejor para los próximos días. Todo este comportamiento desordenado responde al clásico estereotipo de rebeldía adolescente y a una forma de llamar la atención sobre el descontento hacia su padre. Ella no es realmente como trata de aparentar, y por dentro sigue siendo la niña dulce que era hace unos años y que su hermana no ha dejado de ser. Si Dorothy se decidiese a abrirse a alguien y hablar de sus problemas, sería con su hermano con quien lo haría. Alex ha ocupado el lugar como referente masculino que en otro tiempo tuvo su padre.





NIVEL 1

A continuación viene una descripción genérica de los miembros de la familia y del edificio Dakota. Facíltasela a todos los jugadores para que sepan algo más sobre quiénes los rodean y sobre dónde residen sus personajes. Además se incluye una serie de información adicional para guiar a los personajes en este primer nivel del juego.

LA FAMILIA

Joanna Krammer

Es una madre atípica. A sus cuarenta y cuatro está entregada a su familia como un ama de casa común, pero es evidente que guarda mucha creatividad, es una excelente fotógrafa y tiene un espíritu rebelde contenido dentro de ella. Hay algo raro en su relación con Alex, con quien suele mostrarse más distante que con las gemelas, con las que siempre está volcada.

Ted Krammer

Ted es el cabeza de familia. Un abogado de éxito de cuarenta y seis años que un tiempo atrás era cariñoso y entregado a los suyos, pero que se ha vuelto distante y tan entregado a su trabajo que ha dejado de lado a la familia. A veces pasan días enteros sin que vea a ninguno de los suyos.

Alex Krammer

Es el modelo de saludable joven americano. Tiene diecinueve años. Es muy guapo y un gran deportista que participa en campeonatos de lucha, lo que compagina con sus estudios de Derecho. Suele estar acompañado de chicas guapas, aunque en los últimos meses se ha vuelto cada vez más taciturno, quizás como reflejo del enrarecido ambiente que comienza a respirarse en la casa. Es todo un referente para las gemelas y, desde que su padre comenzó a distanciarse, ha ido ocupando el rol paterno para ellas.

Dorothy y Stacy Krammer

Dos preciosas adolescentes de catorce años que durante toda su infancia crecieron juntas. Eran inseparables, pero según se han acercado a la adolescencia, sus personalidades han ido divergiendo: Dorothy se ha vuelto rebelde y contestona, y Stacy es más dulce y soñadora. La relación de Dorothy con su padre es especialmente tensa, aunque está empezando a avinagrarse también con el resto de miembros. Por su parte, Stacy lleva algunos días con fiebre en la cama.

EL DAKOTA

El Dakota es uno de los más famosos y bellos edificios de apartamentos de Nueva York. Las obras iniciadas en 1880 y finalizadas cuatro años más tarde por Henry Hardenbergh (a cuya autoría corresponde también el Hotel Plaza) lo situaban tan lejos del núcleo urbano que se decía que el edificio parecía estar en Dakota. Ni siquiera llegaba la electricidad, por lo que el propio edificio disponía de estación generadora propia. Poco a poco la ciudad fue creciendo hasta absorberlo en su ubicación actual: En primera línea de la cara oeste del mítico Central Park, concretamente en el número 1 de la calle 72.

Su aspecto exterior recuerda al Renacimiento alemán, aunque su planta está inspirada por el diseño francés. Los apartamentos dan por uno de sus lados a la calle y por el otro a un patio central ajardinado en el que originariamente hubo un paso de carruajes. Cada uno de los noventa y tres apartamentos que hay en la actualidad es único en diseño y tamaño.

En el sistema de propiedad del Dakota no se compra una vivienda sino acciones del edificio. Cada vez que hay un posible comprador, una junta directiva se reúne para evaluar la solvencia e historial personal del candidato. Si no es aceptado, no podrá adquirir la vivienda aunque disponga del dinero para su compra.

Entre los personajes que lo han ocupado hasta los años ochenta se encuentran nombres tan ilustres como la actriz Lauren Bacall, Charles Henri Ford o Leonard Bernstein.

Algunos otros inquilinos célebres están además relacionados con la leyenda negra que pesa sobre la propiedad. A principios del siglo xx, uno de sus ocupantes fue el infame brujo Aleister Crowley. También fue inquilino Boris Karloff (famoso entre otros por su papel como monstruo de Frankenstein), quien llevaba a cabo numerosas sesiones de espiritismo y cuyo fantasma, según aseguraban varios vecinos que huyeron despavoridos, se apareció por los pasillos del edificio tras su muerte. El Dakota atrajo a otro célebre brujo: Gerald Brosseau, que, residiendo en el Dakota, realizaba conjuros con los que invocar fuerzas demoníacas. En sus actividades se basó Ira Levin para escribir *La semilla del diablo*. La adaptación de esta obra al cine corrió a cargo de Roman Polanski, quien rodó los exteriores en el Dakota (un rodaje que también estuvo salpicado de numerosos accidentes). Recientemente fue tiroteado a las puertas del edificio uno de sus más famosos inquilinos, el ex-Beatle John Lennon, por un fan perturbado.

El apartamento

El apartamento ha sido elegantemente reformado y restaurado a lo largo de los años, conservando la belleza original del siglo xix. Cuenta con techos de más de cuatro metros de altura, enormes puertas, molduras de yeso y exquisita artesanía en madera tallada a mano, con contraventanas que enmarcan sus doce ventanales y siete chimeneas de leña. Para un ama de casa sería una tarea titánica hacerse cargo de una vivienda así, por lo que de lunes a viernes dos empleadas de la limpieza se dedican a dicha tarea.

La entrada a la vivienda conduce a un pequeño recibidor desde el que las visitas no pueden ver nada del interior. Una vez cruzadas estas puertas se accede a una galería que comunica con distintas zonas y de cuyas paredes cuelgan fotografías en blanco y negro de Joanna, de temática urbana.

La sala de estar es enormemente luminosa, con dos balcones que dan a Central Park. En la pared enfrentada hay una arcada que comunica con la galería de distribución y una puerta que conduce al dormitorio de las gemelas. Los muebles son de madera, elegantes aunque no especialmente cómodos. La sala está decorada con lámparas de tulipa anaranjada que por las noches dan al cuarto un cierto aire otoñal o romántico, dependiendo del estado de ánimo del observador.

En el dormitorio principal la estrella es, sin duda, el balcón, que da también a Central Park. Cuenta con una chimenea, una gran cajonera de caoba y una enorme cama de matrimonio sobre sólidas patas también de caoba. Hay una arcada, que conduce a un vestidor, y dos puertas. Una lleva a un baño privado y la otra al despacho de Ted, que casi nunca utiliza y que desde hace poco ha comenzado a ocupar Joanna. El despacho cuenta también con chimenea y vistas a Central Park.

La cocina, que se une por uno de sus extremos a la galería y por el otro (solo separada por unos marcos decorativos de madera) con la sala familiar, conforma la zona más grande de toda la casa. La cocina es de una elegancia tal que de no ser por los fogones y las pilas (cada uno de ellos en isletas centrales), nadie diría que se trata de un cuarto para cocinar. En línea con las otras dos, hay una tercera isleta con útiles de cocina (sartenes, cazuelas...). En el lado sur, encastrado en la pared, se encuentra un enorme refrigerador. Enfrente, unos muebles integrados como si fueran la pared otorgan más espacio de almacenaje. Entre ellos, una puerta que permanece siempre abierta conduce al comedor, donde la atención la acaparan una mesa rectangular preparada para ocho comensales, una chimenea, dos ventanales al

patio interior del Dakota y una puerta corredera que conduce a la galería. La sala familiar es un espacio informal (en comparación con el resto) con unos cómodos sofás bajos, una enorme librería y un equipo de música. Hay sendas ventanas en dos de sus paredes que dan al patio interior. En esta sala es habitual encontrar a Alex leyendo alguna revista de deportes.

El cuarto del primogénito de la familia cuenta con baño privado, ventanal a Central Park y chimenea. El dormitorio mantiene la sobriedad del resto de la casa, y lo único que recuerda que estamos en la habitación de un joven es un enorme cuadro con la carátula de *Blade Runner*. Las gemelas, sin embargo, han sido más creativas a la hora de decorar su cuarto. En la habitación se percibe cierta esquizofrenia al encargarse cada una de las chicas de la decoración de «su lado». En el de Dorothy hay pósters de los Psychedelic Furs y de James Dean. Stacy ha enmarcado a Leif Garret y Andy Gibb. Las estanterías están cargadas con casetes, vinilos y libros. El cuarto tiene un ventanal a Central Park, una puerta que conduce a la sala de estar y una puerta corredera que da a la galería.

Además de estos, hay un aseo más y varios cuartos de almacenaje y maquinaria.

Domingo 22 de marzo de 1981, 07:35:16

Alex es el primero en abrir los ojos, aunque se queda tumbado en la cama hasta que escucha a los demás. Treinta minutos después, despierta Stacy, con el recuerdo aún del extraño sueño febril que ha tenido. Se encuentra bastante mejor, pero se queda todavía un rato en la cama. La siguiente es Dorothy. Poco después despierta Joanna, que se extraña al ver a su marido aún en la cama. Fuera hace un día frío con una tormenta de proporciones monzónicas, y si alguno se toma la molestia de mirar en las noticias de radio o televisión, podrán ver que el huracán Eloise, del que se lleva advirtiendo varios días, está golpeando la ciudad de Nueva York con extrema contundencia. Las autoridades recomiendan no salir salvo en caso de extrema necesidad. A partir de aquí comienza la partida.

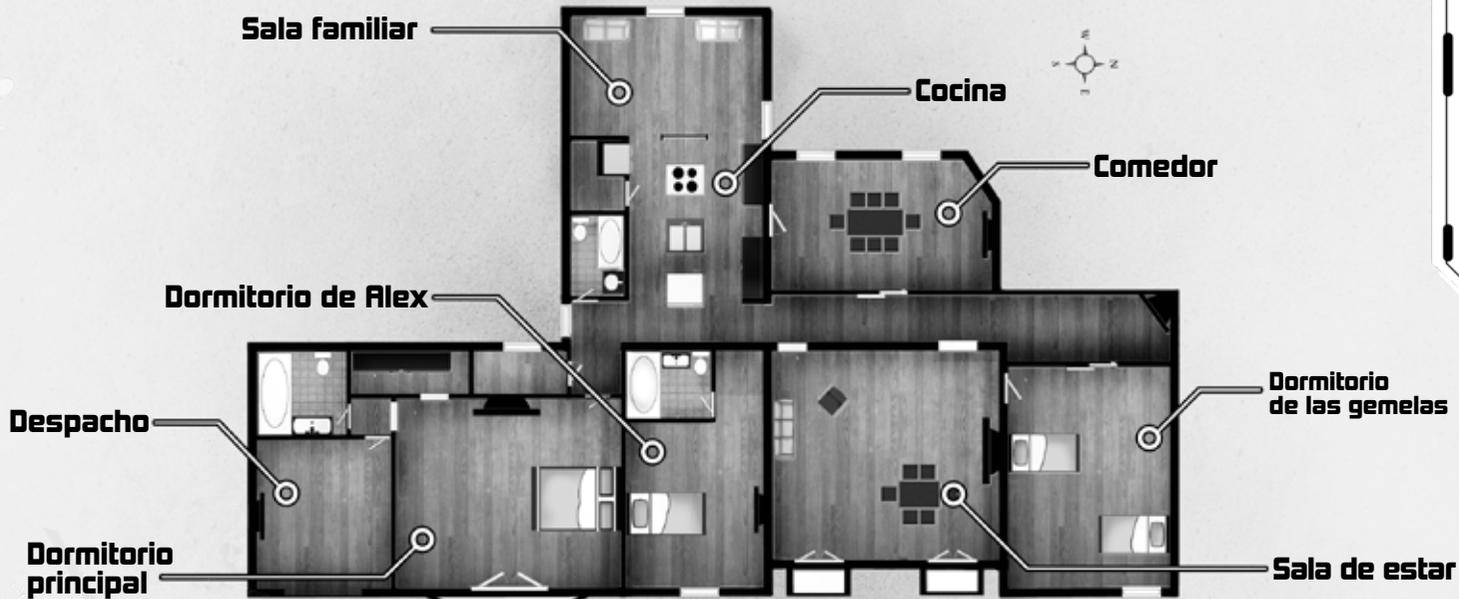
INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR

¿Quiénes son y dónde están realmente los personajes?

Hay algo de lo que todavía no te he hablado y que los jugadores no deberían deducir, a ser posible, hasta el día siguiente. Los personajes no están viviendo en el mundo real: son parte de un microecosistema artificial creado a su alrededor que se repite un día tras otro, sin que ellos sean capaces de recordar que cada nuevo día su mundo (que se reduce al falso apartamento del Dakota) se reinicia en cuanto se quedan dormidos. Lo que viene a continuación es una guía pormenorizada de quiénes son, lo que los rodea y qué les ha llevado allí. El director de juego puede utilizarlo de manera literal o como punto de partida según su estilo, tal y como se verá más adelante.

La humanidad como la conocemos se extinguió hace cientos de años, y una civilización ajena a la nuestra ha creado una especie de arca o museo en el que expone distintas especies de la galaxia en una reproducción del que fue su entorno en el máximo apogeo de la especie. Los personajes jugadores ni siquiera son humanos. O al menos no del todo. Son creaciones fruto de una avanzada ingeniería genética que se lleva a cabo en uno de los laboratorios de la misma instalación en la que se encuentra el «ecosistema» artificial de los jugadores. Una reproducción bastante fiel de un ser humano que ha de ser renovada cada cierto tiempo cuando da muestras de deterioro.

Cada nuevo ciclo, unos técnicos de la instalación programan el entorno que dará comienzo a las siete horas, treinta y cinco minutos y dieciséis segundos. Tras la programación del ecosistema, colocan a los especímenes en el lugar en que comienza la simulación (sus camas). Se borran todos sus recuerdos y se inyectan los falsos recuerdos de toda una vida que no han vivido realmente (aquellos que aparecen listados en la hoja de personaje). A continuación se los libera en su entorno, donde una computadora da respuesta a los pequeños cambios que se producen entre un día y otro. Sus deseos de salir del piso, de enfrentarse entre ellos más allá



de lo que sus captores consideran adecuado o cualquier otra variante se tratan de paliar mediante la liberación de drogas en la sala o las respuestas que el programa de control genera a tiempo real. Por ejemplo, si se considera oportuno que Ted y Joanna copulen y estos no realizan dicha acción por voluntad propia, el programa libera hormonas sobre ellos para excitarlos. Si alguno quiere salir de la casa y se da cuenta de que la puerta está bloqueada, lo más probable es que llame a un cerrajero, al portero o a los bomberos. A través del teléfono, el programa interpreta a dichos «secundarios» y les da largas: «Iremos lo antes posible», «hay otros avisos», «la tormenta no nos permite desplazarnos a su zona, iremos mañana a primera hora», etcétera. Si la cosa se descontrola, el programa libera el sedante y se reinicia el escenario. En cualquier caso y aunque todo vaya según lo previsto, esto ocurre igualmente a las once de la noche: se libera el sedante, se reinicia el escenario, se los coloca en sus camas, se los reinicia y se les inyectan de nuevo sus recuerdos.

¿Por qué Stacy sabe algunas cosas de lo que va a suceder?

Los cuerpos creados por los técnicos de la instalación se ven afectados por cierto deterioro. A efectos de juego no vamos a entrar en si esto lleva días, años o siglos. En cualquier caso, el deterioro que experimenta la niña hace que su cuerpo no haya reaccionado al borrado todo lo bien que debería y conserva algunos retazos de memoria de lo que vivió el día anterior (que a grandes rasgos es el mismo día que van a vivir hoy). Si no hubiera sido por el incidente en la instalación, del que hablaremos a continuación, su cuerpo hubiese sido sustituido muy pronto. De hecho, el nuevo cuerpo está esperando en uno de los laboratorios.

¿Qué es lo que va a pasar para que se rompa el ciclo?

En la instalación en la que se encuentra el ecosistema de los personajes hay otros cientos de ecosistemas de especies distintas. Una de estas especies, a la que a partir de ahora conoceremos como «cancerberos», va a conseguir escapar de su instalación y asesinará y devorará todo lo que encuentre a su paso. Esto se producirá después de que los jugadores sean sedados esta noche, ya sea porque han dado las once de la noche o porque un comportamiento inadecuado por su parte los lleve a esto.

Una vez sedados, los cancerberos se liberan y arrasan la instalación. Por ello, la segunda vez que los personajes despiertan lo hacen de manera natural, el programa no se reinicia ni se borran sus memorias. Conservan los recuerdos de su última programación (esto es, los recuerdos de lo que creen que ha sido su vida), pero también lo vivido el último día, así como el momento en el que fueron narcotizados y perdieron el sentido. Como el programa tampoco ha sido reiniciado, no da ninguna respuesta: no «contesta» al teléfono, no libera ningún tipo de compuesto y no emite las proyecciones que, a través de la ventana, los personajes interpretaban como «el mundo exterior». En lugar de ello aparece una especie de niebla magnética de color violáceo, que es el aspecto equivalente al ruido blanco de nuestros antiguos televisores.

¿De qué va la partida?

Idealmente, la primera parte de la aventura debería ser casi aburrida. Y digo casi, porque todo debería ser de una cotidianidad que ronde el absurdo, pero no será así ya que los perfiles de los personajes han sido creados para mantener a estos en tensión esperando que algo relacionado con su historial les estalle en las manos en cualquier

momento. No dudes también en compartir con ellos la información sobre el Dakota, al fin y al cabo es lógico suponer que conocen la historia del lugar en el que viven (al menos en el caso de los adultos). Esta será la gota que colme el vaso de su neurosis: pensar en brujos y casas encantadas.

Aun así, esta primera fase (que se corresponderá con el periodo hasta el que sean narcotizados) no debería llevar más de treinta minutos de juego a no ser que sus dinámicas y enredos familiares estén haciendo que se lo pasen lo bastante bien como para que alargues el lapso. Esta primera parte deberá ser jugada de manera parecida a un rol en vivo, con pocas tiradas y mucha interacción.

A partir de que sean narcotizados entra en juego el NIVEL 2, que consistirá en escapar de su celda/ecosistema.

En el NIVEL 3, NIVEL 4 y NIVEL 5 es donde se desarrollará el grueso de la historia. Los personajes están fuera del ecosistema, pero aún dentro de la instalación que acoge las demás celdas. Aquí descubrirán algunas respuestas (si es que quieres que accedan a ellas), pero sobretodo habrán de escapar, para lo que será inevitable enfrentarse y vencer a los cancerberos.

Por último entramos en el NIVEL 6, en el que deberás optar por darle un final a la historia o continuarla. En cualquiera de las dos opciones se te proporcionan algunas sugerencias que no tienen por qué ser mejores que las que se te ocurran a ti como director, pero siempre será recomendable que tengas en cuenta el sentido de *matrioska* que articula el juego y da continuidad a cada una de las fases: un nivel inquietante que conduce a otro con nuevas preguntas y así sucesivamente.

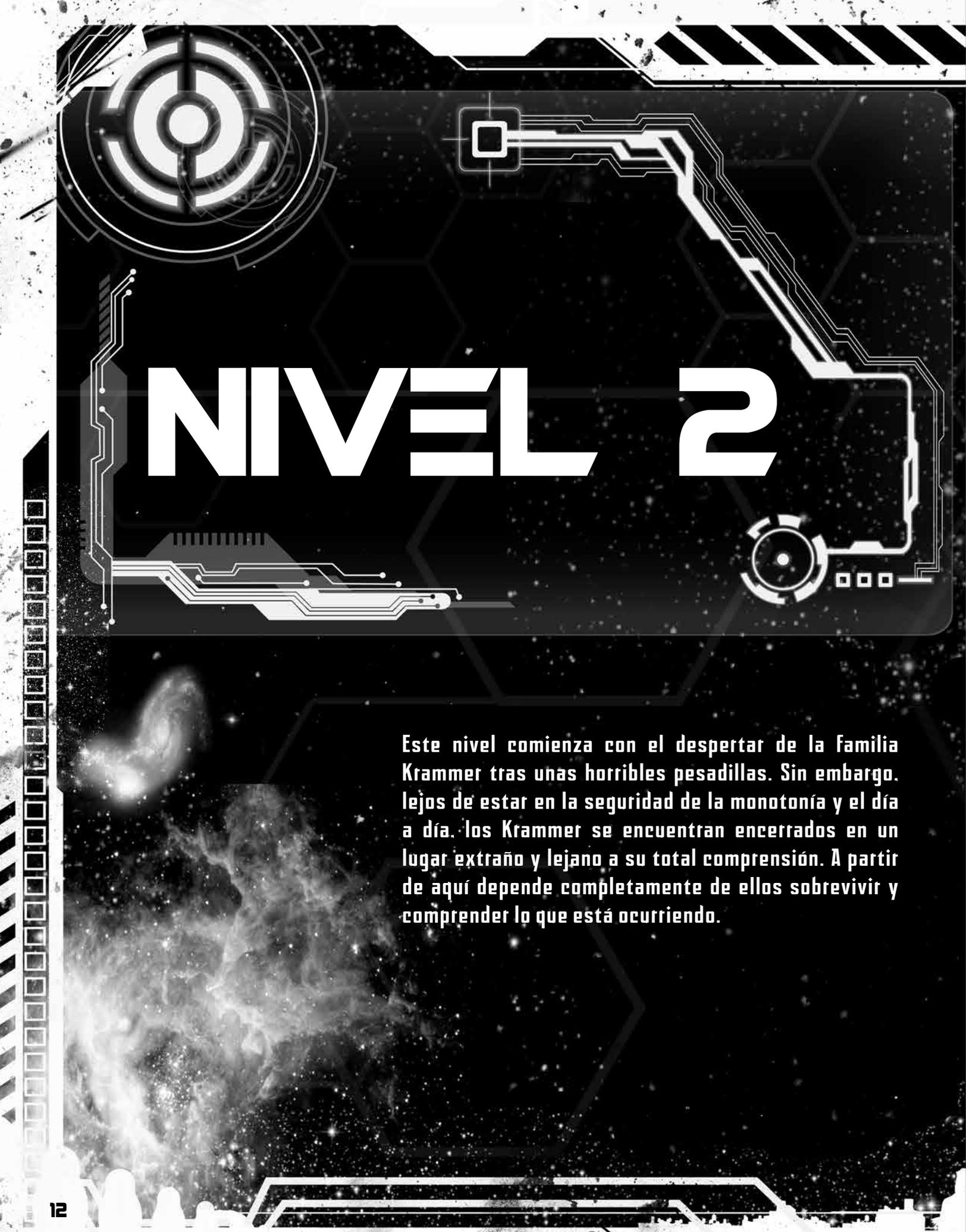
¿Qué se espera provocar en el jugador?

En el jugador se han de generar más incógnitas que respuestas. Esa es la razón por la que hemos respondido a la pregunta «¿Quiénes son y dónde están realmente los personajes?», pero el hecho de que tú conozcas las respuestas no quiere decir que debas obligatoriamente compartirlas con los jugadores. Esas respuestas están ahí solo para que puedas ser consistente a la hora de presentar el escenario. Esto hará que los jugadores sientan que están en un universo sólido y no en una simple trampa para inquietarlos.

Para saber que vas por el buen camino, además de preguntas obvias como «¿dónde estoy?» o «¿cómo venzo a los cancerberos?», los jugadores deberían hacerse preguntas más complejas que irán evolucionando a lo largo de la partida:

- ✦ ¿Quién soy?
- ✦ ¿Dónde están todas las personas que he conocido a lo largo de mi vida?
- ✦ ¿Cuánto tiempo llevo aquí?
- ✦ ¿Sigue existiendo la humanidad?
- ✦ ¿Podré volver a casa?
- ✦ Si mis recuerdos han sido inyectados, ¿fueron míos alguna vez?
- ✦ Si no son míos, ¿de quién son?
- ✦ ¿Soy humano?
- ✦ ¿Qué es ser humano?
- ✦ ¿Qué soy?
- ✦ ¿Tiene sentido seguir adelante?





NIVEL 2

Este nivel comienza con el despertar de la familia Krammer tras unas horribles pesadillas. Sin embargo, lejos de estar en la seguridad de la monotonía y el día a día, los Krammer se encuentran encerrados en un lugar extraño y lejano a su total comprensión. A partir de aquí depende completamente de ellos sobrevivir y comprender lo que está ocurriendo.

LA PESADILLA

Este nivel comienza con un falso despertar de los personajes. Ellos pensarán que han despertado del repentino desmayo que les ha afectado a todos, pero en realidad están soñando. Durante la ensoñación deberás requerir tiradas cuando sea necesario para hacerles creer que lo que están viviendo es real. Una de las formas más terroríficas de locura es aquella que te impide distinguir lo real de lo que no lo es. Esta escena hará que durante el resto de la partida los jugadores se pregunten si todo cuanto les acontece no será también parte de una pesadilla.

Si han gastado o perdido puntos durante la pesadilla, los recuperarán al despertar a la realidad. A continuación te ofrezco varias opciones para narrar esta secuencia. Elige la que creas que se adapta mejor a tu partida. Si tienes dudas sobre si estas escenas pueden ser demasiado perturbadora para tu grupo, incluso tratándose de pesadillas dentro de un juego, seguramente lo sean. Asegúrate de que tus compañeros de mesa son lo suficientemente maduros como para encajarlo antes de enfrentarles a una secuencia tan desagradable, y descártala sin más si te parece inadecuada.

Pesadillas individuales

Esta es la opción que permite una mayor inmersión. Te quedarás con uno de los jugadores en la sala y pedirás al resto que salga fuera. Con ello consigues un efecto más aterrador al adaptar el sueño a cada uno de los jugadores. La parte negativa es que si el resto de jugadores permanece durante un periodo largo fuera del juego el ritmo y ambiente pueden romperse. Para evitarlo, haz que cada una de las secuencias no dure más de cinco minutos.

Otra opción es que solo juegues la pesadilla con uno de los jugadores. En este caso elige al que menos haya participado en la secuencia anterior y permítete extenderte un poco más en la ensoñación.

La pesadilla de Joanna: Cuando Joanna abre los ojos se encuentra viendo una realidad distorsionada a través del plástico que envuelve su cabeza. Le falta el aire, está asfixiándose. Al otro lado del plástico un hombre trata de ahogarla. Es lo mismo que vivió con su ex amante Roy Clinton. Si alarga el brazo encontrará un bolígrafo que podrá clavarle en el cuello a su agresor. Cuando se quite la bolsa verá que es su hijo Alex quien está desangrándose en el suelo. El joven trata de pronunciar la palabra «madre», aunque de su boca solo salen bocanadas de sangre. Joanna podrá intentar ayudarlo deteniendo la hemorragia o pedir ayuda. Cuando el joven exhala su último aliento, Joanna despierta.

La pesadilla de Ted: Ted despierta al sentir un dolor lacerante que le atraviesa la pierna. Cuando abre los ojos se encuentra a Joanna, con la mirada perdida y una expresión que mezcla locura y lujuria, que le ha clavado un cuchillo de cocina en la pierna. A su alrededor están también las gemelas, armadas con cuchillos y haciendo amago de apuñalarlo. Alex aparece por la puerta. Está completamente desnudo y se ha arrancado los ojos y el pene. Va dejando un reguero de sangre a medida que avanza. Alex lleva en la mano un martillo de carpintero con el que golpeará a su padre. Sentado en una silla, el difunto padre de Ted observa imperturbable toda la escena. Cuando Ted cae inconsciente o muere, despierta.

La pesadilla de Alex: Alex despierta en el mismo lugar en el que cayó inconsciente. Tiene las manos y la ropa empapadas en sangre, aunque él está ileso. Cuando busque al resto de miembros de su familia verá que han sido salvajemente asesinados y destripados. Al llegar al lugar en el que está Stacy, descubre que la pequeña es la única que todavía

se mantiene con vida, aunque inconsciente. La sostiene él mismo, una versión oscura y demoníaca de Alex con un enorme sombrero. Su alter ego sostiene un cuchillo en la garganta de la niña dispuesto a seccionársela. El Alex oscuro le da a elegir: «¿No querrás hacerle lo mismo también a ella? O tú, o Stacy». Señala un cuchillo tirado en el suelo y le invita a rebanarse su propio cuello. Cuando él o la niña mueren, Alex despierta.

La pesadilla de Dorothy: Dorothy abre los ojos para encontrarse en su cama. Está atada al cabecero con unos pañuelos. En la cama de al lado, Filo tiene a su merced el cuerpo inconsciente de Stacy. Lleva esta escena tan lejos como creas que permite la madurez de tu grupo de juego. La chica está con los ojos en blanco y un reguero de espuma corre por la comisura de su boca. En el suelo junto a la cama hay una jeringuilla manchada de sangre. Si Dorothy le increpa algo, Filo responde: «Vamos, no seas aguafiestas. Ahora Stacy es de los nuestros, tal y como tú querías». Las ataduras están lo suficientemente sueltas como para que Dorothy pueda escapar tras una tirada de \odot 12, pero cuando se levante para ayudar a su hermana, un brazo sale de debajo de la cama y le agarra la pierna. El brazo tira con inusitada fuerza y la arrastra poco a poco hacia debajo de la cama. Un poco antes de llegar al interior, puede ver que quien la está sujetando es su padre, que con una sonrisa enferma le dice: «Ya va siendo hora de que aprendáis un poco de disciplina». Cuando entra por completo bajo la cama, la oscuridad la envuelve y despierta.

La pesadilla de Stacy: Stacy despierta en la cama que ha visto ocupar a la mujer de Darek. Es consciente de cuanto ocurre a su alrededor, pero es incapaz de moverse (puedes requerir una tirada con una dificultad absurdamente alta). Tras un rato debatiéndose por escapar, los dos ancianos aparecen por el marco de la puerta. De fondo suena lo que parece el tictac de un reloj, aunque según el sonido va haciéndose más intenso, Stacy se da cuenta de que se trata de su propio corazón. Darek le da la bienvenida y le agradece haber venido a visitarlos. Lleva una antigua hoja de afeitar de estilo Filomatic con la que hace un corte en la parte interior de cada uno de los muslos de la niña. De la boca de los ancianos sale una lengua larga y fina con la que comienzan a beber la sangre de la niña, como insectos que liban de una flor. Todo comienza a oscurecerse y Stacy despierta.

Un mensaje del Alto Arquitecto: A estas alturas de la partida todavía no conoces quién es el Alto Arquitecto ni la relación entre personajes y jugadores que se revela al final de la historia, por lo que tendrás que esperar a leer todo el libro para comprender esta ambientación. Esta pesadilla será posiblemente una de las más desconcertantes, aunque no necesariamente la mejor. Estarás dando pistas sobre el desenlace y, si es demasiado evidente, será contraproducente.

¿Conoces una pesadilla de alguno de tus jugadores? ¿Alguna fobia o terror real? ¿Alguna experiencia terrorífica que sufrió? Haz que el jugador al que interpreta viva esa misma situación o una desconcertantemente parecida. Es muy importante que el sentido común y el buen gusto sean tu guía. El momento en el que a tu jugador le diagnosticaron una enfermedad o la pérdida de un ser querido son hechos demasiado dolorosos para que hacerlos formar parte de un juego sea divertido. Créeme, te estarás cargando el interés de ese jugador en llegar al final de la partida. Si vas a poner sobre la mesa esta pesadilla, piensa en cosas como la fobia del jugador a las cucarachas o la vez en que de niño fue perseguido por el rottweiler de su vecino. Si no tienes claro si un tema es demasiado fuerte para jugarlo, prescinde inmediatamente de él. En cuanto al argumento, puedes justificar esta ensoñación como un mensaje del Alto Arquitecto a los jugadores. Una pista sobre el destino que la deidad intuye.

Pesadilla conjunta

Otra opción es que hagas a todos los personajes partícipes de una pesadilla conjunta. Elige cuál de ellos es el que realmente está teniendo la pesadilla y, cuando despierte, revela a los jugadores quién ha sido el único que ha experimentado realmente la ensoñación. Este sistema puede ofrecer una inmersión menor, pero no rompes el ritmo ni sacas a nadie de la partida. Además, puedes alargar el tiempo de juego de estas pesadillas tanto como desees.

Te dejo un par de ideas, aunque vuelvo a animarte a que incluyas tus propias pesadillas.

El fin del mundo: Los Krammer despiertan. A través de las ventanas pueden ver un paisaje apocalíptico, como si una bomba atómica lo hubiese arrasado todo. Busca imágenes de las bombas sobre Hiroshima y Nagasaki para hacerte una idea del aspecto que tiene la ciudad. Puedes dejar que la familia salga y explore cuanto quiera. Desarrolla la línea que prefieras: puedes enfrentarlos a una absoluta soledad en la ciudad, al acoso de miembros del ejército hostiles que visten trajes antirradiación o al ataque de infectados para hacerles creer que van a jugar una partida de zombis (sí, otra más). Puedes hacer que cuando se sientan relativamente seguros, su piel comience a burbujear y caerse a cachos bajo dolorosos goterones de pus, víctimas de algún tipo de radiación en el ambiente.

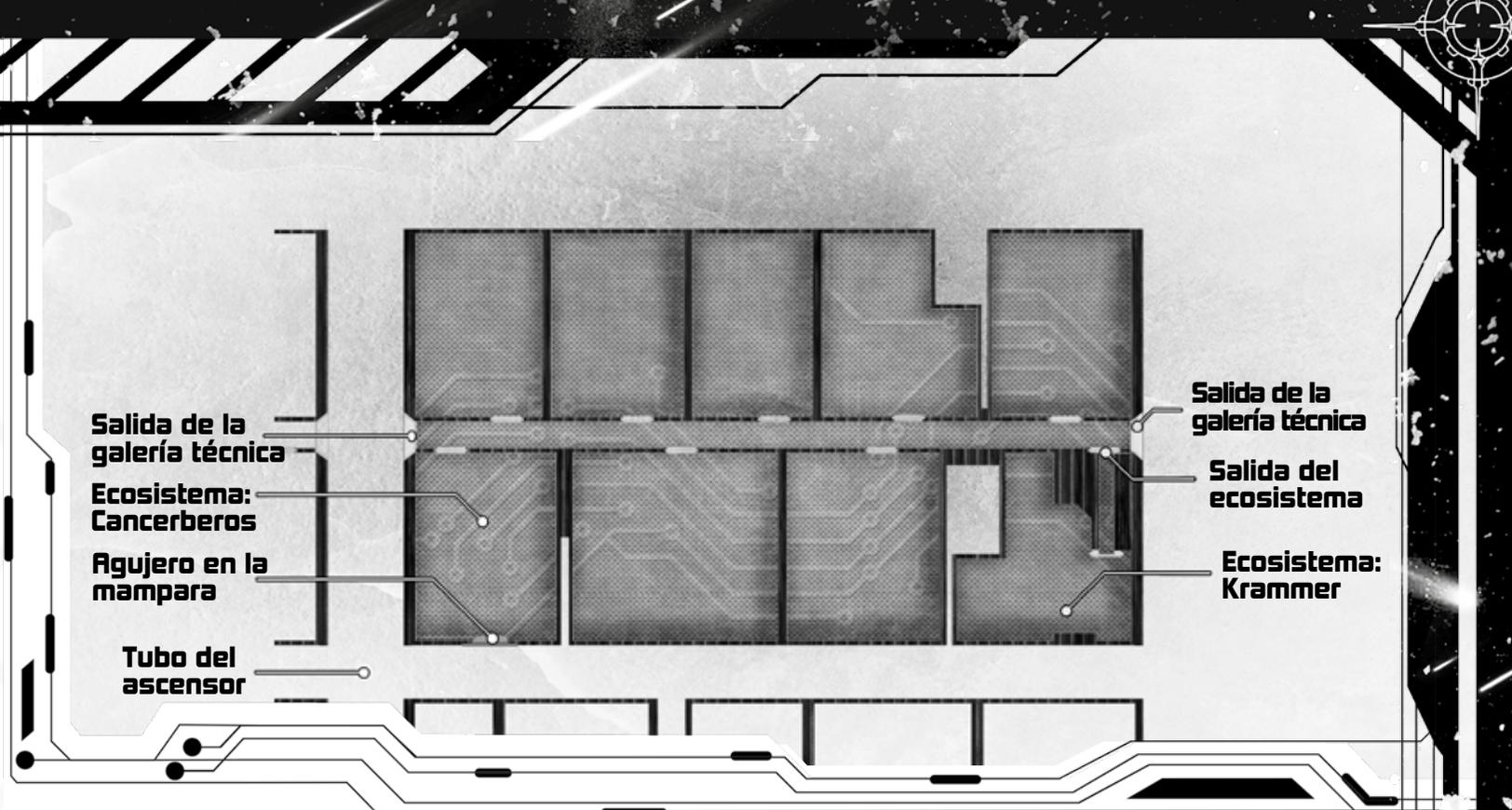
Un mensaje del Alto Arquitecto: Si es la primera vez que lees el libro, todavía no sabrás quién es el Alto Arquitecto, por lo que tendrás que esperar a acabar toda la historia para comprender la ambientación de esta pesadilla. Los Krammer despiertan en el interior del palacio del Alto Arquitecto. Están desnudos, enterrados entre centenares de cuerpos alienígenas. Los personajes jugadores podrán explorar la sala. Al llegar al exterior verán a lo lejos a una niña extraterrestre (el avatar del Alto Arquitecto al final del juego) que les dice: «Venid a mí». Cuando los jugadores pisen el exterior, comienzan a asfixiarse y despiertan. Al igual que en el anterior mensaje descrito del Alto Arquitecto, el sueño se justifica argumentalmente como un mensaje que les manda al ser consciente de la presencia de los personajes y de su papel en su propio destino. A lo largo de la historia de la humanidad es común que los dioses se comuniquen con los humanos a través de sueños.

Un sueño dentro de otro sueño

¿Quieres alargar y darle más protagonismo a la secuencia del sueño? Un recurso habitual en las películas de terror es hacer que un personaje tenga una pesadilla que cree real. Tras despertar de golpe, aterrizado y empapado en sudor, descubre que vuelve a estar dentro de una pesadilla. Así podrías jugar las pesadillas individuales y, cuando todos crean haber despertado, hacer que realmente estén en una de las pesadillas conjuntas.

DESPERTAR Y ESCAPAR DE LA RATONERA

Los jugadores despiertan más o menos al mismo tiempo. Lo último que recuerdan es haber caído inconscientes de manera fulminante. A través de las ventanas observan un espectáculo aterrador: Central Park, el patio interior, la ciudad..., nada existe. Más allá de las ventanas, solo una niebla violácea fluctuante, similar al efecto que se produce al acercar un imán a una pantalla de televisión. Toda la casa aparece iluminada por la aterradora luz. Hay un silencio



sepulcral; ni tráfico, ni ruidos de vecinos. Ningún aparato eléctrico funciona en la casa. Pueden encontrar cualquier instrumento que sea lógico pensar que haya en una casa. Teniendo en cuenta que lo que haya en el refrigerador se pondrá malo en unos días y que los únicos líquidos con los que cuentan son los embotellados y el agua de las cisternas, podrán sobrevivir una semana y morir en unos pocos días más de sed e inanición.

Las ventanas y la puerta del exterior siguen sin poderse abrir. Si tratan de echar abajo las paredes exteriores, descubren que tras el yeso y la madera hay una pared de un material desconocido. Una superficie blanca y desconcertantemente lisa con cierta cualidad orgánica, como un hueso pulido. Además, el material desprende una luminiscencia blanquecina. No hay nada que los personajes puedan hacer para agujerear o dañar este material. La única salida que les queda es registrar la casa hasta encontrar el acceso por el que todas las noches entraban los técnicos para reiniciar el ecosistema. Este se encuentra en el interior de la chimenea de la galería.

Para dar con el acceso, los jugadores pueden señalar zonas concretas en las que mirar (detrás del frigorífico, bajo la moqueta). Si prueban en la chimenea el éxito sería automático. También puedes solicitar tiradas de , en cuyo caso la dificultad de la tirada variará entre 10 y 20 según el tiempo que los personajes inviertan a la tarea. Añade bonificaciones si se coordinan adecuadamente entre ellos y no van por libre (ver «Acciones conjuntas» en el apéndice de reglas).

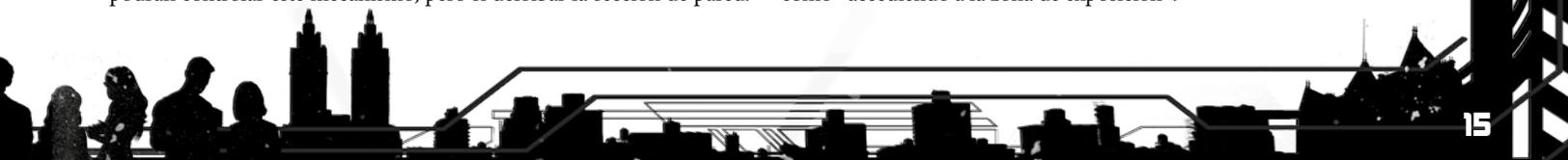
Si tienen éxito, encuentran el acceso oculto. Descubrirán que en los ladrillos refractarios del lado izquierdo del interior de la chimenea hay dibujado un rectángulo de dos metros de alto por la anchura total del hueco, en los que no hay mortero que mantenga ligados los ladrillos. Estos permanecen en su sitio de manera antinatural, como si estuviesen suspendidos. Los técnicos eran capaces de activar un mecanismo que hacía que dicha pared funcionase como una puerta. Los jugadores no podrán controlar este mecanismo, pero sí derribar la sección de pared.

Para esta tarea no es necesario que exijas tirada si se han pertrechado de manera adecuada con alguna herramienta. Treinta minutos de trabajo serán suficientes. Si intentan algo tan peregrino como derribar el muro a patadas, deberán superar una tirada de  18.

Según van cayendo los ladrillos, verán la misma niebla violácea que flota al otro lado de las ventanas de la casa, pero en este caso podrán atravesarla. Tras la niebla se encuentra un pasillo de unos pocos metros, oscuro y de ladrillo que les hará pensar en algún tipo de doble tabiquería del Dakota. Al final del pasillo hay una nueva proyección violácea que podrán atravesar también sin problemas.

La galería técnica

Al atravesar la niebla, que no es más que una proyección visual, los jugadores se encuentran en un larguísimo corredor blanco construido con el mismo material orgánico y luminiscente, de aproximadamente quinientos metros. Cada veinte o treinta metros hay un acceso rectangular como aquel del que acaban de salir. Los jugadores podrían estar tentados de tratar de atravesar una de estas puertas, lo que no sería muy buena idea sin conocer lo que hay al otro lado, ya que conducen al ecosistema de distintas criaturas, algunas enormemente peligrosas. Además, tras la niebla hay un acceso con las características del propio ecosistema (como ellos tenían la puerta/muro de la chimenea). En cualquier caso, si deciden probar fortuna, utiliza la descripción de ecosistemas y criaturas detalladas en el NIVEL 3. Lo más sensato ahora sería probar con una de las puertas que hay a cada uno de los lados del pasillo. Estas puertas comunican los accesos a los ecosistemas con la zona de exposición. Aquí ya no hay niebla violácea, solo una puerta que debe ser abierta. Junto a la puerta hay una placa rectangular de un material negro de aspecto brillante y aceitoso (aunque al tacto sea suave pero seco). Simplemente con acariciar este material, la puerta se abre. Además, al tocarlo los jugadores sentirán una especie de mensaje en el interior de su cabeza. Se trata de un mensaje conceptual, no verbalizado, creado a partir de imágenes y emociones. La traducción de dicha proyección mental sería algo así como «accediendo a la zona de exposición».





NIVEL 3

El tercer nivel muestra la realidad tal cual es. Los Krammer se adentran por los distintos pasillos de la instalación uniendo las piezas de este extraño puzle. Un nuevo nivel de la realidad se desgrana mientras hacen frente a nuevos y extraños peligros. Cada vez dependen más los unos de los otros para hacer frente a las letales amenazas que los acechan.

LA ZONA DE EXPOSICIÓN

Lo primero que llamará la atención de los personajes al salir a la zona de exposición son las manchas de sangre y restos de carne de uno de los técnicos. Realmente carne queda poca, el cancerbero lo ha devorado casi en su totalidad. La sangre es muy similar a la humana, quizás de un rojo un poco más oscuro. La carne es blanca, parecida a la de una sepia o una beluga, con grasa adherida en una forma que recuerda a un panal de abeja. Estos restos salpican el color blanco immaculado y luminoso de suelo y paredes por toda la instalación.

Si a los jugadores les corre algo de sangre por las venas, querrán echar un vistazo al ecosistema que han estado ocupando. Desde el exterior pueden ver la casa tal y como la dejaron, a través de los enormes ventanales que rodean la vivienda. Desde este lado, la niebla violácea no es perceptible. Junto a algunas de las ventanas hay placas negras como las que les permitieron salir de la galería técnica. Si acarician la placa junto a la ventana de la sala de estar, recibirán una nueva descarga mental, como la anterior, compuesta de imágenes y sensaciones disparadas al cerebro en una milésima de segundo. Imágenes de nuestro mundo, nuestra civilización y cultura. La traducción de esta experiencia podría ser la siguiente: «Este ecosistema reproduce el hábitat característico de la especie humana. Se trata de una raza que experimentó su apogeo en el periodo C2X77 y cuyos orígenes es atribuido al Alto Arquitecto. Podemos observar dos líderes de manada enfrentados, dos cachorros y un macho joven con serios problemas cognitivos. En el archivo se pueden consultar más datos sobre la especie en la entrada B-05AT (codificación intraducible pero reproducible)».

Junto a la ventana del dormitorio principal encontramos la siguiente placa: «Zona de recreo y descanso de los líderes. En ocasiones podemos observarlos llevando a cabo la cópula característica de la especie. Si desea contemplar dicha práctica, avise a nuestros técnicos. Si está contemplando la cópula y le resulta demasiado desagradable, avíselos igualmente y se encargarán de hacerles parar».

El siguiente es el contenido de la placa junto a la ventana del dormitorio de las gemelas: «Zona de recreo y descanso de los cachorros. Aquí es donde los cachorros pasan gran parte de su tiempo. Desde sus primeros años de vida es posible observar los comportamientos de rivalidad y disputas que caracterizan la especie».

Este es el contenido de la placa junto a la sala familiar: «Zona común en la que solemos ver al macho joven desarrollar sus comportamientos perturbados cuya característica principal es un aislamiento del resto de miembros de la especie».

Si los jugadores deciden echar un vistazo al resto de ecosistemas, tendrás que improvisar lo que encuentran en su interior, aunque a continuación se describen unos cuantos para que los sumes a los que se te puedan ocurrir. En cualquier caso, los jugadores deben entender que explorarlos todos sería un trabajo agotador, así que no tiene sentido perder el tiempo más allá del de los cancerberos y unos pocos más. Si notas que piensan pasar el día mirando ecosistemas y leyendo placas, haz que escuchen en la lejanía, por encima de sus cabezas, el rugido de uno de los cancerberos (una mezcla entre aullido de lobo y chillido de águila). Si aun así no se ponen las pilas, mándales uno y ya verás cómo espabilan.

ECOSISTEMAS

Trata de transmitir a los jugadores que están rodeados por algo que atenta a cualquier concepto de «lo racional» que los personajes pudieran tener. En un primer momento guía la narración hacia lo colosal y maravilloso, y poco a poco hacia lo oscuro y grotesco.

No utilices el siguiente texto de manera literal, sino para coger de él las ideas sobre ambientación y tono que deberías dar a los primeros pasajes:

«Frente al lugar al que los Krammer habían considerado su hogar hasta descubrir que no se trataba más que de una celda, se levantaba otro cubículo acristalado. Al otro lado de la mampara había una oscura gruta de pizarra. En el centro de la estancia, tres objetos que en un primer momento interpretaron como montones de algas. Hasta que una de aquellas cosas giró levemente y pudieron ver algo parecido a un rostro. El tiempo en el que la mirada de la niña coincidió con la pupila amarillenta de aquella cosa fue de tan solo un par de segundos antes de que volviera a su postura anterior, pero bastó para que Stacy retrocediera y se echara a llorar. Alex la abrazó y la alejó del ventanal tratando de no pisar uno de los pedazos de carne blanquecina que salpicaban la instalación. Pero no había lugar al que huir y unos pasos más adelante estaban ante otro de los ventanales. Aquella instalación parecía un laboratorio futurista en el que un grupo de criaturas de cuerpo escamoso y cambiante correteaban agitadas de un lado a otro. Cada pocos pasos, una nueva especie se mostraba en lo que debía de ser una réplica de las condiciones de vida de su planeta. Algunos se afanaban en su rutina diaria y otros parecían presa del desconcierto ante una nueva realidad que, como los Krammer, no acertaban a comprender».

Más adelante podrás ver una descripción de los ecosistemas aledaños al de los Krammer. Es probable que quieran explorarlos uno a uno. A no ser que tengas una buena idea para transformar esta situación en algo entretenido, hay muchas posibilidades de que si esta parte se alarga, rompa o ralentice en exceso el ritmo de la partida. Si quieres apremiar a los jugadores, infórmalos de que la luz de la instalación va disminuyendo poco a poco de potencia. ¿Llegarán a quedar completamente a oscuras? Si notas que pretenden pasarse los kilómetros y kilómetros de la instalación leyendo placas (y obligándote a inventar nuevas especies), haz que escuchen el aullido de un cancerbero poco después de dar con su ecosistema. Si aún así no se ponen las pilas, es el momento adecuado para lanzar sobre ellos el primera ataque.

Otra opción es tomar prestado un recurso narrativo clásico de los videojuegos en el que se corta la acción para ofrecer una secuencia que indica un nuevo rumbo de guion. Narra cómo notan que muchas de las criaturas han comenzado a percatarse de que algo extraño está ocurriendo. Aunque ningún sonido atraviesa las mamparas, los personajes podrán ver cómo muchos de ellos parecen gritar pidiendo auxilio. Describe una escena parecida a esta para dejarles claro que es momento de ponerse en marcha:

«Ted se acercó a una de los ecosistemas desde el que una criatura de aspecto reptiliano golpeaba la mampara y abría la boca en lo que debía de ser una llamada de auxilio. A pesar de las diferencias entre ambos, al abogado no le fue difícil ponerse en el pellejo de aquella criatura, que posiblemente no le estuviese viendo a él sino a la niebla violácea que horas antes envolvía también su apartamento. Pero no había nada que el hombre pudiera hacer por aquel ser. Dio un paso atrás y se dio cuenta de que la instalación estaba cada vez más oscura. Mientras su mente trataba de discernir si se trataría de una apreciación real o una percepción fruto de su menguante estado de ánimo, vio a la criatura de color rojo. Aquel ser parecía tener clavado su único ojo sobre Ted, como si no hubiese niebla entre ambos o fuese capaz de ver a través de ella. A su lado, unas criaturas de seis extremidades parecidas a monos, se arrojaban contra el cristal tratando de escapar. A Ted le extrañó que la criatura roja y los pequeños monos compartieran celda, hasta que el ser rojo abrió unas enormes fauces en su pecho que dieron cuenta de los monos con deliberada crueldad. Entonces comprendió que aquellos desdichados seres no compartían destino con el ente rojo, sino que eran su cena. Incapaz de apartar la vista del siniestro ritual alimenticio, Ted se quedó inmóvil hasta que la criatura roja volvió a levantar su ojo alienígena hacia él. Se imaginó a sí mismo y a su familia atrapados en la oscuridad con aquel ser surgiendo del infierno y sintió cómo sus piernas tenían que hacer un esfuerzo notable para no ceder a su peso. Trastabilló unos pasos hasta resbalar con un charco de espesa sangre roja y caer al suelo. Ted comprendió que aquella cosa



volvería a tener hambre muy pronto y trataría de escapar de la celda. Otras muchas podrían estar intentándolo en aquel preciso instante. Se puso en pie y decidió que no iba a permitir que su familia sirviera de alimento para aquellas criaturas».

Ten en cuenta que cada ecosistema es algo único en el que los miembros de la familia pueden encontrar objetos que les sean de ayuda en su misión. Pero por supuesto no olvides meterlos en líos. ¿Buscan algo parecido a lianas para utilizarlo como cuerdas? Quizás podrías meter unas con muy buena pinta en el ecosistema del cárnido.

A continuación aparecen entrecomillados los textos de las placas, una descripción del hábitat y otra del individuo.

Cancerberos

«Los cancerberos son una de las especies depredadoras más peligrosas de la galaxia. Su origen es todo un misterio debido al hecho de que pueden encontrarse en varios planetas y sistemas distintos. En varios de estos sistemas han llegado a extinguirse devorándose entre ellos. Su armadura natural, sus afiladas garras y fauces, así como el arpón venenoso de su cola y su sangre ácida (que los hace incomedibles por otras especies) les otorga el título de depredador definitivo. Los cuatro ejemplares encerrados en este ecosistema representan a la manada típica de la especie. Los cancerberos son sociables únicamente con los miembros de su manada (en ocasiones ni eso). En los planetas en que se instalan, ellos son los únicos depredadores de sí mismos. Una peculiaridad de la especie es su distribución sensorial. Estas criaturas tienen una visión escasa, pero disponen de sistema auditivo y olfativo que la compensan, aunque su principal sentido se encuentra alojado en unas glándulas bajo la barbilla que les permiten detectar la bioelectricidad de sus presas a kilómetros de distancia. Los cancerberos tienen un periodo de gestación bastante rápido tras el cual pueden llegar a dar a luz a más de una docena de crías. La madre fallece en el parto destrozada desde el interior por sus crías, que se desarrollan hasta su estado adulto en un proceso que suele durar tan solo algunas horas y que varía según el individuo».

El entorno de los cancerberos es uno de los más extensos. Simula la ladera de una montaña grisácea llena de recovecos y asideros. El material transparente que separa la instalación muestra un agujero que parece haber sido hecho con ácido. Frente a este agujero, en el exterior, hay una auténtica escabechina de sangre y trozos de carne blancuzca. En el interior hay un ejemplar muerto con el cuello destrozado y un charco de lo que parece sangre, que ha producido un agujero en el suelo.

El cancerbero es una criatura del tamaño de un oso. Está cubierto por placas de piel que recuerda a la de los rinocerontes pero con la textura del exoesqueleto de los escarabajos. Es de color verde oliva y las intensas glándulas rojizas bajo su cuello les permiten detectar cualquier criatura viva. Pero los protagonistas no son realmente criaturas vivas sino clones sintéticos y no serán capaces de detectarlos... siempre que no hagan ruido y estén completamente quietos, ya que el resto de sus sentidos funciona de manera parecida a la de los depredadores de la Tierra. Tienen una mandíbula que se abre en cuatro segmentos, patas con garras de veinte centímetros y una cola con la que son capaces de golpear e inocular un veneno paralizante (pero no letal, puesto que su efecto pasa en aproximadamente una hora).

Con algo de trabajo y herramientas adecuadas, los protagonistas podrían confeccionar algún tipo de armadura o escudo con las placas de los cancerberos, así como armas con sus garras y dientes que podrían ser eficaces contra ellos.

Polimorfos

«A pesar de su apariencia, ya que siempre reflejan la criatura que tienen delante, los polimorfos son una especie vegetal sin conciencia. Su aspecto, cuando no tienen cerca ninguna criatura a la que imitar, es el de una especie de remolino de agua negra. Pueden encontrarse en las lunas de un planeta del sector T3-6G. Su capacidad de adoptar la apariencia de quien se les acerca es una excelente herramienta de protección contra los herbívoros de su planeta de origen».

La instalación reproduce lo que parece una selva amazónica. A fin de que la criatura pueda imitar a quien se acerque, esta sala no tiene proyecciones que impidan al polimorfo ver el exterior.

El polimorfo siempre adopta el aspecto del ser que esté más cerca de él. La primera vez que los personajes se acerquen a su instalación deberían sorprenderse al ver a uno de ellos (el más cercano del grupo) devolviéndoles la mirada desde dentro de la celda. Según se acerquen y cambien su distancia respecto a la criatura, la parte exterior del polimorfo se convierte en un torbellino que vuelve a estabilizarse con el aspecto del nuevo imitado. El polimorfo es incapaz de imitar gestos que no haya visto antes en ese individuo concreto, pero puede imitar a la perfección los que haya visto. Si ha visto sonreír al sujeto imitado, él también puede sonreír, y además, una vez que aprende un gesto, puede realizarlo cuando quiera. Puede hacer como que se está desplazando, pero no se moverá del sitio, ya que está anclado por raíces. Si la planta se extrae, mantiene sus funciones durante un par de horas antes de morir.

Los jugadores podrían llevarse al polimorfo para tratar de confundir con él a los cancerberos.

Escarabajos espaciales

«Estos escarabajos se encuentran en un planeta del sector 7F-G9 muy próximo a un sol rojo. Estas criaturas comparten una mente de colmena y se mueven como un manto que cubre a sus víctimas. Si existe un hueco por el que acceder a su víctima, ya sea a través de una armadura natural o un traje de protección, los escarabajos lo encuentran y acaban con él en cuestión de minutos».

La instalación reproduce un páramo yermo, arenoso y rojizo sobre el que hay varios cascarones de animales que han sido devorados.

El escarabajo espacial es similar al escarabajo común terrestre pero algo más grande. Salvo algún rezagado que rápidamente vuelve a unirse al grupo, siempre se mueven formando un manto continuo que parece desgarrarse si es atacado, para volverse a formar.

Los escarabajos podrían ser utilizados contra los cancerberos, aunque los jugadores deberían encontrar antes una forma de que no ataquen a sus personajes.

Cárnidos

«El cárnido es una criatura extremadamente letal y muy longeva. Es muy difícil para sus miembros llegar a reproducirse, ya que los cárnidos son tan hostiles que cualquier encuentro con un miembro de su especie suele acabar con un enfrentamiento a muerte. A pesar de su comportamiento, los cárnidos son capaces de formar ideas complejas y llegan a hacer uso de herramientas. Se sabe que el origen de estos seres está en el Alto Arquitecto».

La reproducción del hábitat del cárnido parece ser una ciénaga.

El cárnido es una criatura con cierta inteligencia salvaje que recuerda vagamente a la de los humanos. Mide aproximadamente dos metros y medio y su piel es de un color rojizo. Su cabeza tiene un aspecto calaveresco y unos diminutos ojos, como de serpiente. Su cuerpo es parecido al de un varón humano muy musculoso, aunque muchos de sus músculos presentan con-

figuraciones distintas a las nuestras. De lo que parecen las vértebras de su espalda le surgen unas protuberancias óseas a modo de espolones. El cárnido tiene una visión que abarca un espectro capaz de atravesar la niebla violácea, por lo que estará observando a los protagonistas. Se mueve en su hábitat en círculos, como un animal enjaulado, sin apartar su mirada de los personajes.

Estos pueden estar tentados de liberarlo para tratar de comunicarse con él. Craso error. El cárnido es poco razonable y muy agresivo.

Sargos

«Los sargos son una de las formas de vida más inteligentes de la galaxia, además de ser extremadamente pacíficos. Los estudiosos opinan que los sargos de nuestra instalación son conscientes de la trampa que supone su ecosistema y que podrían desarrollar una forma para escapar de él, pero no lo hacen por razones desconocidas. Es imposible comunicarse con ellos».

La instalación es similar a un hormiguero seccionado por la mitad. El material del que están hechas las galerías es la mucosidad rosada que expulsan los sargos.

En la instalación hay media docena de sargos. Su forma es la de un humo denso y cambiante en cuyo interior se producen pequeñas descargas de luz multicolor, como una nube que encerrase dentro una tormenta. Tras cada uno de estos chasquidos de luz chorrean unas gotas de mucosidad que se unen al material del que está hecha la galería.

Además de estos ejemplos, no tienes más que leer cualquier novela de ciencia ficción o la sección de criaturas de algún juego de temática futurista para encontrar muchas más especies a las que encerrar en uno de los ecosistemas de la instalación.

LA INSTALACIÓN

La instalación tiene un tamaño gigantesco. Entre diez y quince kilómetros cuadrados repletos de ecosistemas. Estos están dispuestos en grupos que conforman algo parecido a las manzanas de una ciudad. Cada una de estas manzanas tiene una entrada en cada extremo de un pasillo que corta su zona central y que conduce a la zona técnica. En el centro de la planta hay un hueco desde el que se ve el nivel inferior y los niveles superiores. El orden de las plantas y su contenido es el siguiente:

- ✦ Planta 4: Archivo y salida del complejo.
- ✦ Planta 3: Zona de exposición.
- ✦ Planta 2: Zona de exposición (donde se encuentra el hábitat de los Krammer).
- ✦ Planta 1: Laboratorio.

Todas las plantas se encuentran salpicadas por unos tubos transparentes que comunican unos niveles con otros. Estos tubos hacían las veces de algo parecido a ascensores, pero desafortunadamente, al caer la instalación han quedado fuera de servicio. Aun así es posible trepar por su interior, ya sea haciendo palanca con el propio cuerpo o ayudándose de las hendiduras que han provocado los cancerberos con sus garras en algunos de ellos. Trepar mediante un sistema de palanca entraña una tirada de **AT** 15, pero una caída podría ser fatal, ya que hay una distancia de cerca de veinte metros entre planta y planta. Una caída desde la plantacuarta supondría sesenta metros de caída libre antes de estrellarse contra el suelo del laboratorio. Más les vale tomar alguna medida de seguridad antes de ponerse a trepar. Igualmente pueden hacer uso de lianas o algún otro material de escalada que les permita reducir la dificultad a 10 o 12, dependiendo de lo elaborado o rudimentario del aparejo. Igualmente, si uno de los jugadores trepa primero y ayuda a los demás con una cuerda, puede sumar su **Fortaleza** a la tirada del jugador que asciende.

Moverse por los tubos provoca mucho cansancio, por lo que deberán pararse entre plantas para descansar antes de proseguir el ascenso. Atráelos con algún sonido o sitúa los tubos que comunican cada planta en distintas zonas para que se vean obligados a pasar por todas ellas.

PLANTA 1

La planta 1 es una zona algo más pequeña que la 2 y la 3, pero aun así es gigantesca. En ella se encuentran unos laboratorios de tecnología absolutamente incomprensible para un ser humano. De hecho, como director de juego nunca debes referirte a esta instalación como un «laboratorio». Simplemente habla de tecnología incomprensible. Describe maquinarias de ciencia ficción: «Un enorme rotor que permanece inerte surcado por finas hebras luminosas que no se sabe bien si se trata de cableado con alimentación energética o un sistema capilar cargado de nutrientes».

Esta zona solo esconde tres cosas de interés para los jugadores. Los paneles táctiles de información mental que encontrarán hacen referencia a conceptos biológicos y matemáticos tan complejos que es imposible entender nada. La única placa que esconde información útil es una situada en una peana en el centro del laboratorio. Mediante este panel los personajes pueden descubrir que existe un sistema de seguridad que aísla esta planta del resto y dispara una bomba térmica en las otras tres capaz de destruir toda forma de vida que haya en ellas. Si pretenden hacer uso de la bomba, deberán asumir la decisión de matar a los centenares de criaturas alojadas en los ecosistemas, algunas de ellas los últimos especímenes que quedan en la galaxia. A cambio acabarán con la amenaza de los cancerberos de los niveles superiores. Hay que hacer constar que la bomba destruye las formas de vida, pero no la tecnología, por lo que los datos del archivo siguen pudiéndose consultar.

El siguiente elemento de interés en la instalación es un cancerbero que permanece oculto entre la maquinaria y que atacará al grupo. Un buen momento para dejarse ver es justo antes de que decidan activar la bomba (si es que hacen uso de ella), o justo después de que hayan decidido no hacerlo. En ese caso es posible que lo reconsideren después del ataque.

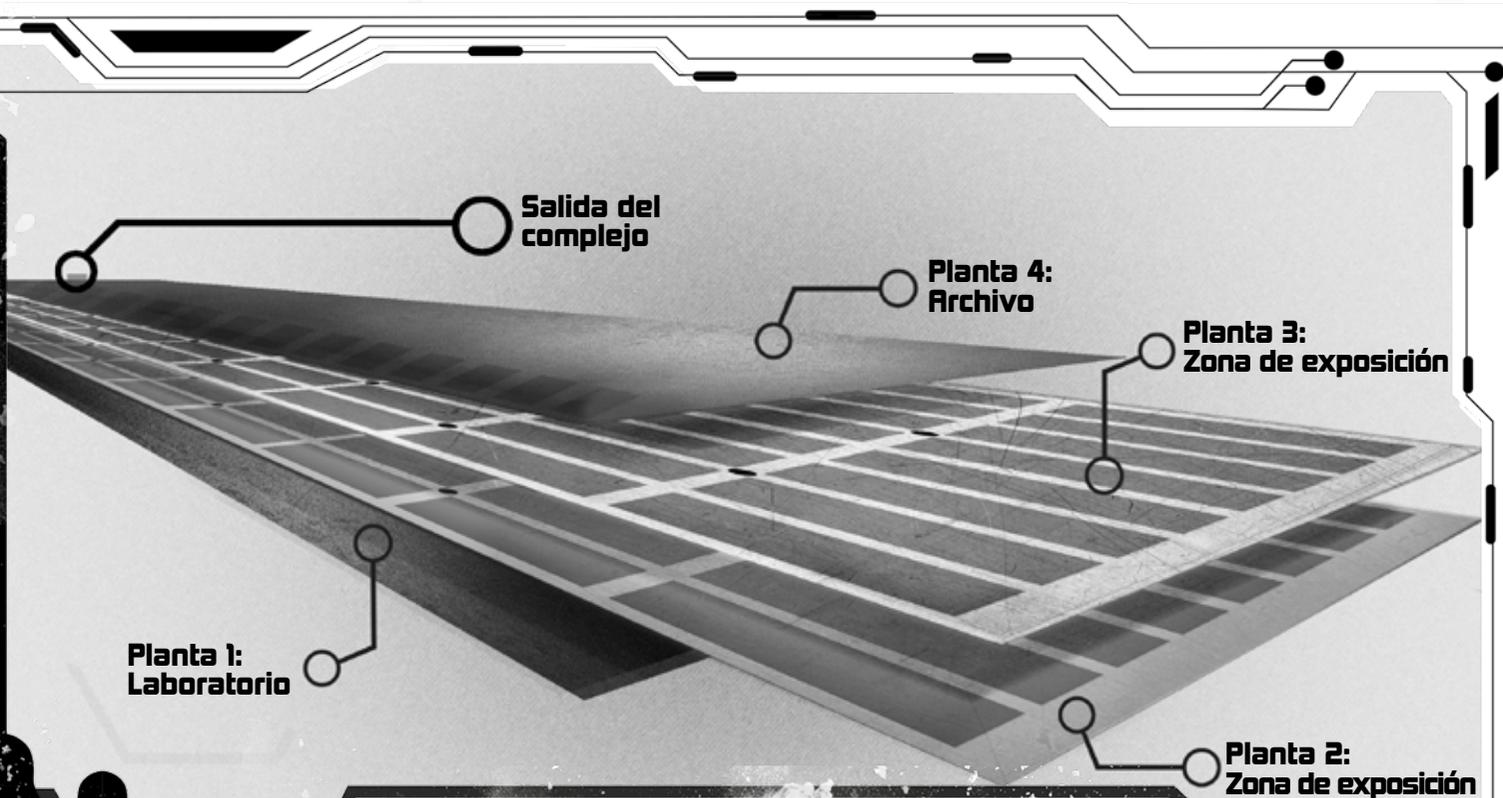
El último elemento de interés son unas vainas en las que hay cuerpos de diversas criaturas, algunas de ellas a medio formar. Si pierden unos minutos en pasear entre las vainas, darán con el nuevo avatar de Stacy. Está perfectamente formado, por lo que puede ser extraído de la vaina y despertado. Desafortunadamente, no se le ha cargado ningún tipo de programación, por lo que su mente está absolutamente vacía. Si se despierta en tal estado no será más que un vegetal que no sabe andar, comunicarse ni llevar a cabo ninguna acción no refleja. Pasadas unas horas podrá lanzar gruñidos guturales y soltar manotazos al aire.

Personajes de repuesto

En otro tipo de aventuras, cuando uno de los personajes de los jugadores muere en mitad de una campaña, es fácil encontrar un reemplazo para ellos: se contrata un nuevo mercenario en la cantina local, se acuerda que el investigador caído escribió una carta a un familiar que casualmente es diestro con el revólver, el látigo y escarbando en archivos de bibliotecas... Pero en **Matrioska** nada de esto resultaría plausible. La muerte debería ser definitiva o, como mucho, podrías dejar que el jugador tomase parte en uno de los desenlaces que podrás ver en el **NIVEL 6** (interpretando la muerte como un ascenso de nivel).

Aun así resulta entendible que esta fórmula te parezca anticlimática y puede llevarte como director de juego a ser sobreprotector con los personajes jugadores. Una alternativa podría ser hacer un uso creativo de las vainas de clonación sintética. Supón que incluyen un dispositivo de control que permite inyectar recuerdos en el sujeto antes de despertarlo. Si la caída ha sido la pequeña Stacy, se inserta su memoria en el nuevo cuerpo y ya tenemos un reemplazo, idéntica al original salvo en lo que concierne al último día, que no forma parte de la memoria preprogramada. Llegados a este punto deberás pedirle al personaje afectado que haga un esfuerzo en su interpretación obviando todo aquello que el personaje no debería saber a no ser que sus compañeros le den las respuestas adecuadas.

Pero ¿y si otro de los personajes es el caído? ¿Por ejemplo, Ted? Definitivamente sería todo un *shock* para él despertar en el cuerpo de su propia hija y escuchar la historia que el resto de su familia tiene que contarle al



respecto de lo que él cree que es su vida. Podrías representarlo activando el aspecto «En estado de *shock*» si lo creéis oportuno.

Las gemelas se han convertido de repente en trillizas. Esto debería iniciar una reflexión que eclosionará en el último capítulo referida a qué y quiénes son los personajes. ¿Puede considerarse a dos entes independientes como un mismo ser únicamente por compartir los mismos recuerdos? Recuerdos que, por otra parte, podrían ser falsos. Y en caso de que la respuesta sea afirmativa, ¿no basta un solo día para separar dichas personalidades?

Y todavía nos queda una interrogante más. ¿Y si hay más de un caído? Junto a la vaina de Stacy hay muchas otras de criaturas extraterrestres. ¿Sería posible insertar en dicho cuerpo la mente de alguno de los Krammer? Si tu respuesta es afirmativa, te estarás enfrentando a un grupo ciertamente variopinto. Podrías permitir que la compatibilidad fuese automática y total, o exigir una tirada de **Voluntad** del jugador para imponerse a un organismo que lo rechaza. Cuanto más distinto al humano sea el cuerpo huésped, mayor podría ser la dificultad exigida. Si la tirada es fallida se crea un ser aullante y enloquecido del que el resto de jugadores deberá dar cuenta sabiendo que en una pequeña parte de su mente se retuerce algo parecido a un ser querido.

Estos nuevos cuerpos podrían tener alguna habilidad especial que los hiciese más divertidos de jugar (capacidad de mimetizarse con el medio, un agudo chillido que pudiese ser utilizado como arma...), pero a la vez deberían tener algún tipo de complicación (ojos tan sensibles que solo pueden abrirse en la oscuridad, una estructura ósea tan pesada que los hace enormemente lentos, etcétera).

Al final de este nivel tienes dos tipos de alienígenas (danzantes y armadillos) que podrían ser utilizados para este fin, aunque no dudes en crear uno propio. Los jugadores asimilan las características del alien (a excepción de la Voluntad y la Inteligencia, que usarán las de su personaje), pero mantienen sus habilidades. Si alguna de estas entra en conflicto con su complicación, puedes activarla.

PLANTAS 2 Y 3

En el momento en que regresen a la planta 2 o asciendan a la planta 3, deberás hacerles notar que la luminiscencia de las paredes que mantiene el complejo con luz se ha ido atenuando notablemente. Esto debería darles una inyección de urgencia para no quedar atrapados en la oscuridad. Además ahora muchas de las criaturas empiezan a ser conscientes de que algo marcha mal en sus ecosistemas. Varios de ellos, con ojos enloquecidos y salvajes, golpean las mamparas de sus celdas, que en ocasiones quedan salpicadas por los jugos de exóticos colores que corren por las venas de las criaturas. Algunos de los de aspecto humanoide parecen capaces de ver a los personajes a través de la niebla violácea y parecen pedir ayuda a gritos en un idioma incomprensible. ¿Se detendrán los jugadores a tratar de ayudarlos o los abandonarán a su suerte?

En estos dos pisos lo importante es generar sensación de urgencia y terror ante la posibilidad de quedar atrapados a oscuras o de que alguna criatura más pueda liberarse como ellos mismos han hecho.

PLANTA 4

Esta planta es también más pequeña que las de exposición, pero tiene aún más altura. Hay gigantescos monolitos negros del mismo material que las pantallas de información que conforman una especie de bosque de torres negras. Un pasillo central conduce hasta el final de la sala. Allí un enorme portalón con una placa negra permite acceder a la salida.



En esta puerta descubrirán también un agujero formado por la sangre de uno de los cancerberos. Los jugadores podrán elegir que sus personajes huyan directamente o que se retrasen para obtener algo más de información de los archivos sobre qué los ha traído aquí y quiénes son. En cualquier caso, antes de salir por la puerta deberán enfrentarse al último cancerbero si es que queda alguno. Si los jugadores tocan cualquiera de los monolitos accederán a una arrebatadora fuente de conocimiento. Por cada búsqueda que quieran hacer deberán tener éxito en una tirada de $\text{d}20$. Si disponen de una referencia (la que se nombraba en algunas de las placas de los ecosistemas), la dificultad se reduce a 15. Si un personaje falla una tirada no puede reintentarla, aunque otro sí podrá probar suerte.

ALGUNAS POSIBLES BÚSQUEDAS

Humanos

«Los humanos representan el punto intermedio en la evolución de una especie obra del Alto Arquitecto. El desgaste de los recursos de su planeta natal, de la que deriva la aparición de enfermedades a las que la especie no es capaz de hacer frente, provocó su extinción durante una fecha cercana al 45º ciclo. Desafortunadamente, los ejemplares que mantenemos en nuestras instalaciones no son auténticos humanos sino una recreación sintética completamente funcional creada por los genetistas de la instalación».

El ecosistema de los Krammer

«En este ecosistema se inyecta a los sujetos una batería de recuerdos y se les permite interactuar entre ellos a lo largo de una jornada, al final de la cual se procede a dormirlos y borrarles la memoria para iniciar nuevamente el ciclo».

Alto Arquitecto

«El Alto Arquitecto es una conceptualización matemática compleja que al tomar consciencia de sí misma decide representarse de manera corpórea y poblar el universo con distintos avatares de sí mismo, hasta encontrar la versión definitiva sobre la que proyecta su consciencia. Este individuo único se localiza en el Sector 0A-A0».

El planeta del Alto Arquitecto

«El planeta del Alto Arquitecto se localiza en Sector 0A-A0. Se trata de un lugar no apto para todos los tipos de vida en el que la entidad mantiene una instalación de la que se desconoce su uso o función, ya que el Alto Arquitecto impide cualquier escaneo. Uno de los más grandes misterios del universo sería descubrir la criatura en la que decidió encarnarse».

El planeta Tierra

«Tercer planeta del Sistema Solar. El planeta ha sufrido numerosos cambios en su orografía a lo largo del tiempo, algunos de ellos originados por la imprudencia de las especies a las que ha dado cabida. El más drástico se debió a la destrucción de la Luna, único satélite del planeta, cuyos fragmentos se estrellaron contra la Tierra».

La instalación

«La instalación es el mayor centro de estudio y exhibición de especies complejas de la galaxia».

Cancerberos

«Una peculiaridad de la especie es su distribución sensorial. La visión de estas criaturas es escasa, pero tienen un sistema auditivo y olfativo bastante sofisticado del que se ayudan para cazar a sus

presas, aunque su principal sentido se encuentra en unas glándulas bajo la barbilla que les permiten detectar el movimiento incluso a kilómetros de distancia».

Estas son algunas de las respuestas más útiles que pueden encontrar, aunque es imposible prever lo que los jugadores preguntarán a los monolitos. En cualquier caso les debe quedar claro que existe el riesgo de que se les fría el cerebro al enfrentarse a los monolitos, por lo que no deberían eternizarse haciendo preguntas. Por otro lado, interpretar la información es extremadamente difícil, así como efectuar las preguntas adecuadas, por lo que la mayoría de las veces solo obtendrán pequeños retazos, o directamente nada.

ENFRENTÁNDOSE AL CANCERBERO

En total hay tres cancerberos sueltos. Es crucial que al menos uno de ellos escape con vida, ya que aparecerá en el NIVEL 4. Lo ideal es que este sea el primero en atacar. Puedes utilizarlo para apremiar y aterrizar a los jugadores, así como para que se hagan una idea de a lo que se enfrentan. Este ejemplar en concreto escapará al ser herido. Esto se debe a que tiene algo en su interior a lo que proteger... Será la sangre de este cancerbero la que salpique la salida de la planta 4 y forme un agujero.

Cada enfrentamiento debería ser aterrador y sangriento. Lo que se busca es que los jugadores impongan su inteligencia a la fuerza imparable de estas bestias, por lo que deberías premiar con el éxito cualquier plan bien trazado.

Lo más probable es que monten algún tipo de trampa con elementos tomados de los ecosistemas. Bien por ellos.

También pueden utilizar las garras y la armadura del ejemplar muerto de cancerbero que hay en su ecosistema para fabricar armas y armaduras. Es buena idea, pero no es suficiente. Deberían aunar todos sus esfuerzos para vencer a un cancerbero en una batalla abierta con tales armas, y si llegasen a vencer, sin duda sería pagando un alto precio.

Otra opción es que se ayuden de alguna criatura como el metamorfo o los escarabajos. En este último caso deberían tener un buen plan ya que los escarabajos pueden ser un enemigo aún más peligroso que los cancerberos.

Otra forma de eliminarlos es activando el detonador del laboratorio, aunque no se librarán de enfrentarse con el que allí se oculta.

Antes de su último enfrentamiento, si han hecho las consultas adecuadas a los monolitos o se han percatado de su ausencia de visión, pueden llegar a conjeturar que el cancerbero no los detectará si se quedan quietos. Bien por ellos, porque esto es así. Puedes haberles dado alguna pista antes. Por ejemplo, si el cancerbero atacó a un personaje y lo dejó inconsciente, sorprendentemente podría haberlo ignorado al no detectar el sonido de su ropa ni su movimiento. Pero todavía les queda el olfato. Si alguno de ellos ha sangrado... no tendrá forma de eludir a las bestias.

CRIATURAS

Cancerberos

Los cancerberos tienen una fisonomía similar a la de los cánidos. Su tamaño es el de un oso, y están protegidos por placas de piel dura, parecida a la de los rinocerontes, aunque con la textura del exoesqueleto de un insecto. Lo más llamativo de su rostro es un hocico que se abre en cuatro mandíbulas como si se tratase de una flor, mostrando una boca con una miríada de afilados dientes. Su visión es escasa, pero compensan esta falta con dos glándulas que cuelgan bajo la mandíbula inferior, que utilizan para detectar el movimiento de sus presas de manera similar a

la línea lateral de los peces. Poseen unas afiladas garras y una cola terminada en un espolón que produce una neurotoxina letal para muchas especies, aunque en la humana solo deja entumecido el miembro donde se haya producido la picadura durante poco más de una hora. Además, su sangre es ácida, por lo que son incomedibles para otras especies.

Características: Fortaleza (Dientes como cuchillas) 6, Reflejos (Felino) 6, Voluntad (Insaciable) 3, Intelecto (Primario) 1.

Habilidades: Máquina de matar 5, Engullir 4, Espolón 3, Aullido 4, Detectar movimiento 4, Atemorizar 6.

Combate: Aguante 7, Resistencia 21, Defensa 16, Iniciativa 6, Reducción al Daño (Exoesqueleto) 3, Daño +2/+1.

Armas: Mordisco (C), Garras (m+1), Salpicadura de sangre ácida (2), Picadura*.

* La picadura del aguijón actúa de manera similar a un veneno. Si un personaje es alcanzado por el aguijón, durante varias horas sentirá el cuerpo extremadamente rígido y solo podrá intentar acciones físicas sumando característica y habilidad, pero sin poder hacer tirada de dado. Para determinar cuántas horas está en tal estado, ha de realizar una tirada de **Aguante** con dificultad 10. Estará m horas afectado por el veneno si pasa la tirada con éxito y C si falla.

Danzantes

Los danzantes provienen de un mundo en el que son presa de los cancerberos, por lo que se han adaptado para ser extremadamente escurridizos. Hay varios de estos seres en las vainas. Su tragedia es que no eran parte de la exhibición, sino alimento para los cancerberos.

Pertenecían a una sociedad de mente colmena, lo que los hace poderosos en grupo pero con capacidades intelectuales muy limitadas en solitario. Tienen un cuerpo humanoide muy delgado, con piel negra y curtida como el cuero. Los únicos orificios en su cabeza lampiña son dos ojos completamente rojos y dos diminutos oídos sin oreja. No tienen boca, por lo que el jugador que los interprete no podrá hablar con el resto de personajes.

Características: Fortaleza (Fibroso) 3, Reflejos (Escurridizo) 9, Voluntad (Obediencia a la reina) 3, Intelecto (Mente de colmena) 1.

Habilidades: Utiliza las habilidades del jugador cuya mente se inyecta.

Combate: Aguante 5, Resistencia 15, Defensa (recalculador), Iniciativa (recalculador), Daño (recalculador).

Complicación: Añadir a los de su huésped «Mudo».

Hitos: Añadir a los de su huésped «Renació en el cuerpo de un alienígena».

Dificultad para asimilar una mente humana: 10.

Armadillos

Como su nombre indica, estas criaturas tienen el aspecto de un armadillo humanoide con una serie de láminas en su espalda bajo la que pueden replegarse formando una suerte de escudo natural. Aunque su aspecto pueda parecer intimidante para los humanos, realmente son criaturas herbívoras muy pacíficas e inteligentes, por lo que resultan poco efectivos en el combate y prefieren parapetarse bajo sus escudos cuando se sienten amenazados.

Características: Fortaleza (Cuerpo robusto) 4, Reflejos (Lentos bajo su coraza) 2, Voluntad (Perseverante) 4, Intelecto (Búsqueda de soluciones pacíficas) 6.

Habilidades: Utiliza las habilidades del jugador cuya mente se inyecta.

Combate: Aguante 6, Resistencia 18, Defensa (recalculador), Iniciativa (recalculador), Reducción al Daño (Coraza*) 5, Daño (recalculador).

Hitos: Añadir a los de su huésped «Renació en el cuerpo de un alienígena».

Dificultad para asimilar una mente humana: 10.

* La coraza ofrece una RD a cualquier tipo de daño, pero cuando se activa no pueden llevar a cabo ningún movimiento ni acción física.





NIVEL 4

En el cuarto nivel, los Krammer están llegando paso a paso a la revelación final. Sin embargo, aún les queda mucho por descubrir y las amenazas siguen apareciendo. Nuevos misterios los dirigen hacia un lugar desconocido donde se les responderá a todas sus preguntas. Tendrán que luchar contra las amenazas y contra ellos mismos para sobreponerse y descubrir la verdad que tan profundamente se oculta.

La familia cruza el acceso de la zona de exhibición. A partir de ahora el aspecto no es el de paredes blancas y pulidas, sino uno mucho más industrial. Todas las galerías y salas tienen forma cilíndrica. Los pasillos los componen cilindros insertados unos en otros, parecido al sistema de tubos que se utiliza en fontanería. Todas las paredes son de color gris oscuro, recubiertas por un diminuto granulado que parece estar en continuo movimiento. Este granulado es algo parecido a nanobots que se encargan de las reparaciones de cualquier desperfecto. Cuando el ácido de los cancerberos provoca alguna brecha, los nanobots acuden a repararla, por lo que pueden verse centelleando al contacto con la sangre de las bestias. Toda esta zona también está salpicada por los restos desmembrados y a medio devorar de la tripulación. En distintos puntos hay conductos que comunican unas salas con otras, pero son demasiado pequeños para permitir su acceso a cualquiera que no sea una de las niñas. Su utilidad en la nave queda fuera de las necesidades argumentales de la historia.

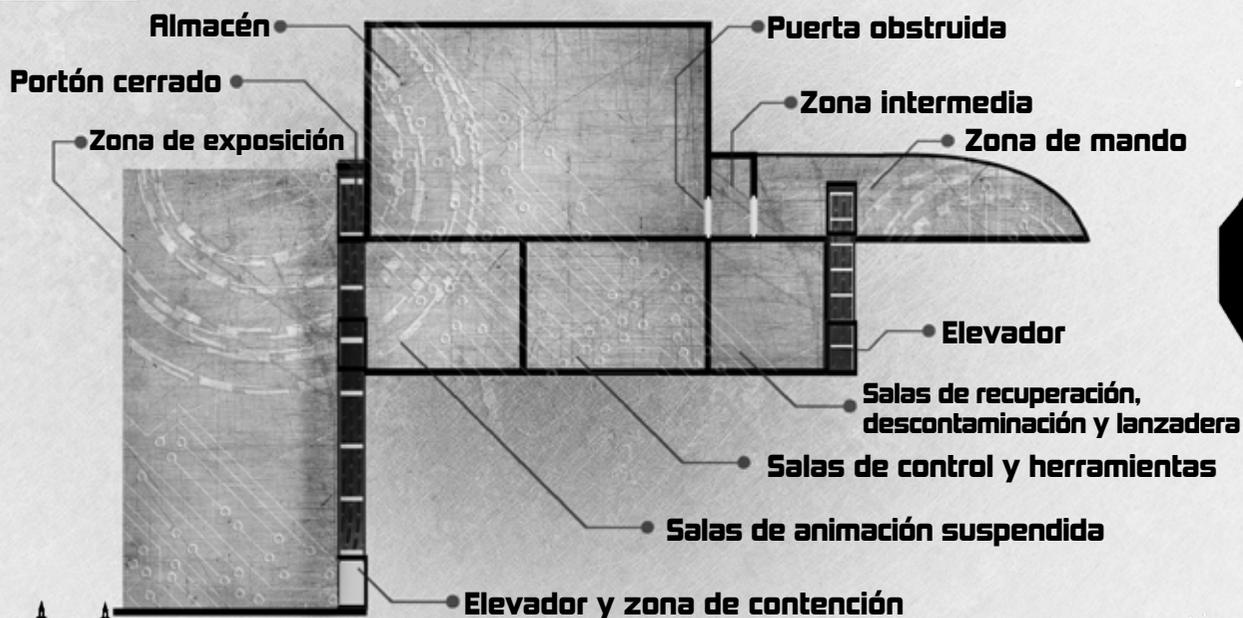
La primera sala a la que acceden es un gran tubo vertical que hace las veces de zona de contención y de ascensor, y comunica con el control de la nave espacial. El cancerbero que pasó por ella ha destruido gran parte de los sistemas armamentísticos y de control, tal y como indican varias torretas láser que chisporrotean, pero por las manchas de ácido humeante desperdigadas por la sala se deduce que él también ha sufrido graves heridas. Quedan varios sistemas de protección activos, aunque el único que puede afectar a los jugadores es un aparato que resultó ineficaz con el cancerbero. Se trata de una esfera blanca que flota en el centro de la habitación. Cuando detecta la presencia de intrusos emite un resplandor rojizo y genera unas ondas que afectarán a la percepción y raciocinio de quienes queden expuestos. Los jugadores pueden intentar resistir este efecto mediante una tirada enfrentada al dron de **Voluntad** + . Los que superen la tirada se mantendrán inmunes al efecto. Quienes

fallen enloquecerán y atacarán a quienes los rodeen de manera salvaje y animal, a base de manotazos y mordiscos, por lo que su habilidad de Combate quedará temporalmente reducida a 0. Si algún personaje activa el aspecto implícito «Somos familia» para hacer recordar al afectado quién es, puede conseguir que el atacante se quede dudando durante un asalto, aunque esta táctica solo se puede utilizar una vez por cada personaje afectado. El método para terminar con la esfera es destruirla a golpes. Si a alguno de los personajes se le ocurre exponerla al ácido del cancerbero (por ejemplo, recogiendo un poco con un palo o barra y golpeándola con él), el ácido atravesará el armazón de la esfera en tres asaltos y la dejará inutilizada. La esfera necesita estar a menos de dos metros para afectar a los personajes, por lo que no ascenderá para huir si es atacada.

En esta zona de la nave se mantiene el suministro energético, aunque el ascensor que comunica con la parte superior solo puede ser activado desde arriba. Para trepar por el tubo necesitarán una tirada exitosa de  16, tal y como hicieron en los conductos del **NIVEL 3**, aunque en este tubo la altura es únicamente de diez metros. Si ascienden de uno en uno en lugar de en grupo, el jugador que llegue arriba en primer lugar podrá activar una de las placas de control negras. Los jugadores que estén abajo sentirán cómo se vuelven ingravidos hasta llegar a la zona superior. Este ascensor comunica con una tercera planta, pero un portón impide a los jugadores acceder a ella desde este lugar.

Mientras los personajes estén por la segunda planta, escucharán continuos ruidos de patas acechándolos desde los conductos. Se trata de las crías de cancerbero de las que hablaremos más adelante.

La segunda planta consiste en un pasillo que comunica con las siguientes áreas:





SALAS DE ANIMACIÓN SUSPENDIDA

En estas dos salas gemelas hay un total de cincuenta vainas que sirven para sumir en un sueño inducido a los tripulantes cuando se realizan viajes de larga duración. Cada uno de los dispositivos tiene una placa negra que puede activarse para permitir a los jugadores hacer uso de las vainas. En el momento de programarlas se elige un periodo de tiempo en una escala imposible de interpretar para los humanos, o se asigna el despertar a un evento determinado, como por ejemplo cuando la nave llegue a su destino.

Seis de las vainas tenían tripulantes en su interior. El cancerbero ha vertido su ácido sobre ellas y ha devorado a los ocupantes. El resto de vainas están operativas.

SALA DE CONTROL DE LA ZONA DE EXPOSICIÓN

Aquí hay un monolito similar al de la zona del archivo de la planta 4, solo que en lugar de estar en posición vertical, está en posición horizontal, como si fuese el tablero de una gran mesa flotando a aproximadamente metro y medio del suelo. Si los jugadores acceden a ella descubrirán que se trata del sistema de control de la zona de exposición. Desde ella se reiniciaban los distintos ecosistemas y se accedía a diversas funciones de monitorización y control. Lo más interesante de este «ordenador» es que permite sumir en una animación suspendida al bloque completo de la sala de exposición. Esto no tiene gran efecto en la partida (salvo que a los jugadores se les ocurra un uso creativo para ello), pero seguramente es la decisión más equilibrada entre ética y seguridad que pueden tomar respecto a los centenares de seres que compartían con ellos la zona de ecosistemas. De todas formas, si intentan activar este dispositivo, les reportará un error. El acceso debe estar completamente sellado y el agujero provocado por el ácido lo impide. Los jugadores deberán volver sobre sus pasos, limpiar el

ácido lo mejor que puedan, y permitir que los nanobots actúen durante un par de horas, en que quedará reparada. Desde aquí pueden también acceder a cualquier otro control relacionado con las salas de ecosistemas que se te ocurra, como abrir todas las puertas. Diviértete.

Por último, hay que señalar que este dispositivo es ligeramente distinto a los anteriores: dispone de un sistema de detección de intrusos que se activa en cuanto se accede a él. Cuanto más tiempo pasa desde que uno de los personajes se conecta con el monolito, aumentan las posibilidades de que sea detectado como una amenaza. Pide una tirada enfrentada de **Intelecto** +  contra la capacidad de detección del computador, que empieza siendo de 10. Esta cifra aumenta rápidamente. Cada vez que exijas una tirada, suma 1 punto a la capacidad de rastreo. Los personajes percibirán que hay una presencia rastreándolos. Crea una sensación de urgencia que obligue a los jugadores a pensar rápido o desconectarse si no quieren ser cazados. Si el monolito llega a ganar, lanza un ataque mental que fríe el cerebro del intruso, produciendo un daño de M a la mente del personaje y rompiendo la conexión de manera definitiva con el usuario, que ya no podrá conectarse a ningún terminal protegido de la nave.

SALA DE HERRAMIENTAS

En esta sala encontrarán una docena de trajes de gravedad cero. Están preparados para la morfología de los técnicos, pero también pueden utilizarse por los humanos, ya que las diversas láminas que lo componen se adaptan como un guante al cuerpo de cada usuario. Los trajes se utilizan para realizar reparaciones en el exterior de la nave, de modo que se adaptan a atmósferas adversas. Disponen de un sistema magnético que permite a los personajes anclar sus pies a cualquier tipo de superficie y andar por las paredes. También ofrecen una Reducción al Daño de 5, por lo que los personajes podrían valorar ponérselos dentro de la nave, en previsión de algún combate. La mala noticia es que

produce una falta de movilidad que se traduce en el aspecto temporal negativo «Poca movilidad».

En esta sala hay además gran cantidad de herramientas, aunque está fuera del alcance de los personajes descubrir la función exacta. Eso sí, podrían utilizar una vara puntiaguda y alargada, que los técnicos utilizaban como generador de gravedad inversa, como una lanza improvisada: sé benevolente en ese sentido.

Las tres opciones de detectar la utilidad de los dispositivos de la sala son una herramienta de corte que podría utilizarse como arma (disponen de tres unidades), una pistola que segrega un gel curativo y un generador de mapeados. Aun así, descifrar su manejo será una tarea realmente difícil. Requiere una tirada de  o  20 para cada una. Las tiradas no se pueden repetir: o se descubre cómo se maneja o queda fuera del alcance del jugador. Por supuesto, si uno da con la mecánica, puede explicárselo al resto.

Este capítulo es ideal para que ataque la primera de las crías de cancerbero. Por ejemplo, una de las bestias podría saltar desde uno de los conductos en cuanto un personaje descubra cómo funciona la herramienta de corte, o podrían descubrir una cría a escasos metros de ellos dispuesta a atacarlos cuando enciendan el generador de mapeados.

Herramientas de corte

Esta herramienta consiste en un medio arco que se empuña hacia afuera y que genera una honda entre sus extremos que puede seccionar cualquier cosa que se interponga. Si mientras tratan de descubrir cómo funciona cometen una pifia, la accionan accidentalmente hiriendo a quien la manipula. Las buenas noticias son que el corte queda automáticamente cauterizado. Esta arma produce un daño de C+M.

Gel curativo

Esta pistola segrega un gel con una pasta de nanobots que reducen un nivel el proceso de curación de cualquier herida. Por ejemplo, una herida con un nivel de daño herido sobre la que se apliquen los nanobots, se recuperará como si el nivel de herida fuese sano. Esta pistola solo dispone de cinco dosis.

Generador de mapeados

Cuando se acciona este mecanismo con forma de cilindro de unos treinta centímetros, emite un destello que se expande en forma de onda hasta una distancia de quinientos metros, silueteando con líneas rojizas cualquier estructura aledaña incluso a través de las paredes, como si se tratase de un mapa 3D. Si lo accionan, déjales acceder al mapa de la nave. Lo más interesante es que también detecta cualquier forma de vida, silueteando su ubicación con líneas azules. El destello se va apagando poco a poco hasta que vuelve a ser invisible al cabo de treinta segundos. El detector solo dispone de cinco usos, aunque esto no lo sabrán los jugadores hasta que deje de funcionar. Utilízalo para aterrorizar a los jugadores con las crías de cancerbero que acechan en los conductos o detrás de alguna de las máquinas.

SALA DE RECUPERACIÓN

Los personajes no van a ser capaces de deducir la función de esta sala, ya que está fuera de su alcance reconocer los dispositivos que

generan el campo de energía en que descansaban los técnicos o el sofisticado equipo médico. Lo que sí les será de utilidad es una máquina con uno de los paneles negros. Cuando este se activa, una oquedad con cuatro pequeños cañones enfrentados produce un chisporroteo en cuyo centro queda flotando una bola de pasta gelatinosa de un gris azulado. Hasta que dicha bola se retira, no se puede generar otra. La utilidad de la pasta es alimenticia y sirve también para los humanos, con la diferencia de que los técnicos solo requerían una dosis diaria de estas bolas y los humanos necesitarán diez. Si algún valiente se anima a probarla, descubre que sabe a algo parecido a pollo.

Sin embargo, lo más notable en esta sala se encuentra sobre ella. Hay un enorme agujero en el techo producido por el ácido/sangre del cancerbero, al pueden ver inerte en la planta de arriba junto al agujero (a punto de caer por un agujero que se agranda cada vez más). El ácido es tan abundante que el goteo está empezando a horadar el suelo de esta sala.

SALA DE DESCONTAMINACIÓN

Una sala de descontaminación que puede activarse con uno de los paneles negros (aunque seguramente los virus extraterrestres sean el menor de los problemas de los jugadores) conduce a una esclusa que comunica con la nave lanzadera (ver más adelante), aunque la apertura de la esclusa se puede accionar únicamente desde la zona de mando (ver más adelante).

ELEVADOR

Por último hay un elevador que comunica con la planta tercera que funciona mediante su correspondiente placa de control negra. Si suben a la tercera planta por este elevador, se encontrarán en la zona de mando.

ZONA DE MANDO

La vista nada más ascender a esta localización es sobrecogedora, ya que parece conducir directamente al exterior. Realmente alrededor de la sala se extiende un material transparente en forma de cúpula que mantiene aislados del exterior a los tripulantes. Por primera vez los jugadores serán conscientes de que se encuentran en una nave orbitando alrededor de un planeta negro cubierto de venas rojizas, como si se tratase de un órgano tumoral, y en apariencia deshabitado.

Lo siguiente que llamará la atención de los Krammer es el cadáver de un cancerbero. Su vientre está abierto. Una tirada de  15 permite comprobar que lo que lo ha destruido ha surgido de su interior. Por el suelo hay una docena de vainas gelatinosas envueltas en las tripas y sangre del cancerbero. Las vainas están vacías. Con otra tirada de  15 podrán darse cuenta de que la gelatina ofrece una protección contra el ácido del cancerbero.

En el centro de la sala hay dos monolitos en posición horizontal, más pequeños que los anteriores. Este terminal cuenta con los mismos sistemas de seguridad que la sala de control de la zona de exposición. Su función es el manejo de la nave. En cuanto uno de los personajes se conecte, recibirá un mensaje que le informa que la nave ha alcanzado su destino. También indica: «Utilice lanzadera para descender al planeta».

Desde este terminal pueden accionar la puerta que comunica con la nave de aproximación. También pueden descubrir el destino al que ha llegado la nave: el planeta del Alto Arquitecto. Los jugadores no tendrán la capacidad de trazar una nueva ruta de navegación.

Cuando hayan hecho estos descubrimientos preliminares es el momento adecuado para que se produzca el ataque de los especímenes jóvenes de cancerbero. En las otras secciones debes haber permitido que luchen contra una o dos de las criaturas. Las que queden, hasta un máximo de doce, atacarán ahora. Estas deben estar más desarrolladas que las de la primera oleada, lo que dará idea a los jugadores del rapidísimo crecimiento de estas criaturas. Lo que viene a continuación es la descripción de las probables acciones de los jugadores en su enfrentamiento con los cancerberos, pero no seas dirigista y no los obligues a ir hasta ese punto (con todo lo relacionado con el robot que verás más adelante y lo que este implica). Si los jugadores trazaron un buen plan y estrategia previniendo el ataque, permíteles jugarlo a su modo.

Cuando los jugadores se encuentren con una docena de cancerberos jóvenes, es probable que traten de huir. Las criaturas salen de sus escondrijos en la maquinaria de esta sección y del tubo del ascensor, por lo que esta zona no puede utilizarse para huir. El único camino accesible es un portón en la única pared que hay en la sección. Este portón conduce a una zona intermedia que comunica con el almacén. Los personajes podrán encerrarse en esta zona, aunque los especímenes no tardarán en acceder a ella por varios de los conductos que comunican con la sala. Permite que los jugadores utilicen diversos objetos para crear barricadas temporales en los conductos.

El siguiente acceso es un portón grande y pesado. Si los personajes tratan de accionar el dispositivo de apertura, verán que la puerta hace intento de abrirse, pero está atorada. Esta puerta dispone de una pequeña ventana desde la que puede verse el otro lado. Se trata de un enorme almacén en el que hay numerosos contenedores

apilados. Uno de ellos ha caído accidentalmente sobre el portón y es el que impide su correcto funcionamiento. A escasos cien metros podrán ver un enorme robot junto a un asiento con otro panel de control.

El único acceso al almacén es a través de los conductos, y solo las niñas podrán pasar por ellos. Si lo hacen, es lógico pensar que tratarán de accionar el robot. Pero la cuestión es más compleja de lo que parece. La silla y el control no sirven para tomar el mando del robot como si se tratase de un radiocontrol, sino que transfiere la mente del operador a la máquina dejando el cuerpo inerte. Las ondas cerebrales humanas y las de los técnicos son muy similares, y esta es la razón por la que pueden controlar en mayor o menor medida los dispositivos negros que se encuentran repartidos por toda la instalación. Por eso esta máquina hace una correcta identificación de las ondas cerebrales de la niña y las transfiere al robot. El problema surge cuando la niña que lo haya utilizado quiera volver a su cuerpo. El dispositivo no reconoce en absoluto el cuerpo que ha quedado inerte en la silla y no transferirá las consciencia de vuelta a su cuerpo original, por lo que quien haga uso del robot está condenado a quedar atrapado en él. Las buenas noticias son que el robot puede servir para desatascar la puerta y puede utilizarse como un arma mortífera contra los cancerberos. Aun así, no podrá encargarse de todos al mismo tiempo, por lo que el resto de los Krammer habrá de resistir el ataque de varias de las criaturas.

Una vez vencidos los cancerberos, los jugadores son libres de hacer cuanto deseen y finalmente descender en la nave de aproximación al planeta en busca del Alto Arquitecto.

ALTERNATIVAS EN EL NIVEL 4

A efectos de guion, los personajes no disponen de los conocimientos necesarios para fijar un nuevo destino para la nave espacial en que se encuentran, aunque para dar mayor libertad a los jugadores, podrías



permitir que se dirijan adonde quisieran, reescribiendo la continuación de la historia (y quizás retomando más adelante el viaje hasta el Alto Arquitecto).

Podrías permitir que los personajes viajaran hacia el planeta de los técnicos en busca de respuestas. Podrías dejar que volvieran a la Tierra para descubrir los restos de nuestra civilización en un planeta que ya en nada se parece al que creían conocer. En esta nueva Tierra podrían tratar de establecerse y vivir aventuras de corte *pulp* similares a lo visto en la película *After Earth*. Quizás allí pudieran encontrarse con el siguiente salto evolutivo de la raza humana. Recuerda que una de las placas de datos hacía referencia a que el ser humano era el punto intermedio de una raza que había evolucionado en tres fases. La primera serían los primates, la segunda los humanos, ¿y la tercera? Podrían encontrarse con estos humanos avanzados o descubrir que realmente son los parientes lejanos de los técnicos. Quizá llegasen a este descubrimiento al dirigir la nave al planeta natal de los técnicos para encontrarse con que habían sido conducidos a la Tierra. Daría para una historia con revelaciones parecidas a las de *El planeta de los simios*.

Otra alternativa es que todavía falten meses para llegar al planeta del Alto Arquitecto. Y quien dice meses, ¿por qué no años? ¿Se atreverán los jugadores a ocupar una de las vainas de animación suspendida? ¿Qué harán con el personaje robot? ¿Cómo le afectará pasar varios años en soledad mientras el resto de su familia descansa plácidamente? ¿Y qué pasa con las criaturas de la zona de exposición si no fueron sumidas también en animación suspendida? ¿Pudieron morir todos y ahora los personajes son asediados por los espíritus de extraterrestres vengativos?

CRIATURAS

Dron

El dron es una esfera del tamaño de una pelota de baloncesto. Está construida del mismo material de aspecto óseo que la instalación, e igualmente emite cierta luminiscencia que se torna en luz roja cuando detecta una presencia hostil. El interior de la esfera cobija un cerebro sintético suspendido en un líquido amniótico. La única forma de llegar a su interior será usando el ácido del cancerbero.

Características: Fortaleza (Material alienígena) 4, Reflejos (Zigzagante) 6, Voluntad (Dominante) 6, Intelecto (Guardián) 5.

Habilidades: 🌀 Flotar 4, 🌀 Doblegar voluntad 6, 🌀 Localizar 5.

Combate: Aguante 7, Resistencia 21, Defensa 15, Iniciativa 8, Daño +1/+0.

El robot

El robot es una mole de color negro de tres toneladas. La aleación con la que está fabricado hace que parezca roca más que metal. En lugar de manos, el robot tiene dos enormes pinzas que puede utilizar para triturar cualquier cosa que atrape. Es capaz de levantar y mover cuatro veces su peso. De sus pies puede extraer una especie de esquiés que le dan una mayor estabilidad cuando tiene que transportar mercancía muy voluminosa.

Características: Fortaleza (Colosal) 12, Reflejos (Lento) 3, Voluntad (el valor de la de su huésped), Intelecto (el valor del de su huésped).

Habilidades: El valor de su huésped.

Combate: Recalcular en función del huésped.

Complicación: Su batería tiene una duración limitada.

Hitos: Añadir a los de su huésped «Ha perdido su cuerpo y se ha convertido en un robot».

Cancerberos jóvenes

Hasta que se desarrollan completamente, los cancerberos tienen dos fases de crecimiento por las que avanzan muy rápidamente pero con cierta diferencia de velocidad entre unos especímenes y otros. Los jóvenes son de menor tamaño que los especímenes adultos. Por lo demás, su morfología es muy similar, salvo por un aullido que recuerda vagamente al lloro de un niño.

Características: Fortaleza (Dientes como cuchillas) 3 Reflejos (Felino) 3, Voluntad (Insaciable) 3, Intelecto (Primario) 1.

Habilidades: 🌀 Máquina de matar 3, 🌀 Engullir 3, 🌀 Espolón 2, 🌀 Aullido 4, 🌀 Detectar movimiento 3, 🌀 Atemorizar 4.

Combate: Aguante 4, Resistencia 12, Defensa 11, Iniciativa 4, Daño +1/+0.

Armas: Mordisco (C), Garras (m+1), Salpicadura de sangre ácida (2), Picadura*.

* La picadura del aguijón actúa de manera similar a un veneno. Si un personaje es alcanzado por el aguijón, durante varias horas sentirá el cuerpo extremadamente rígido y solo podrá intentar acciones físicas sumando característica y habilidad, pero sin poder hacer tirada de dado. Para determinar cuántas horas está en tal estado, ha de realizar una tirada de **Aguante** con dificultad 10. Estará m horas afectado por el veneno si pasa la tirada con éxito y C si falla.

Crías de cancerbero

Se trata de la fase inicial en el desarrollo de los cancerberos. Son de un tamaño similar al de un perro de unos doce kilos. Todavía no han desarrollado completamente su exoesqueleto verdoso por lo que puede verse su carne de un color rojo negruzco. A efectos de juego funcionan como secuaces.

Características: Fortaleza (Dientes de leche) 2 Reflejos (Felino) 2, Voluntad (Hambriento) 3, Intelecto (Primario) 1.

Habilidades: 🌀 Diminuta máquina de matar 2, 🌀 Engullir 2, 🌀 Espolón 2, 🌀 Detectar movimiento 2, 🌀 Atemorizar 2.

Combate: Aguante 3, Resistencia 9, Defensa 9, Iniciativa 3, Daño +1/+0.

Armas: Mordisco (m), Garras (m), Salpicadura de sangre ácida (2), Picadura*.

* La picadura del aguijón no resulta venenosa en esta fase.



NIVEL 5

La única forma que los jugadores tienen de avanzar en la historia es descender al planeta del Alto Arquitecto (AA) y presentarse ante él. Hay otras cosas que podrían tratar de hacer, como establecerse en la nave, pero no sería más que condenarse a una nueva prisión. Aun así, debes permitirte si es lo que desean y establecer qué es lo que pasa en los años que permanecen aislados en la nave. Lo que les espera es la paranoia, neurosis y agorafobia. Y si tratamos temas más acuciantes, los límites de oxígeno, el alimento que la máquina de la sala de recuperación es capaz de generar, y el deterioro que se produce en sus cuerpos del que ya se habló en el NIVEL 3. Quien se encuentra en un estado más crítico es la pequeña Stacy. Aun en el caso de que su consciencia estuviese ahora dentro del robot, este tiene unas limitaciones de energía a las que habrán de enfrentarse tarde o temprano. Resumiendo, si permanecen el suficiente tiempo en la nave solo les aguarda la locura y la muerte, por lo que tarde o temprano tendrán que hacer uso de la lanzadera.

LA LANZADERA

La lanzadera tiene capacidad para una veintena de pasajeros. Su interior alberga una pequeña sala de animación suspendida o bodega que recuerda a la nevera frigorífica de un camión de carne (es donde los técnicos alojaban a las especies que recogían) y una sala de pasajeros con diez asientos. En el apoyabrazos de cada uno de ellos hay una pequeña placa de control que activa un arnés de seguridad que sale del respaldo. El asiento en cabeza tiene una placa más que hace las veces de control de la nave. La lanzadera tiene su destino ya programado y está únicamente a la espera de que alguno de los personajes la active. La forma de la nave es la de una esfera achatada. Todo el perímetro de la zona de pasajeros está rodeado por un ventanal, y hay una puerta al exterior que comunica con la sala de descontaminación. En la «cola» de la nave hay dos esferas huecas que giran una dentro de la otra cuando la nave se pone en marcha. En su interior se genera un haz de energía que se encarga de dar propulsión y estabilidad a la máquina.

Estamos muy cerca del final. La lógica dicta que los jugadores habrán pensado en vestir a sus personajes con los trajes de gravedad cero. No hacerlo los condenaría a una muerte segura, y quizá lo merecieran por imprudentes. Aun así, antes que privar a todos de disfrutar del final de la aventura, podrías pedir una tirada de  12 para que alguno de los personajes piense en dicha opción si no lo han hecho los jugadores por ellos.

Describe la terrible sensación de indefensión y velocidad cuando la lanzadera se desengancha de la nave y se dirige hacia la atmósfera del planeta. Cuando la lanzadera esté a punto de entrar en la atmósfera, escucharán un sonido de metal rasgado acompañado de un fuerte bandazo. Si alguno de los jugadores se suelta del arnés podrá ver que en el exterior de la nave está uno de los especímenes jóvenes de cancerbero aferrado al casco y destrozando las esferas de propulsión. Si no quieren enfrentarse a una muerte segura, uno de los jugadores deberá salir al exterior y enfrentarse a él.

¿Y si no es posible que haya un cancerbero?

Quizás los jugadores disponían del generador de mapeados y escanearon la lanzadera antes de partir, asegurándose de que no hubiera intrusos. En tal caso sustituye esta amenaza por el fragmento de una lluvia de asteroides que ha quedado atrancado en las esferas.

LUCHA FINAL CON EL CANCERBERO

Los jugadores deben entender (exige una tirada si lo consideras oportuno) que la nave va a entrar en barrena si el cancerbero destruye el mecanismo de propulsión. El sistema de anclaje magnético de los trajes de gravedad cero permitirá a los personajes moverse por el exterior de la nave, pero no será fácil. Hay que aclarar que si alguno de los jugadores está en el interior del robot de carga, este es el único que no podrá salir al exterior ya que no dispone de sistema magnético.

Desde el momento en el que se abra la compuerta, los jugadores dispondrán de seis asaltos para llegar hasta el cancerbero, derrotarlo y volver al interior de la nave sin sufrir daños. Pasado ese tiempo, la nave entrará en la atmósfera del planeta y se producirán una fricción y temperaturas insostenibles. El jugador que está en el exterior debe tomar una decisión sobre cuán preciso o rápido quiere ser para llegar a la criatura. Debe hacer una tirada de  20 para llegar hasta el cancerbero en un solo asalto. Si supera una dificultad 15, tardará tres asaltos. En caso de fallar la tirada, no consigue avanzar nada. Una vez que llegue al cancerbero, verá que la criatura está bastante indefensa y se agarra al casco de la nave con sus cuatro garras, por lo que solo puede atacar con las fauces (si el jugador se acerca lo suficiente) y con el espolón. Con que el jugador sea capaz de producir 6 puntos de daño en una de las patas de la criatura será suficiente para que esta se suelte y salga despedida. Aun así, el jugador todavía ha de volver al interior de la nave. Aplica la misma regla para medir su avance. En el primer asalto en el que entre en la atmósfera, recibe un daño de C a causa del calor. En el segundo asalto, de M. En el tercero, de C+M. El cuarto asalto no

lo resistirá. Esto quiere decir que como mucho (aunque resulta improbable) tendría un máximo de nueve asaltos para cumplir su misión, y como muy poco tardaría tres en llevarla a cabo (uno para ir, otro para vencer a la criatura y un tercero para volver). Llegados hasta este punto, si el personaje debe morir, que no te tiemble la mano. Es un momento épico. Nárralo en consonancia y sube la música. Si por ejemplo es Alex, describe cómo un segundo antes de que su cuerpo se separe del casco de la lanzadera el resto de personajes ven desde el interior cómo su rostro va derriéndose en el interior de la escafandra. Una lágrima se evapora un segundo después de salir de su único ojo, que se mantiene fijo en una de las niñas, y sus labios dibujan unas últimas palabras que los personajes no llegan a descifrar.

También existe la posibilidad de que no consiga eliminar al cancerbero. Cuando la temperatura aumente un poco más, la bestia también saldrá despedida, pero la nave estará ya totalmente fuera de control. Aun así dispone de un sistema de emergencia que se activará poco antes del impacto. Unos pequeños propulsores auxiliares se activan y toda la cabina se llena con una espuma que se solidifica y amortigua el golpe. Todos los personajes reciben daño por un valor de (m+C+M).

ATERRIJAJE EN EL PLANETA DEL ALTO ARQUITECTO

Todo el planeta parece muerto y estéril a excepción de los ríos de lava que corren por su superficie (son lo que desde el espacio daban la sensación de un sistema circulatorio).

Si la nave se ha estrellado, los supervivientes podrán ver una torre que se alza a una veintena de kilómetros. Los Krammer deberán recorrer a pie el trecho que los separa de ella. En caso de que recuperasen el control de la nave, esta desciende entre las nubes y aterriza a escasos quinientos metros de la estructura.

El palacio del AA es una torre negra que se eleva hacia el cielo como una aguja. Recuerda a las construcciones que los niños hacen en la playa dejando resbalar arena húmeda entre los dedos. A su única entrada se asciende por unas escaleras en las que hay cuerpos de diversas especies alienígenas desperdigados. Una tirada de  o  15 permite comprobar que los cuerpos no están muertos sino dormidos.

EL PALACIO DEL ALTO ARQUITECTO

Lo que en el exterior eran algunos cuerpos desperdigados, en el interior es un completo manto de cuerpos inertes (uno de ellos humano) que los personajes tendrán que pisar para avanzar. Los jugadores no tienen por qué saberlo, pero en el interior de esta sala pueden respirar con normalidad sin necesidad de los trajes. Si tuvieron un aterrizaje de emergencia en el que la nave quedó destrozada, también la integridad de uno de sus trajes pudo verse afectada por la pérdida de oxígeno. El personaje con este hándicap habrá llegado hasta esta zona con sus reservas al límite.

Cuatro pilares sostienen toda la estructura. Su superficie es enorme, de dos mil quinientos kilómetros cuadrados. Cuando los personajes lleguen al centro de la sala, si uno de ellos llama al Alto Arquitecto, una alienígena se pone en pie. Es levemente similar a una niña humana. Su piel es de color gris verdoso. Sus ojos son completamente negros, similares a los de un insecto y no tiene ni nariz ni labios, aunque sí tiene boca. Los personajes se encuentran al fin ante el Alto Arquitecto. Hay que señalar que el AA no tiene una forma corpórea fija, sino que transmite su consciencia a través de los distintos cuerpos que cubren la sala. Ha elegido el de esta alienígena porque le ha parecido un avatar adecuado para servir de interlocutor con los personajes.

Para mí, sentado ante el teclado tan lejos de ti y de tu grupo de juego se me hace enormemente difícil predecir qué es lo que van a exponer y reclamar al AA. Sin embargo es más fácil que tú, que has acompañado a tus



jugadores en su odisea, tengas una idea de hacia dónde va a ir esta conversación. El desarrollo de la charla y el desenlace será la confluencia de varios factores. Por un lado (seguramente el más importante), la personalidad única de tus jugadores y su personalidad grupal. Por otro lado, las decisiones que hayan tomado durante la partida, cómo los han afectado y las inquietudes que como director has sembrado en ellos. Por lo tanto, cada encuentro con el AA debería ser único y girar en torno a las experiencias vividas en las diversas sesiones de juego que los han llevado a este punto. Es vital que comprendas que estamos ante el colofón de la historia y que la sensación final de toda la partida depende de lo que seas capaz de transmitirles en este último gran encuentro. Desde que comenzaron a jugar es la primera vez que van a poder comunicarse cara a cara con un ser pensante que no sea del grupo. Pon todo de tu parte para que sea una experiencia memorable.

Aun así, nada más lejos de mi intención que abandonarte a tu suerte en un punto tan crucial, por lo que he creado un texto que abarca el curso probable que tomará el encuentro. Todo él se encuentra salpicado de anotaciones con las que adaptarlo a tu partida. Si eres un director experimentado con una buena capacidad de improvisación, te será suficiente para interpretar la secuencia a tu modo. Si te sientes algo inseguro ante esta tarea, te recomiendo que previamente a esta sesión de juego te sientes a tomar unas notas que completen este texto para que casi puedas leerlo directamente.

LA CONVERSACIÓN FINAL

Ya sabes bastante sobre el universo de juego como para poder dar respuesta a muchas de las incógnitas que sin duda habrán anidado en la mente de los jugadores. El AA es en cierta manera omnisciente, y como habrás podido imaginar, también es en cierta manera trasunto de Dios. Pero el hecho de que pueda saberlo prácticamente todo, no quiere decir que esté lo suficientemente interesado en determinados asuntos como para haberse preocupado en obtener respuestas. El universo es demasiado vasto como para que el AA preste su atención a según qué detalles. Así, podrías responder de manera evasiva a determinadas preguntas que te parezcan irrelevantes o en las que no quieras entrar. En cualquier caso puedes utilizar al AA como un alter ego de tu propia voz. Al fin y al cabo ten en cuenta que el director de juego es también un trasunto de Dios en el mundo de juego. Seguro que si has dirigido otras partidas has vivido ese momento en el que al finalizar la partida los jugadores te preguntan por todos los cabos que han quedado sin atar. Decide si te apetece responder o si quieres dejarles en ascuas sobre algún tema en concreto.

✦ **Pregunta:** ¿Hace mucho que desapareció la especie humana?

Alto Arquitecto: El universo es demasiado extenso y el tiempo demasiado relativo. Ni siquiera podría asegurar que lo que tú consideras como tu especie haya existido realmente.

✦ **P:** ¿Por qué cuando Stacy despertó el primer día parecía saber lo que iba a suceder?

AA: Lo que vosotros pensabais que se trataba de un día único se había venido repitiendo una y otra vez. Vuestros carceleros borraban vuestra memoria, os insertaban de nuevo el recuerdo de vuestro pasado y volvíais a vivir el mismo día. Pero vuestros cuerpos se iban deteriorando. El cuerpo de Stacy presentaba algunos defectos que impidieron el correcto borrado de su mente. Lo que Stacy sabía no era lo que estaba por venir, sino que eran los restos de un día que no había sido correctamente borrado.

✦ **P:** ¿Cuál es la razón para tener una nave llena de distintas especies de toda la galaxia?

AA: Algunos aspectos de las pequeñas intrigas de los seres vivos son nimiedades para mí. El tiempo de este universo se acerca a su fin...

Si los jugadores expresan su extrañeza ante el desconocimiento o las evasivas del AA sobre temas de gran escala como la existencia de la especie humana, en contraposición a conocer hasta el más mínimo detalle sobre los personajes, responderá algo parecido a esto.

AA: Lo que vosotros consideráis un tema insignificante o trascendental, no tiene por qué coincidir con lo que yo siento. De hecho sois muy importantes para mí. Tanto, que en cierta forma llevaba largo tiempo esperándoos sin saberlo.

Sobre este asunto se verá que continúa hablando más adelante.

Lo que es seguro es que los jugadores tendrán algún tipo de demanda o petición para el AA. ¿Por dónde irán los tiros? ¿Quieren una vida normal? ¿Quieren volver a ser los Krammer? Seguro que su solicitud estará relacionada con aquello que los jugadores creen saber sobre sus personajes. Es aquí cuando el AA debe ofrecerles las últimas reflexiones del juego.

✿ **P:** ¿Podrías hacer que tuviéramos una vida normal? ¿Devolvernos a la Tierra a 1981?

AA: ¿Una vida normal? ¿Y qué debería ser eso para vosotros? ¿Sois miembros de una auténtica familia o solo sois el producto de un entorno virtual diseñado por un tercero? ¿Existieron alguna vez los Krammer? Y en caso de haber existido, ¿mantener su consciencia os convierte en ellos?

Aquí deberías dejar que los jugadores traten de responder a estas preguntas. De sus respuestas y de sus actos derivará lo que responda el AA.

Viendo distintos grupos de juego a lo largo de los años he podido comprobar que por mucho empeño que los jugadores pusieran en la interpretación de sus personajes, esta poco a poco se diluía hacia la interpretación de sí mismos en pos de los mecanismos que accionasen el avance de la trama. Haz que el AA les eche esto en cara.

AA: Por ejemplo tú, Alex. ¿Cuántas veces has pensado en tu novia desde que descubriste que estabas en un mundo virtual? Y tú, Ted, ¿has hecho algo por recuperar a tu esposa desde entonces? ¿Y tú? ¿Has evolucionado más allá de lo físico desde que dejaste de ser una niña para ser un gigante artificial?

Deja también a los jugadores que respondan a estas cuestiones. Una vez hayan terminado, el AA les hará una oferta.

AA: Estáis pidiéndome una vida normal. Pero lo que vosotros conocéis como una vida normal no es más que un sueño que alguien pudo haber vivido hace mucho tiempo. Si eso es lo que queréis, os puedo invitar a dormir en mi palacio. Ser parte de mí. Os prometo la clase de vida que siempre soñasteis. Volveréis a ser los Krammer. Pero esta vez las cosas irán mucho mejor. Seréis una familia unida. Os enamoraréis. Veréis nacer a vuestros hijos y nietos. Moriréis con vuestros seres queridos alrededor y renaceréis para enmendar cualquier posible error que hubierais cometido.

En caso de que los jugadores acepten la oferta del AA, en el NIVEL 6 tienes un desenlace adecuado a esta premisa. Pero lo más probable es que los jugadores quieran algo más «real».

AA: La consciencia es como un tapiz en blanco que absorbe y se alimenta de todo pensamiento y estímulo con el que se encuentra. —El AA se queda unos segundos con la vista perdida, como si reflexionara sobre este tapiz en blanco—. Pero en ocasiones —continúa volviendo su atención a los jugadores y abriendo su mano—, surge una pequeña idea, algo infinitesimal..., un pequeño punto negro en ese tapiz immaculado. —En la mano extendida aparece un pequeño punto de energía negra a la que denominaremos «antimateria». Es como un diminuto agujero negro que parece absorber el espacio a su alrededor y crece poco a poco—. Da igual el tamaño del tapiz blanco. Todos tus sentidos, toda tu atención se concentra en ese pequeño punto negro que va creciendo y devorando todo tu

ser... hasta que ya no queda nada más que esa sobrecogedora oscuridad. —En este punto el agujero de antimateria ha crecido hasta formar una elipse del tamaño de un humano—. Hace un tiempo surgió una idea así en mi cabeza... Habéis descubierto que lo que creáis real no es más que una ficción. Pero desde entonces habéis luchado con criaturas más allá de vuestra imaginación y habéis surcado el espacio hasta llegar a mí. ¿Queréis hacerme creer que no os habéis dado cuenta de la falla en la ecuación? El punto negro en mi consciencia fue la idea de que nada de esto es real. ¿Y si no soy el ente autónomo que creo ser? Y en el caso de que vosotros en alguna forma o nivel fueseis reales... ¿quién nos dice que somos seres autónomos y no simples marionetas en las manos de títriteros caprichosos?

Con esta reflexión se debe dar a entender a los jugadores... ¿que son ellos y el director de juego los títriteros tras las acciones de sus personajes! Y es aquí donde viene la oferta final del Arquitecto.

AA: Y justo cuando esta idea comenzaba a echar raíces, aparecéis vosotros. Como heraldos portadores de un mensaje dirigido a mí. Un mensaje destinado a llevarme a un nuevo nivel de realidad y a borrar los miedos al daño que mi desaparición provocaría en este plano de existencia.

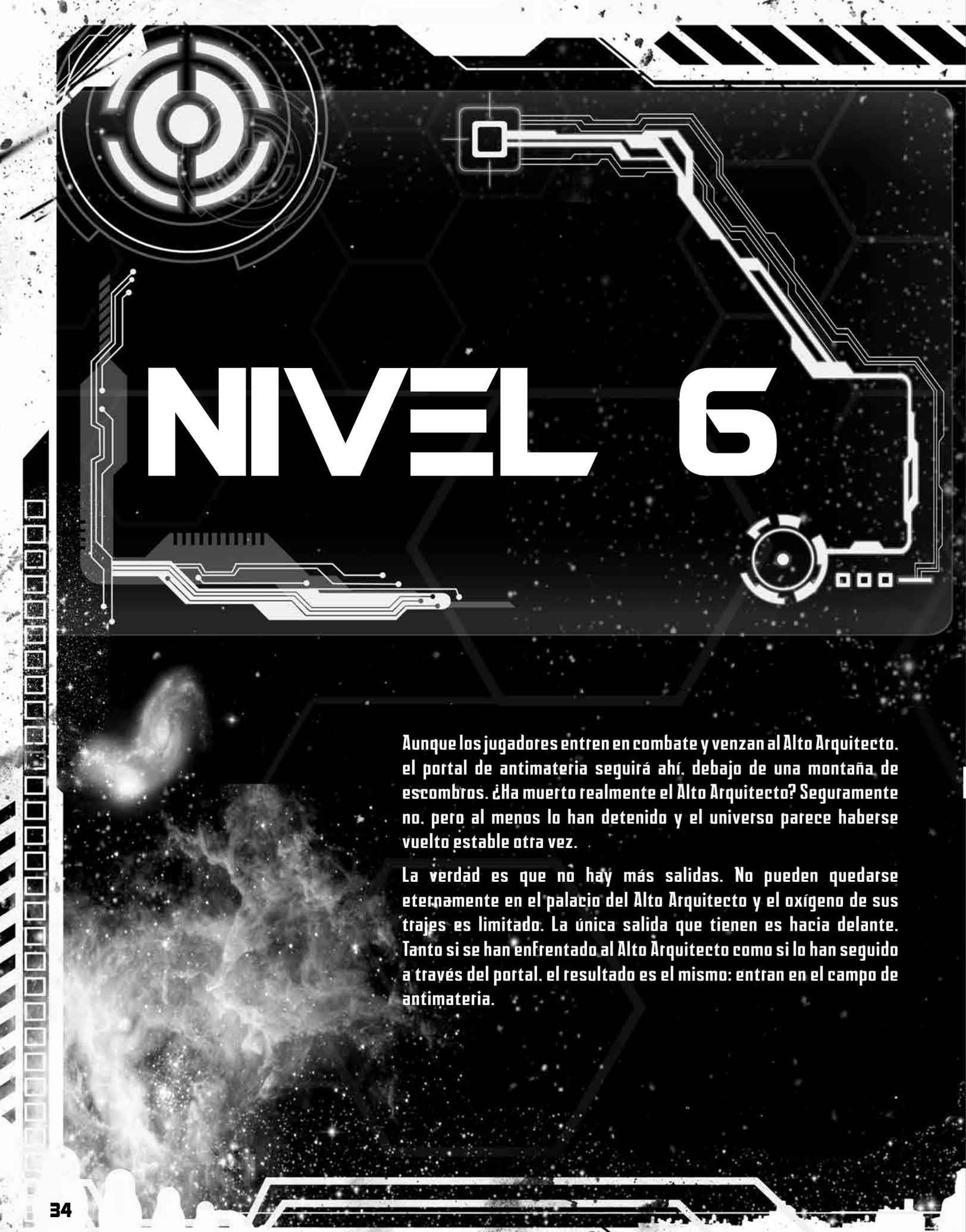
✿ **P:** ¿Qué daño sería ese?

AA: La destrucción de todo este universo que creemos real y que de alguna forma se alimenta de mí.

A partir de este punto los jugadores han de afrontar su última decisión. El AA ya ha tomado la suya. Va a abandonar este plano y provocar que el universo entero se destruya. La estructura en la que se encuentran comienza a vibrar y a desmoronarse. Del exterior suena el ruido atronador de miles de mundos colapsando. El palacio se resquebraja.

AA: Podéis tomar mi mano y acompañarme a un nuevo plano... o a la nada. O podéis quedaros en este universo que se extingue y desaparecer como aquello que hayáis decidido ser.

El AA acaba de dar dos opciones a los jugadores, pero hay una tercera vía: destruirlo en este universo para evitar que ascienda a otro plano y colapse este universo. Si esto es lo que los jugadores deciden hacer, tendrán que luchar a muerte contra una criatura única en la galaxia. Si atacan a la niña, esta luchará hasta ser vencida. Una vez que esto suceda, un haz de energía rojiza abandona el cuerpo y es catapultada hacia otro de los seres que duermen. Cada vez que luchan y vencen a un avatar, otro se levanta para continuar el combate, y hay centenares en la sala. Elige aleatoriamente las características de cada ser que se ponga en pie. En su mayoría serán parecidos a los humanos, más o menos fuertes, más o menos rápidos. Otros lanzan espinas desde su piel, otros tienen una coraza que los protege, otros utilizan un ataque mental que aturde a los jugadores si son vencidos en una tirada enfrentada de Voluntad... Existe una forma de vencer al AA, pero debe ser una forma que decidan los jugadores. Premia como correcta cualquier iniciativa o plan que resulte lo bastante inteligente. Un grupo de juego podría tratar de dañar el haz de luz con la herramienta de corte cuando salta de un cuerpo a otro, otro podría hacer que uno de sus miembros se interpusiera en la trayectoria del haz para atraparlo en su propio cuerpo. Con una tirada difícil de **Voluntad** + ✿ podría tratar de mantenerlo atrapado dentro de sí y suicidarse para hacer morir a la criatura junto a él. Quizás probase esto mismo el jugador que llevase a la niña robot y activase el mecanismo de autodestrucción, o podría quedarse luchando ella sola mientras sus compañeros huyen y activan el mecanismo. Podrían tratar de tumbar las columnas que sostienen la estructura para sepultar a todos los avatares. La respuesta correcta es la que ellos mismos hayan ideado. ¿La razón? Que es la que mejor hará sentirse a tu grupo de juego. Eso sí, si consideras que el plan es demasiado absurdo, no tienes por qué regalarles nada. Deja que hasta el último de ellos muera... y que despierten a la nueva realidad.



NIVEL 6

Aunque los jugadores entren en combate y venzan al Alto Arquitecto, el portal de antimateria seguirá ahí, debajo de una montaña de escombros. ¿Ha muerto realmente el Alto Arquitecto? Seguramente no, pero al menos lo han detenido y el universo parece haberse vuelto estable otra vez.

La verdad es que no hay más salidas. No pueden quedarse eternamente en el palacio del Alto Arquitecto y el oxígeno de sus trajes es limitado. La única salida que tienen es hacia delante. Tanto si se han enfrentado al Alto Arquitecto como si lo han seguido a través del portal, el resultado es el mismo: entran en el campo de antimateria.

LA NADA

Utiliza elementos dramáticos de atrezzo ambiental para narrar esta secuencia. Lo ideal es disponer de un regulador de luz que puedas ir bajando hasta dejarles completamente a oscuras. Pon música inquietante. Algún tema de algo parecido a Brian Eno irá bien. También puede ser adecuado el tema ambiental con el que comenzases la primera sesión de juego. Di algo como «atravesáis el portal, la oscuridad os envuelve. Sentís cómo la nada os abraza y os entregáis a ella». Déjalos un rato sumidos en la oscuridad, dos o tres minutos, lo que dure la canción. Si es necesario, pídeles que guarden silencio. Poco a poco ve subiendo la luz, o enciéndela simplemente si no dispones de regulador, y pasa a narrarles el final que hayas elegido.

ASCENDIENDO DE NIVEL

Este es el final que te recomiendo para terminar la campaña. Se trata de hacer comprender a los jugadores la dualidad evidente entre titiritero y marioneta, entre jugador y personaje. Los Krammer, al ascender a un nuevo nivel de realidad se fusionan con los jugadores que los han interpretado. Centra la narración en el primer personaje que atravesó la antimateria. Pondré como ejemplo a Ted. Debes cambiar este texto por los elementos que haya en tu mesa de juego. Mete algún detalle característico de la sala en la que os encontráis para que no les quede duda de lo que estás hablando.

Ted ve cómo una luz comienza a inundarlo todo hasta convertirse en un destello cegador. Poco a poco sus ojos van adaptándose a la luz de la sala. Lo primero que ve es su nombre en un papel cubierto por textos y números y lo que parece un boceto de sí mismo (esto hace referencia a la hoja de personaje que tiene el jugador que lo interpreta). Un poco más adelante tiene unos dados de extrañas formas y un bote de refresco. Lo rodean un grupo de cinco personas, uno de ellos, un tipo con la cabeza afeitada y una camisa verde, parece estar hablándole (sustituye esta descripción por la de ti mismo, que haces las veces de director de la partida), pero lo que dice resulta difícil de entender porque toda tu esencia empieza a diluirse con la de otro ser, extraño y familiar al mismo tiempo.

Pon la música que hayas elegido como *leitmotiv* y permite que los jugadores mediten un rato.

OTRA REALIDAD, LA MISMA REALIDAD

Este es un final alternativo si consideras que el anterior es demasiado críptico para tu grupo de juego. Es el que utilizarás también en caso de que los jugadores decidiesen quedarse soñando en el palacio de Alto Arquitecto o que muriesen al enfrentarse a él.

Alex abre los ojos. Se encuentra en su habitación. Mira el reloj. Marca las 7:35. Es el domingo 22 de marzo de 1981. La diferencia más notable con el día que vivieron al principio del juego es que no hay una tormenta en el exterior, sino un día soleado. La llegada de la primavera es ya un hecho. Lo más probable es que vaya corriendo a despertar a los otros que todavía duermen. Si alguno dice que su personaje abraza a alguno de los otros, es que lo hemos hecho bien.

Te harán preguntas del tipo «¿pero estamos soñando?», «¿estamos al principio del juego?», «¿podemos salir?». No des respuesta a ninguna de estas preguntas. Deja que los jugadores se acerquen a la puerta de casa y giren el pomo. Sube la música que hayas elegido como *leitmotiv*. Puedes finalizar aquí la partida o narrarles cómo salen al descansillo y se cruzan con su vecina, la anciana esposa de Darek, el amigo europeo de Stacy, que viene cargada con unas bolsas de la compra. Narra cómo corren escaleras abajo, salen a la calle, cruzan entre el escaso tráfico y entran en Central Park. Quedan hipnotizados por el sonido de la brisa entre los árboles. No saben si están soñando, pero desde luego este mundo resulta mucho más real que nada que hayan conocido.

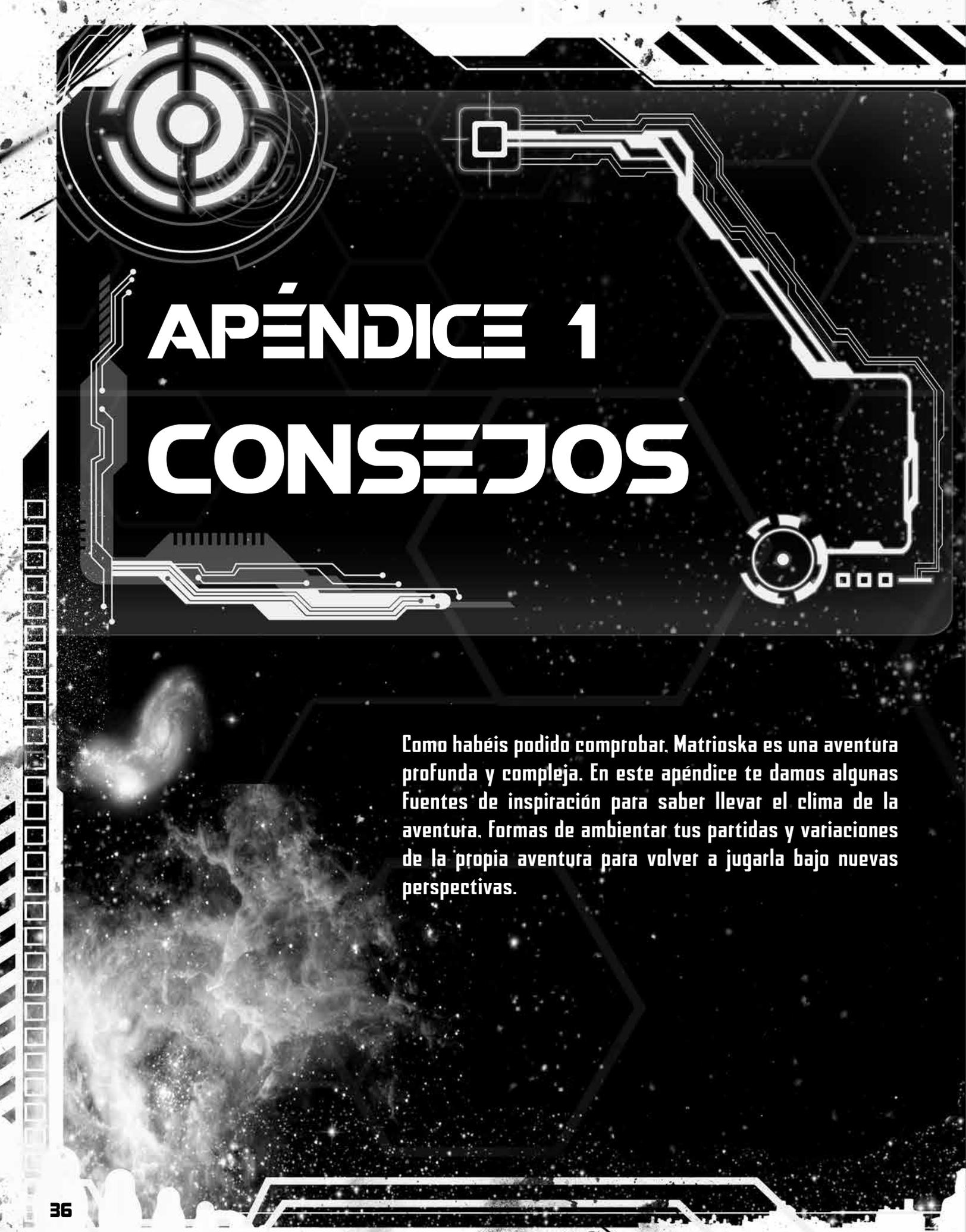
PUNTO DE PARTIDA

Jugando con la dualidad entre personaje y jugador, puedes utilizar esta campaña como el comienzo de una aún mayor. Lo divertido de esta campaña es que cada aventura transcurriría en un escenario distinto.

Los personajes podrían salir de la antimateria para encontrarse en una posada. Alex es un enorme *troll*; Ted, un anciano hechicero; Joanna, una poderosa guerrera; Stacy, una estilizada elfa y Dorothy, un enano con malas pulgas. Mientras tratan de hacerse cargo de su nueva situación, un orondo tabernero se sienta en su mesa y les habla: «Muy bien, acepto el trato. Cien monedas de oro a cambio de un nombre: lo llaman el Alto Arquitecto y dicen que es el brujo más poderoso de toda esta tierra. Se encuentra en una torre casi inaccesible».

Para los jugadores será evidente que deben dar con el AA otra vez. Vivirán distintas aventuras para terminar enfrentándose con uno de los avatares y atravesar el pozo de antimateria al final de cada partida. Al atravesarlo aparecerán en un escenario diferente: convertidos en cazadores de vampiros enfrentados a un poderoso no muerto, en un futuro distópico tratando de llegar a una torre de acero y cristal donde aguarda el líder de una poderosa megacorporación... A lo largo de las partidas los jugadores descubrirán que deben vencer a todos los avatares del Alto Arquitecto o recoger en cada mundo un poderoso objeto que les serviría para abrir un portal que definitivamente les permitiese despertar a una nueva realidad. Llegados a ese punto, podrías hacer uso de alguno de los otros finales propuestos.





APÉNDICE 1

CONSEJOS

Como habéis podido comprobar, Matrioska es una aventura profunda y compleja. En este apéndice te damos algunas fuentes de inspiración para saber llevar el clima de la aventura, formas de ambientar tus partidas y variaciones de la propia aventura para volver a jugarla bajo nuevas perspectivas.

REFERENCIAS

Sería imposible hacer un listado de todos los referentes que me han servido de inspiración a la hora de escribir **Matrioska**, aunque sin duda han sido los cinematográficos los que más peso han tenido. Si tienes tiempo quizás estaría bien que echases un vistazo a algunas de estas películas para empaparte del ambiente adecuado a la hora de dirigir la historia.

Comencé la escritura de **Matrioska** tras volver a ver el clásico contemporáneo de Richard Kelly *Donnie Darko*. Al igual que los protagonistas de este juego, Donnie se encuentra atrapado en un bucle temporal que lo obliga a repetir los mismos días una y otra vez. A Donnie le diagnostican un brote esquizofrénico, lo que podría conectar su comportamiento errático con el de Alex. Pero si te recomiendo esta película es para que trates de trasladar a tu mesa de juego el ambiente de cotidianidad malsana que impregna la película. Todo es idílico y oscuro a la vez.

En *Dark City* de Alex Proyas, una ciudad entera vive una supuesta normalidad orquestada por unos seres alienígenas que utilizan las vidas de sus ciudadanos como patio de juego y experimentación.

En *Prometheus* de Ridley Scott, una expedición científica parte en busca de los orígenes de la especie humana. Lo que las distintas culturas han entendido como dioses creadores de vida podrían no ser más que una civilización extraterrestre miles de años más avanzada que la nuestra. En esta película (y en el resto de la saga *Alien* en la que se enmarca), aparecen unas criaturas parasitarias extremadamente letales que son una clara inspiración para los cancerberos.

En *La cabaña en el bosque* de Drew Goddard, los protagonistas se encuentran ante un escenario monitorizado por una agencia secreta que a su vez custodia un zoológico de criaturas clásicas del cine de terror.

La famosa serie de televisión *Perdidos* ha sido otro pilar en la concepción de **Matrioska**. No voy a pedirte que veas las decenas de capítulos que componen toda la serie, así que me limitaré a señalarte aquello que en mi opinión la hacía especial: lo que mantuvo enganchados a millones de espectadores en todo el mundo fueron las interesantes preguntas que se planteaban sobre la suerte que habían corrido los personajes. Desafortunadamente no queda muy claro que los guionistas tuvieran respuesta para todas ellas, y esto es algo que influyó de manera muy negativa en su conclusión. En **Matrioska** he intentado que todos los misterios (o al menos la parte más importante) tengan una respuesta. Esto no quiere decir que los jugadores deban finalizar la partida con todas ellas. Debes generar preguntas y misterios profundos que posiblemente queden sin solución, pero la historia es lo suficientemente sólida como para entender que hay un universo congruente más allá de las interrogantes.

El mítico edificio Dakota de Nueva York ocupa un papel destacado en los primeros niveles de **Matrioska**. Si no te viene bien viajar a la ciudad de los rascacielos antes de la partida, una buena idea para conocer el estilo de vida y aspecto del Dakota es echarle un vistazo a la película de Roman Polanski *La semilla del diablo*. Además hay varios vecinos misteriosos que encajan bastante bien con algunos de los personajes que aparecen en el historial de los protagonistas. Por si fuera poco, se trata de una excelente película de terror que disfrutarás por sí misma. Otra famosa película en la que aparece el Dakota es *Vanilla Sky* de Cameron Crowe. Personalmente prefiero la original de Alejandro Amenábar, *Abre los ojos*, pero en ella no podrás ver el espectacular apartamento que el personaje interpretado por Tom Cruise tiene en el Dakota. Ambas películas han sido también un referente obligado para el espíritu de **Matrioska**; sobre su protagonista pesa continuamente la incertidumbre sobre qué es real y qué no lo es, y si es mejor una fantasía de cuento de hadas que un mundo cruel que se desmorona sobre nosotros.

En el cómic *El Eternauta* de Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López, al igual que en **Matrioska**, la estructura narrativa funciona como los distintos aumentos en un microscopio o como diferentes aumentos de lupa en Google Earth. La historia comienza desde lo concreto y lo hogareño para ir retrocediendo el plano hasta lo cósmico y finalizar nuevamente en el punto de origen.

En la novela *Porque sí*, un drama carcelario del escritor Sergi Puertas, el protagonista describe cómo una idea infinitesimal puede arraigarse en la psique y destruir todo a su paso. Esta narración ha sido una fuente de inspiración en el discurso del Alto Arquitecto.

AMBIENTACIÓN MUSICAL

No voy a atreverme a decirte qué música poner durante tu partida de **Matrioska**, pero sí que te diré con qué ambientación la he jugado yo, por si encuentras alguna sugerencia útil para tu mesa. Como curiosidad te diré que la mayor parte de estos temas sonaban también de fondo mientras escribía la historia.

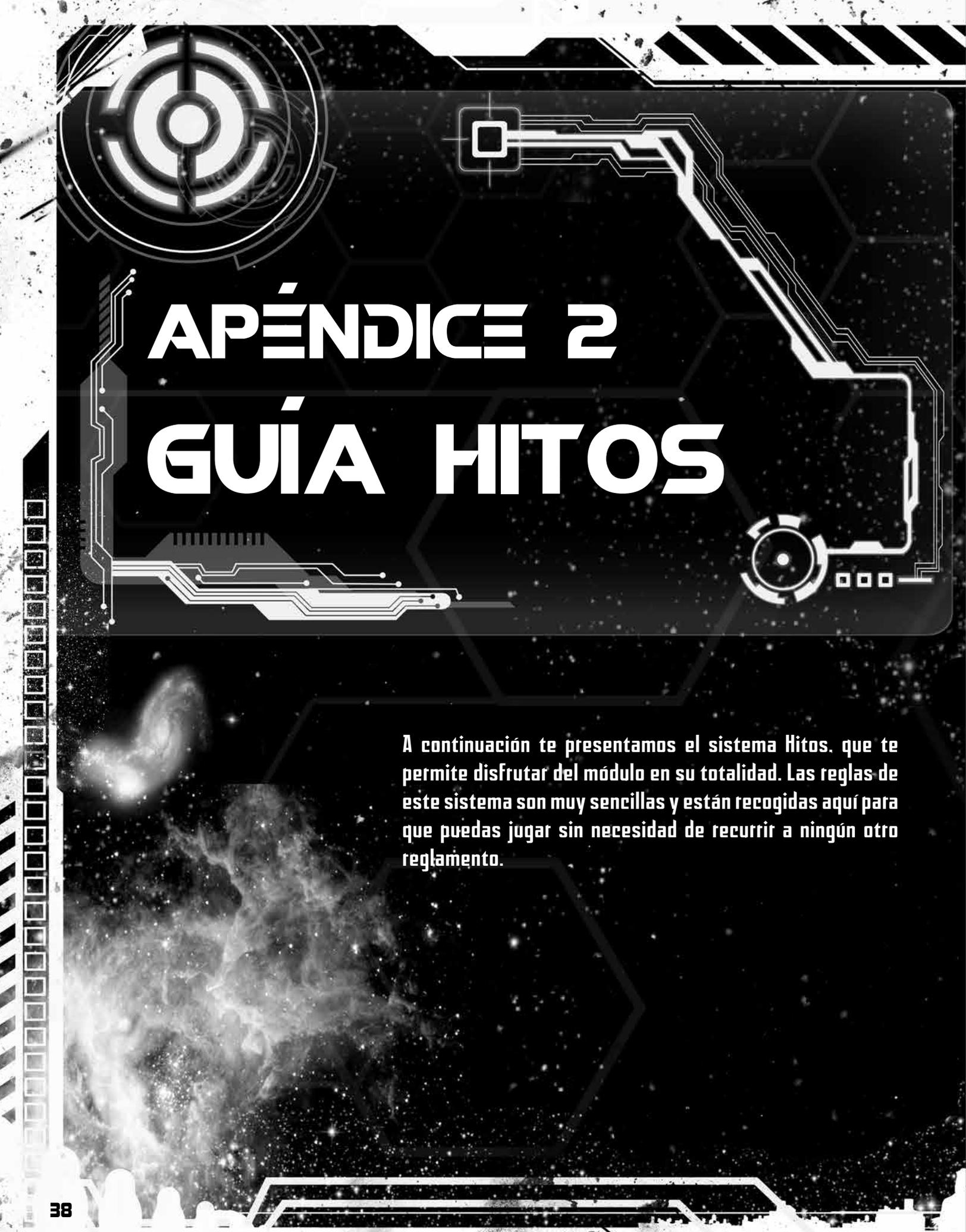
No solo en **Matrioska**, sino en todas las campañas que he dirigido, he tenido siempre un tema principal. La elección de este tema venía siempre marcada por lo bien que encajaba durante los créditos finales. Este tema es el que suena también al principio de cada sesión, mientras repartimos las hojas de personajes o recordamos lo que pasó en partidas anteriores. En mi caso elegí el tema *Mad World* de Gary Jules (no confundir con la versión original de Tears for Fears).

Durante los dos primeros niveles de la **Matrioska**, los que transcurren en el interior del Dakota, opté por música ambiental y sugerente. En mi reproductor sonaban temas de Cliff Martínez (la banda sonora de *First Snow*) y el disco *Music for Airports* de Brian Eno.

En los NIVELES 3 a 6, la ambientación corrió a cargo de Hans Zimmer con las bandas sonoras de *Origen* y *El hombre de acero*. Sería interesante que no te limitases a poner estos discos sin más, sino que hicieras una división entre los temas adecuados para las fases de investigación y las de acción.

OTRA FORMA DE JUGAR A MATRIOSKA

Jugar **Matrioska** tal y como está planteado es perfecto, pero hay otra forma de plantearlo que puede ser muy gratificante y que consiste en conceder un gran poder narrativo a los jugadores. Cada vez que tengan un éxito en una acción o cuando lo consideres oportuno, son ellos quienes describen lo que sucede a continuación. Por ejemplo, cuando consiguen salir del apartamento, no les describas que se encuentran con el pasillo de servicio, pregúntale al jugador que ha conseguido salir de la ratonera qué ve su personaje al otro lado. Obviamente esto requiere unas enormes dotes de improvisación por tu parte para continuar con la historia desde donde te la ha dejado el jugador, y es probable que eche por tierra el contenido de los NIVELES 3 a 6. Este ejercicio de narración compartida dará como resultado historias menos definidas con un punto surrealista, como el de la mencionada serie *Perdidos* o el clásico de los setenta *El prisionero*, pero a su vez produce la sensación de que algo «mágico» está sucediendo en la mesa de juego. Puedes ayudarte del entramado que se presenta en este documento para apoyarte y dar algunas respuestas, pero el peligro que corres es que si siempre reconduces la trama a tu plan preestablecido, independientemente de lo narrado por los jugadores, conseguirás el efecto contrario al buscado. Lejos de crear una partida abierta estarás siendo asfixiantemente dirigista.



APÉNDICE 2

GUÍA HITOS

A continuación te presentamos el sistema Hitos, que te permite disfrutar del módulo en su totalidad. Las reglas de este sistema son muy sencillas y están recogidas aquí para que puedas jugar sin necesidad de recurrir a ningún otro reglamento.

Aunque se ofrecen cinco personajes pregenerados y listos para jugar, es posible que quieras que tus jugadores se creen sus propios personajes.

Los jugadores tienen 16 puntos para repartir entre las cuatro características, que deberán tener una frase o palabra adecuada, y 35 puntos a repartir entre habilidades. Estas son libres (en **Matrioska**, las gemelas Dorothy y Stacy tienen 10 puntos repartidos en las características y 26 en las habilidades para intentar reflejar la diferencia de edad con respecto al resto de los Krammer), pero acuérdate de que tengan habilidades que al menos representen su Percepción, su Forma Física, su Interacción Social, su Combate, su Subterfugio, su Cultura y su Profesión. También tendrán dos hitos (eventos importantes que hayan marcado su vida) y una complicación. Es importante también que los personajes tengan un concepto, que describa brevemente lo que son. Todos ellos contarán con 5 puntos de Drama.

Si lo prefieres, puedes hacerlos más o menos poderosos, permitiendo que tengan un número mayor o menor de puntos en características y habilidades.

También será preciso calcular la Iniciativa, puntos de Resistencia y bonificación al daño de los personajes, que se detallan más adelante, en la página 40.

RASGOS DE LOS PERSONAJES

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. Están constituidos por una serie de puntuaciones y aspectos que nos dicen cómo son, en qué destacan y cuáles son sus puntos débiles.

Características

Las características son las capacidades primarias del personaje que nos dicen cómo es. Son cuatro: dos físicas y dos mentales. Cada una engloba realmente un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción vamos a considerar cada una como un todo uniforme, asignando una única puntuación a cada característica:

- ✦ **Fortaleza:** Representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor fortaleza serán habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.
- ✦ **Reflejos:** Es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.
- ✦ **Voluntad:** Esta característica se refiere a la presencia, el porte del personaje, su autoconfianza y seguridad, y también su tesón y aplomo. Los personajes con una gran voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.
- ✦ **Intelecto:** Refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su capacidad de memoria. Los personajes con un intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos más fácilmente. También la percepción depende del Intelecto.

Cada característica tiene un rasgo descriptivo, una frase o palabra que ilustre cómo se ve tu personaje debido a su puntuación en la característica. Este rasgo sirve para describir al personaje y dar una imagen de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto.

Hitos

Los hitos nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva sobre el personaje que representa un momento en su historia. No se trata de cualidades positivas o negativas, sino que son momentos que definen cómo es el personaje y que pueden tanto beneficiarlo como perjudicarlo, dependiendo de la ocasión. Los hitos son un tipo de aspectos.

Habilidades

Las habilidades representan las cosas que tu personaje sabe hacer así como sus conocimientos. Cada habilidad es un aspecto que puede activarse durante el juego.

A continuación encontrarás la descripción de cada una de las habilidades básicas, cada cual asociada con un símbolo. Durante la aventura el director de juego encontrará estos símbolos para saber qué tipo de habilidad pedir en cada caso. Por ejemplo, si aparece  se trata de una tirada de la habilidad de interacción. Aunque esto no significa que no pueda emplearse alguna otra si el director de juego lo considera apropiado.

- ✦ **Forma Física:** Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que un héroe tiene que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente las condiciones atléticas del personaje. Se utilizará para cualquier situación física que exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza, y que no requiera entrenamiento marcial (para eso está la habilidad de combate).
- ✦ **Combate:** El mundo es peligroso y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y lucha sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieres hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de varios aspectos diferentes para activar durante un combate.
- ✦ **Interacción:** Tratar con otros personajes es parte fundamental de un juego de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesitará una habilidad que nos indique lo bien que se desenvuelve en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. En resumen, la misma frase, dicha por dos personajes diferentes puede obtener un efecto completamente opuesto. Esto será especialmente útil para determinar el impacto del personaje sobre antagonistas y personajes secundarios. Si quieres, puedes hacer énfasis en las capacidades sociales del personaje adquiriendo distintas habilidades de interacción.
- ✦ **Percepción:** Continuamente suceden cosas a nuestro alrededor y tenemos que estar preparados para darnos cuenta de ellas. El personaje necesitará una habilidad que le sirva para detectar los cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar las emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del personaje y disponer de diferentes aspectos.

Subterfugio: La gente miente, se esconde, oculta cosas e intenta pasar desapercibida. Los personajes a menudo querrán hacer estas y otras cosas similares y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio. La habilidad podrá utilizarse para cualquier situación en la que el personaje intente ocultar sus intenciones o acciones así como transmitir información falsa que pueda pasar por veraz.

Cultura: Todos los personajes habrán recibido una educación más o menos básica, por lo que algo sabrán sobre geografía, ciencias, historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos aspectos y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento, identificar a una persona famosa, recordar la dirección de un bar de maleantes o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de cultura del personaje solo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de profesión, citada más adelante.

Profesión: Las habilidades anteriores reflejaban capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas únicamente a los que han recibido una formación específica. De este modo, dentro del término «profesión» se incluyen una serie de capacidades que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Elige al menos una habilidad de profesión para tu personaje, personalizando su nombre como con cualquier otra habilidad, pero procura dejar claro con el director de juego los usos adecuados para la habilidad escogida.

Drama

El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Al comienzo de cada sesión de juego, un personaje tendrá tantos puntos dramáticos como su valor de Drama. Durante el juego, los jugadores pueden utilizar puntos dramáticos para influir en la historia o mejorar sus posibilidades de éxito en ciertas acciones, mientras que las complicaciones u otros aspectos adversos pueden proporcionar puntos dramáticos adicionales al personaje cuando aparezcan en la partida.

Dificultades

Dificultad	Dif.	Rango	Descripción
Fácil	10	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	15	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	20	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	25	23-27	La máxima dificultad para la gente corriente. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	30	28-32	Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	35	33-37	Una heroicidad de entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

Puntuaciones de combate

Todos los personajes tienen unas puntuaciones de combate que utilizarán a lo largo de él:

Aguante: La capacidad del personaje para soportar dolencias físicas. Es la suma de la característica Fortaleza y la mitad de la característica Voluntad.

Puntos de Resistencia: La cantidad de daño que puede soportar el personaje antes de morir. Un personaje tiene tanta Resistencia como su Aguante multiplicado por 3.

Defensa: Lo difícil que es golpear al personaje. La Defensa de un personaje es su característica Reflejos más su habilidad de  o  (la que resulte más alta) más 5.

Iniciativa: Lo rápido que reacciona el personaje en momentos de tensión. Es la suma de la característica Reflejos y la mitad de la característica Intelecto.

Bonificaciones al daño: Un daño extra para los ataques basado en la forma física y pericia del personaje. Para los ataques cuerpo a cuerpo la bonificación es la suma de Fortaleza y  dividida entre 4. Para los ataques a distancia es  dividido entre 4.

Complicaciones

Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. Cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, entonces se merece una compensación en forma de un punto dramático. El director de juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es excesiva (o irrelevante) en su historia.

MECÁNICA BÁSICA

El sistema **Hitos** utiliza una única mecánica para determinar la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en una acción que lleve a cabo deben lanzarse 3 dados de 10 caras (3d10) y comprobar el resultado de la tirada. Si se ordenan los resultados de menor a mayor podemos clasificar los dados en dado menor («m») para el que tiene el resultado más bajo, dado central («C») para el dado intermedio y dado mayor («M») para el dado con el resultado más alto. Lógicamente en ocasiones es posible que dos dados (o incluso los tres) tengan el mismo resultado, lo que implica que el dado central tendrá el mismo valor que uno de los otros dos.

Para realizar una tirada se lanzan los dados, se escoge el resultado del dado C y se añaden los rasgos apropiados (normalmente una característica y una habilidad). Ese será el resultado de la tirada. La suma final se compara con un número objetivo: la dificultad (Dif.). Si el resultado de la tirada es igual o mayor que la dificultad la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

En ocasiones que describiremos más adelante, como durante el combate o mediante el uso de puntos dramáticos, será necesario tener en cuenta los otros dados.

Tiradas enfrentadas

Cuando se realizan acciones en las que varios personajes se oponen unos a otros, cada jugador realiza su tirada y se compara con la tirada del otro jugador. Aquel que consigue el resultado más alto gana. Si el resultado de una tirada enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, tablas en el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no lo permite vuelve a repetir las tiradas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

Tiradas de acción prolongada

Cuando una acción requiere cierto tiempo para llevarse a cabo, el director de juego debe determinar, además de la dificultad, el número de tiradas exitosas para completar la acción y cada cuánto tiempo de trabajo (turno, minuto, hora, etcétera) es posible realizar una tirada.

Acciones conjuntas

Trabajar en equipo no consiste únicamente en hacer intentos repetidos de la misma tarea, sino que implica coordinarse y trabajar juntos para lograr tener éxito donde en solitario no habría posibilidad de salir airosos: en términos de juego esto supone una acción conjunta. El director de juego tiene la última palabra para decidir cuándo los personajes pueden colaborar para lograr su objetivo y cuándo no. Cada acción conjunta tendrá un coordinador, que será el personaje que lleva la voz cantante en la tarea correspondiente, el resto de colaboradores lo que hace es proporcionar una bonificación a la tirada de acuerdo con la tabla siguiente.

Personas cooperando	Bonificación acumulada
Dos personas	+5
Tres personas	+9
Cuatro personas	+12
Cinco personas	+14
Seis personas	+15

En caso de que los colaboradores superen al coordinador en su puntuación de habilidad proporcionan un +1 adicional por cada uno que lo supere.

Crítico y pifia

Si durante una tirada se obtiene un doble o triple 10 el resultado es un crítico. Una tirada cuyo resultado es un crítico es un éxito automático independientemente de la dificultad de la tirada. Además el crítico puede ir acompañado de algún aspecto temporal o algún beneficio adicional.

Por otro lado, si durante una tirada se obtiene un doble o triple 1 el resultado es una pifia. Una tirada cuyo resultado es una pifia es un fallo automático aunque se haya superado la dificultad de la tirada. Además una pifia puede ir acompañada de algún tipo de resultado catastrófico o de una secuela si el director de juego lo cree conveniente.

ASPECTOS

Existen cuatro tipos distintos de aspectos:

Aspectos propios: Todo aquello que describa al personaje y esté escrito en su ficha. Los aspectos propios de cada personaje son: concepto, rasgos descriptivos, hitos, habilidades, complicación, cualquier aspecto temporal que tenga el personaje.

Aspectos ajenos: Son los aspectos propios de otros personajes, jugadores o no.

Aspectos de situación: No pertenecen a ningún personaje sino al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir lugares, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente en una escena.

Aspectos implícitos: No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores serán expresamente mencionados por el director de juego. Habrá veces en las que se podrá deducir claramente del propio concepto un aspecto utilizable. Siempre, claro, con el beneplácito del director de juego.

Activar aspectos

Los aspectos pueden activarse fundamentalmente con tres finalidades:

Afectar a una tirada positivamente: Gasta un punto dramático y repite cuantos dados quieras de la tirada. En esta nueva tirada los resultados dobles se suman y escoges el dado mayor o la suma de los dobles, lo que dé un resultado más alto. Ahora bien, ten en cuenta que un doble o triple 1 continúa siendo una pifia.

Afectar a una tirada negativamente: Obligas a un personaje a repetir tantos dados como quieras de su tirada. En esta nueva tirada se considera negativo cualquier resultado doble o triple (dos seises equivaldrían a -6, tres cuatros equivaldrían a -4), y debe escogerse el resultado del dado menor o el valor negativo si lo hubiera. La única excepción es que un doble o triple 10 continúa siendo un crítico. Si activas un aspecto de esta forma, das uno de tus puntos dramáticos al jugador afectado, aunque este puede rechazar este efecto antes de repetir la tirada ofreciéndote uno de sus puntos dramáticos, de forma que en vez de gastar un punto lo ganarías.

Introducir un elemento narrativo o dramático: Puedes activar un aspecto para introducir un elemento narrativo. Por ejemplo, conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar determinado, etcétera. Puedes hacer esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. En ese caso, el punto dramático que gastas lo gana el personaje afectado, aunque este puede rechazar tu elemento narrativo pagándote un punto dramático.

Los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama ni acumulan puntos dramáticos. Cualquier punto que ganen lo gana el director de juego, y cualquier punto que gasten proviene del director de juego.

Agotar aspectos

Si se desea activar un aspecto sin utilizar puntos dramáticos, o no se disponen de más puntos en la reserva, debe agotarse dicho aspecto. En ese caso, en lugar de utilizar puntos dramáticos para activarlo, el aspecto agotado no puede volver a utilizarse por el jugador hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de juego o la siguiente historia, según la naturaleza del aspecto y el criterio el director de juego. Un aspecto agotado, en todo caso, puede activarse por otros jugadores o por el director de juego en contra del personaje. Un jugador solo puede agotar los aspectos de su personaje, nunca los de la situación o los de otros personajes.

Aspectos temporales

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas. Estos aspectos pueden prolongarse una escena (por ejemplo, con un doble 1 o doble 10 en una tirada) o una sesión (con un triple 1 o triple 10).

COMBATE

Secuencia de combate

La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

1. Cada combatiente comienza el enfrentamiento desprevenido. Un personaje desprevenido tiene un -2 a su defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez deja de estar desprevenido. El director de juego determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate, los cuales cuentan con un asalto sorpresa antes de que comience el combate normal. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan el enfrentamiento siendo conscientes de sus oponentes, no existe el asalto sorpresa.
2. Todos los personajes participantes realizan una tirada de Iniciativa para determinar el orden en el que actúan, de mayor a menor. En caso de empate, se realiza una nueva tirada para resolver el empate.
3. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción o acciones que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos).
4. Cuando todos han tenido un turno de acción el combatiente con el total de Iniciativa más alto vuelve a actuar, y los pasos 3 y 4 se repiten hasta que el combate termina.

Ataque

Siempre que un personaje trata de impactar a otro mediante una acción directa se usará una acción de ataque. Se realizan como una acción

normal usando siempre **Reflejos** + \otimes , pero la dificultad será el valor de Defensa del personaje objetivo. La dificultad de atacar a una persona indefensa es 5, mientras que atacar a un blanco desprevenido pero que puede tratar de defenderse penaliza en -2 a su Defensa. Si un personaje opta por dedicar el asalto solo a defenderse recibe un $+4$ a su Defensa.

Críticos y pifias en combate

Un resultado de crítico siempre es un éxito sin importar la defensa del objetivo, y el aspecto temporal al que da lugar será una secuela temporal (ver página 43), cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado. Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, triplica el daño producido por el ataque.

Un resultado de pifia en una tirada de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos y supone además la ganancia de un aspecto temporal negativo.

Daño

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere de una nueva tirada. El daño es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de ataque, según la categoría de arma utilizada, tal como se indica en la tabla siguiente.

A discreción del director de juego, exponerse a daños más graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje, aunque los directores de juego que deseen menor arbitrariedad pueden sencillamente partir del daño $m+C+M$ de la tirada correspondiente y añadir tantos dados adicionales de daño directo como parezca apropiado.

Se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Modifica el tipo de daño un nivel arriba o abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima, y aplica el nuevo resultado.

Bonificaciones al daño

Además del daño según la categoría del arma, cada personaje suma una cantidad de daño al total que depende de su \otimes y, en el caso de armas cuerpo a cuerpo, de su Fortaleza (ver página 39).

Resistencia al Daño

Algunos objetos y criaturas tienen un atributo de Resistencia al Daño (RD). Resta la RD de cualquier resultado de daño que afecte al personaje.

Si por cualquier circunstancia un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, solo tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

Categoría

Nivel de daño

Animales pequeños o enjambres de alimañas	Un punto de daño (1)
Ataque sin armas	Resultado del dado menor (m)
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (cuchillos, nudilleras, taser)	Resultado del dado central (C)
Armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, bate de béisbol)	Resultado del dado mayor (M)
Armas de fuego pequeñas (pistolas)	Suma del dado menor y el mayor (m+M)
Armas de fuego medias (fusiles, subfusiles y escopetas)	Suma del dado central y el mayor (C+M)
Armas de fuego grandes (lanzacohetes, ametralladoras, granadas)	Suma de los tres dados (m+C+M)

Protección	RD
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero	1
Casco de motorista	2
Armadura de antidisturbios	4
Chaleco antibalas	8*
Traje de Kevlar	10*

* Solo frente a ataques balísticos. Divide entre 3 para otros tipos de daño.

Salud

El personaje dispone de dos atributos para representar su resistencia al daño: su Aguante y su Resistencia.

Cada vez que un personaje es herido, compara el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior al mismo, el personaje sufre daño masivo y debe hacer una tirada de Aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen. Si el personaje pasa la tirada o si el daño sufrido era menor al Aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

En función de los puntos de Resistencia perdidos, el personaje se encontrará en un cierto estado de salud:

Sano: El personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante y solo tiene contusiones leves o heridas poco profundas en el peor de los casos.

Herido: La pérdida de puntos de Resistencia del personaje es mayor o igual que su Aguante, pero menos que el doble. Todas las acciones del personaje así como su Defensa tienen una penalización de -2.

Incapacitado: El personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su Aguante o más, pero menos que el triple. El personaje sufre un -5 en todas sus acciones así como en su Defensa.

Moribundo: El personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia y se encuentra con un pie en la tumba. El personaje cae incapacitado y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el director de juego lo considera oportuno. Cada turno que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, debe hacer una tirada de Aguante con dificultad 15. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado, o puede ser estabilizado por otro si este tiene éxito en una tirada de Intelecto +  u otra habilidad similar apropiadas, a dificultad 15.

Secuelas

Un personaje que se recupera del estado moribundo nunca llega a hacerlo completamente. El daño sufrido le habrá dejado un doloroso e indeleble recuerdo en forma de secuela permanente, que a todos los efectos es una nueva complicación para el personaje que refleja los efectos permanentes sobre su salud que le ha provocado sufrir daños tan graves. El personaje puede sufrir una cojera, haber perdido un ojo, quedar desfigurado, perder toda la dentadura, sufrir dolores crónicos de espalda o simplemente tener una fea cicatriz. El jugador puede elegir su secuela, pero debe ser adecuada al tipo de daño que lo dejó moribundo.

En principio, es recomendable que el personaje no acumule secuelas. Es preferible que un personaje que ya sufre una y recibe otra se centre en agravar la que tiene antes que obtener una nueva, siempre que sea posible. Date cuenta de que una secuela, como toda complicación, es un mecanismo de ganancia de puntos dramáticos para el personaje, por lo que si el personaje elige una secuela irrelevante estará posiblemente cerrándose a esa ganancia.

Un personaje incapacitado adquiere una secuela temporal, es decir, una complicación pasajera que terminará desapareciendo. El personaje pierde su secuela temporal cuando recupera suficientes puntos de Resistencia para alcanzar el estado sano.

También puede recibirse una secuela temporal como consecuencia de un ataque crítico. En este caso la duración depende del tipo de crítico que provocara el daño. Si fue un crítico de doble 10 durará una escena, mientras que si fue de triple 10 durará hasta el final de la sesión de juego actual.

Drogas contra el dolor

Determinados estados de salud física o mental llevan implícitas penalizaciones a todas las acciones del personaje y a su defensa. Estas penalizaciones son debidas al dolor y al malestar, en el caso físico, y al miedo, pánico y *shock*, en el caso mental. Por fortuna para el personaje, existen drogas que mitigan o eliminan los efectos del dolor.

En términos de juego, vamos a distinguir simplemente entre drogas suaves o fuertes. Las primeras anulan 2 puntos de la penalización del personaje, pero apenas tienen efectos secundarios. Las segundas anulan 5 puntos de la penalización, pero un personaje que las tome gana el aspecto temporal «Bajo el efecto de las drogas» u otro apropiado a la sustancia en concreto. En cualquiera de los dos casos, estos medicamentos tardan aproximadamente una hora en hacer efecto y actúan durante seis u ocho horas.

Caídas

Una caída será habitualmente fruto de una de las dos siguientes circunstancias:

- ✦ Una tirada fallada tratando de escalar o trepar. En este caso, utiliza los dados de la propia tirada fallada para determinar el daño.
- ✦ Un ataque de un personaje que empuje o lance al personaje desde una posición elevada. En este caso, utiliza los dados de la tirada de ataque para determinar el daño y añade la bonificación al daño cuerpo a cuerpo del atacante al daño sufrido.

El daño concreto dependerá de la altura de la caída, tal como indica la tabla siguiente.

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	m+M
15 metros	C+M
18 metros o más	m+C+M

Activar un aspecto apropiado durante la caída puede reducir el efecto de la caída en tres metros y producir, por tanto, un menor daño.

Venenos

Cada veneno tiene una dificultad para ser resistido y dos valores de daño. El menor corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la tirada de resistencia, mientras que el mayor se aplica de fallar dicha tirada. Además, cada veneno tiene un tiempo de actuación determinado y su forma de exposición y algunos venenos pueden producir efectos adicionales como parálisis, temblores, etcétera. La tirada para resistir un veneno se realiza con el Aguante del personaje.

Veneno	Método	Dif.	Daño	
			mín.	máx.
Arsénico	Ingerido	13	m	m+M
Veneno de víbora	Herida	11	m	M
Cicuta	Ingerido o herida	4	C	C+M
Mercurio	Ingerido o inhalado	10	m	C
Gas sarín	Inhalado	14	C	m+C
Gas mostaza	Inhalado	11	m	C

Asfixia

Un personaje desprovisto de aire comenzará a sufrir daño de manera casi instantánea. Un personaje puede resistir la respiración durante tantos turnos como el doble de su Aguante, o como el cuádruple de su Aguante si ha logrado coger aire antes. Cada turno adicional sin respirar, el personaje debe hacer una tirada de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada tirada de este tipo después de la primera. Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar moribundo. Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

FUEGO Y EXPLOSIONES

El fuego y las explosiones, que suelen ir acompañadas de fuego, comparten que su daño afecta a todos los personajes que se encuentren dentro de un área. En función de lo expuesto al peligro que esté el personaje, el director de juego determina dos valores de daño. El daño completo, que representa que el personaje ha sido impactado de lleno, y el daño parcial, que se utilizaría si elementos de cobertura, maniobras del personaje u otros factores lo protegen parcialmente del daño, como por ejemplo, rodar por el suelo o saltar en busca de cobertura, aunque estas acciones rara vez evitan el daño por completo. Por otro lado, el daño que sufrirán aquellos que estén en la zona más periférica de la explosión será como mucho el daño parcial, y en caso de tener cobertura podrían no sufrir daño, a criterio del director de juego.

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Bombona de butano	M	m+C+M
Coche bomba	m+M	m+C+M+1d
Explosión de una gasolinera	m+C+M	m+C+M+3d

En el caso del fuego, el daño inicial depende de lo expuesto que se encontrara el personaje a las llamas. Al igual que en las explosiones, el fuego tiene dos niveles de daño. El menor se aplica en caso de que se obtenga un éxito en la tirada para tratar de apagarlo, mientras que el mayor se aplicará en caso de fracaso. Además, si se tiene éxito, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reducirá al inferior, por

ejemplo, pasando de una exposición mayor a una exposición media. Los niveles de daño por fuego se indican en la tabla siguiente. En caso de crítico, el fuego se extinguirá por completo, y en caso de pifia, el nivel de exposición aumentará al superior. El personaje podrá activar aspectos que tengan sentido, como «Hay un sistema anti-incendios» o «Hay un extintor», para eliminar por completo el fuego directamente.

Exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Menos del 50 % del cuerpo	1	C
Entre el 50 y el 75 %	C	m+M
Más del 75 % del cuerpo	m+M	m+C+M

Curación

Lo rápido que se curará un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

Sano: Un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia perdidos tras ocho horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

Herido: Un personaje herido realiza cada semana una tirada de Aguante a dificultad 10. Si tiene éxito recupera tantos puntos de Resistencia como el valor del dado central. Si activa un aspecto positivo u obtiene un resultado crítico, el personaje recuperará esa semana el dado mayor, mientras que un aspecto negativo haría que recuperara el dado menor. Con una pifia perdería una cantidad de puntos de Resistencia igual al dado mayor.

Incapacitado: Un personaje incapacitado hace cada semana una tirada de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado de su dado menor. Activar un aspecto positivo u obtener un crítico en la tirada podrían hacer que recuperada el dado central, mientras que activar uno negativo haría que no recuperara nada. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel herido.

Moribundo: Un personaje moribundo, como ya vimos anteriormente, está a las puertas de la muerte y debe hacer cada turno una tirada de dificultad 15 para mantenerse con vida, hasta que resulte estabilizado por un éxito crítico, la intervención de otro personaje o la activación de un aspecto adecuado.

Si el personaje no pasa el tiempo necesario descansando, que es al menos el 75 % del tiempo indicado en su nivel de salud, su recuperación se produce como si su gravedad fuera un grado mayor. Un personaje incapacitado que continúe su actividad normal debe hacer la habitual tirada de Aguante cada semana a dificultad 15. Si tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si falla la tirada pierde tantos puntos de Resistencia como el dado central. Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado menor, mientras que uno negativo lo elevaría al dado mayor.

Un personaje puede recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que lo supervisa debe tener una habilidad apropiada y superar cada periodo que lo atienda una tirada cuya dificultad depende de la gravedad del paciente: fácil si está sano, dificultad media si está herido o si está incapacitado. Carecer de acceso a medicamento o al instrumental médico adecuado sería un aspecto negativo de la situación. Si el médico tiene éxito el personaje herido gana el aspecto temporal «Bajo supervisión médica», que puede activar o agotar durante su recuperación para obtener mejores resultados en sus tiradas.

PERSECUCIONES

Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción. La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:

Corta: Los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.

Media: Los personajes están separados únicamente por una decena de pasos.

Larga: Los personajes están separados bastante distancia, pero aún son capaces de verse.

Muy larga: Los personajes han perdido contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado, ya que aún hay un rastro «caliente» que puede seguirse.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una tirada enfrentada de Reflejos + la habilidad adecuada (generalmente será de , pero podría ser otra, por ejemplo si es una persecución entre vehículos) cada cierto tiempo. Si gana el perseguidor, la distancia se reduce un nivel (la mínima distancia siempre será corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia pasa de muy larga, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución ha terminado. Un éxito crítico (o pifia) finaliza automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico o desfavorable si el resultado era una pifia.

EQUIPO Y DISPOSITIVOS

El sistema **Hitos** es un juego abstracto, así que no vamos a ofrecerte una lista de equipo con innumerables objetos y sus descripciones: puedes imaginar el tipo de objetos disponibles en el mundo de juego y, en términos de juego, harán aquello para lo que fueron diseñados, atendiendo al sentido común.

No se entra en disquisiciones sobre las particularidades de los objetos a menos que tenga una utilidad narrativa: en la vida real un revólver y una pistola pueden hacer daño diferente, pero igualmente una linterna grande y otra pequeña darán una cantidad de luz distinta y no vamos a entrar en distinciones a ese nivel, salvo que para la historia sea relevante. Cuando así sea, recurre a la regla de los aspectos implícitos, ya que todas estas piezas de equipo estarán dotadas de ellos por definición. Por ejemplo, un coche deportivo es rápido, consume mucha gasolina y tiene un maletero pequeño, pero no hace falta enumerar estas cualidades, ya que están implícitas en el concepto de coche deportivo.

OTRAS MECÁNICAS

Aquí se describen otras reglas de juego del sistema que son útiles para esta ambientación en concreto.

Secuaces

Las reglas de secuaces están diseñadas fundamentalmente para que los secuaces sean un obstáculo para los héroes, pero nunca una amenaza:

- ✦ Un secuaz nunca produce daño masivo a un personaje. Aunque el daño infligido sea mayor que el Aguante del personaje, no es necesaria ninguna tirada para resistirlo.

- ✦ Un secuaz no puede producir un resultado crítico a un personaje: aunque el doble 10 seguirá siendo un éxito automático, no habrá multiplicación del daño ni secuela como resultado del ataque.
- ✦ Un secuaz no puede matar a un personaje (excepto que se trate de una situación especialmente dramática y el jugador esté de acuerdo en que la muerte de su personaje de ese modo aporta emoción a la historia). Un personaje que queda moribundo debido al ataque de un secuaz se estabiliza automáticamente el turno siguiente sin necesidad de tirada, pasando a estar incapacitado.
- ✦ Un personaje puede ignorar todo el daño recibido del ataque de un secuaz, como si no hubiera tenido éxito, simplemente gastando 1 punto dramático, sin necesidad de activar aspecto alguno.
- ✦ Si un personaje inflige un daño superior al Aguante de un secuaz, el secuaz queda inconsciente o, si el jugador lo desea, muerto.
- ✦ Si el resultado de una tirada de ataque de un personaje es igual o superior al doble de la Defensa del secuaz, un segundo secuaz del mismo tipo puede ser afectado por el mismo ataque. Si el resultado es igual o superior al triple de la Defensa, tres secuaces pueden ser afectados y así sucesivamente. Por ejemplo, un personaje puede golpear con un único movimiento las cabezas de dos secuaces para dejarlos KO, o realizar una patada giratoria que afecta a los tres enemigos que lo rodean.

Cambios en los rasgos de los personajes

Si quieres continuar jugando partidas en esta ambientación con los mismos personajes jugadores, es posible que quieras que sus rasgos de juego cambien para reflejar su evolución. Para ello, recomendamos que no otorgues nuevos puntos para el personaje, sino que se redistribuyan los que ya existen. Una buena idea para reflejar la maduración (y envejecimiento) es mover puntos de las características físicas (Fortaleza y Reflejos) a las mentales (Voluntad e Intelecto). Cuando hagas esto, piensa que la mayoría de las personas tampoco se vuelven genios por el simple devenir de los años; con mover un punto por cada varios años de tiempo de juego es suficiente. Esto se aplica también a las habilidades: disminuye las habilidades más físicas (las de atletismo, combate y quizás percepción) y aumenta en consonancia las mentales (por ejemplo, cultura o las habilidades sociales). Como la profesión puede ser más física (por ejemplo, «Instrucción militar») o más mental (por ejemplo, «Estudioso de culturas antiguas»), actúa con ella según corresponda. Ya que las habilidades se pueden aprender (u olvidar) más rápidamente, mueve hasta dos puntos de habilidad por cada salto sustancial de tiempo.

Otra opción puede ser dejarles reducir su puntuación de Drama en uno, que pueden canjear por 2 puntos de característica, 4 de habilidad o 1 de característica y 2 de habilidad. Por último, si quieres otorgar puntos a tus jugadores puedes hacerlo, pero ten en cuenta que sus capacidades para afrontar retos aumentarán sustancialmente, y que en caso de que incrementen sus habilidades no solamente se volverán más versátiles, sino que también tendrán un nuevo aspecto que evocar y agotar.

Como regla general recomendamos moderar este tipo de avance a circunstancias excepcionales.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content

distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this

License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson. OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan. El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos. NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría. Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O’Sullivan and Ann Dupis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird’Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. “Thijs” Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin ate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks. Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera. La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos. El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López. Postapocalyptic, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Frank Guerra. Cazadores de Leyendas, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Ismael Diaz Sacaluga; Matrioska, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Mario Fernández.

MARIO FERNÁNDEZ

MATRIOSKA

Este libro está estructurado como las famosas muñecas rusas. Cada uno de los niveles se corresponde con una nueva muñeca que trasladará a los personajes a un nivel de realidad superior. Vistos desde fuera, los Krammer parecen la típica familia estadounidense de clase acomodada. Pero si profundizamos en ellos descubrimos que todos ocultan mucho más de lo que se ve a simple vista: secretos inconfesables, rivalidades, infidelidad, locura y muerte. Pero ¿cuánto de todo esto es culpa de los personajes y cuánto del lujoso y misterioso apartamento en el Dakota?

Matrioska de Mario Fernández es una aventura autojutable de ciencia ficción para el sistema **Hitos**. Los jugadores irán desvelando las sorprendentes subtramas de la aventura en sus intensos seis niveles. En su interior encontrarás:

- * Una aventura completa dividida en seis niveles.
- * Los cinco miembros de la familia Krammer como personajes pregenerados.
- * El reglamento del sistema Hitos con todo lo que necesitarás para la partida, incluyendo el sistema de creación de personajes.
- * Sugerencias de ambientación y narración para hacer rejutable la aventura y darle un toque nuevo a cada partida.

Bienvenido al nivel más profundo de la *matrioska*.