

PERROS EN LA VIÑA



D. VINCENT BAKER

PERROS EN LA VIÑA

*El juego de rol de los
Perros Guardianes de Dios
en un Oeste que nunca existió*

ESCRITO POR D. VINCENT BAKER
AD MMIV

EDICIONES CONBARBA

DOGS IN THE VINEYARD

© 2004 D. Vincent Baker

www.lumpley.com

PERROS EN LA VIÑA

© 2014 Ediciones conBarba

por la edición en castellano

todos los derechos reservados

www.conbarba.es - info@conbarba.es

En Almería, España

TRADUCCIÓN

Damián Fraustro

REVISIÓN

Rocio Morón

REVISIÓN ADICIONAL

Hugo González y Luis Fernández

PORTADA

Dylan Meconis

ILUSTRACIONES

Claudia Cangini y Dylan Meconis

www.claudiacangini.com - www.dylanmeconis.com

MAQUETACIÓN

Francisco Castillo

Derechos negociados mediante

Shadow di Michelle Gelly, Italy

www.narrattiva.it

ÍNDICE

I: Cómo jugar.....	5
II: Una tierra de bálsamo y virtud	11
III: Creación de personajes.....	19
IV: Conflictos y resolución.....	47
V: La resolución en acción	75
VI: La estructura del juego	81
VII: Creación de pueblos	85
VIII: Entre pueblos.....	105
IX: Creación de PNJs	109
X: Cómo dirigir.....	121
XI: Notas de diseño.....	129
Índice de reglas	135



I: CÓMO JUGAR

Perros en la Viña trata acerca de los Perros Guardianes de Dios, hombres y mujeres jóvenes llamados a proteger a los Fieles en un territorio fronterizo hostil. Viajan entre pueblos aislados, llevando el correo, noticias y doctrinas, curando a los enfermos, apoyando a los cansados y dictaminando juicios sobre los malvados. Uno de los primeros jugadores que probaron el juego describió qué es lo que más le gusta: los pueblos te dan la bienvenida con celebraciones y honores, pero tú te encuentras ahí para agitar el polvo y poner al descubierto sus pecados.

La ambientación es una fantasía inspirada en el territorio de Deseret (actual Utah, Estados Unidos de América, antes de que sus territorios se organizaran formalmente en Estados), hacia mediados del siglo XIX. Imagina un paisaje de altas montañas, helados ríos y bosques de cedros que se transforma gradualmente hacia el oeste en tierras de matorrales, desiertos, montes y elevaciones. Los cielos veraniegos son de un azul que quita el aliento, pero los inviernos son largos y mortales.

Imagina pioneros religiosos huyendo de la persecución y violencia del Este, intentando establecer una sociedad basada en la fe y la rectitud más allá de la frontera. Han hecho el largo viaje hacia el Oeste, pero aún están en peligro: sus poblados son pequeños y están aislados, son vulnerables a los ataques de fuera y al pecado y la corrupción de dentro. Bajo presión, su orgullo se vuelve pecado, su ira se vuelve violencia, sus resentimientos se vuelven odio. El invierno y los demonios aúllan...

*Vosotros sois los Perros Guardianes de
Dios que mantienen unida la Fe.*

SI NO HAS JUGADO ANTES AL ROL

Tus amigos y tú os sentáis a hablar alrededor de una mesa o en el salón. Tenéis que colaborar para crear una historia acerca de estos personajes, estos Perros Guardianes de Dios, sus aventuras y los retos a los que se enfrentan. Cada uno de tus amigos actuará como uno de los personajes, tomando decisiones, actuando y hablando por él. Cualquiera puede hacer sugerencias a los demás, pero en lo que respecta a ese personaje, su jugador es quien tiene siempre la última palabra.

Por otro lado, tú eres el Director del Juego, lo que significa que no tienes un solo personaje: tienes todo lo demás. Interpretarás a todos los personajes secundarios y antagonistas. Tendrás la última palabra sobre los escenarios imaginarios donde se desarrolla la acción. Marcarás el ritmo, empujarás a los personajes hacia conflictos y crisis y describirás las consecuencias de sus decisiones.

A veces las historias de los personajes serán graciosas, otras veces serán emocionantes, otras aterradoras o intensas... Todo eso está bien. Algunas veces simplemente te sentarás cómodamente a la mesa asintiendo con la cabeza por lo bien que irá todo. Los personajes no podrán evitar verse transformados por los retos a los que se enfrentarán ni por sus cambiantes relaciones. Puede que incluso mueran. La partida tendrá una historia general creada por las historias individuales de los personajes entrelazadas entre sí.

Si no es tan divertido e interesante como las mejores series de televisión es que no he hecho bien mi trabajo.

¿CÓMO SERÍA JUGAR?

El juego es episódico. Un pueblo por sesión, dos sesiones si el pueblo es algo importante. Un buen modelo son las series de televisión de viajes, como *El Fugitivo* o *Farscape*: cada pueblo presenta una situación a la que se deberán enfrentar los personajes y que se volverá parte de la historia que están construyendo.

El juego funciona mejor cuando todos los jugadores contribuyen continuamente. Todos deberían ofrecer sugerencias, dar opiniones, reír, divagar, hacer «oh» y «ah», decir qué les parece genial y abuchear a los villanos. Hablo en serio, solo porque tu personaje no esté en la escena no significa que debas permanecer callado.

En la misma línea, si tú eres el director, siéntete libre de decir a los jugadores cosas que sus personajes no podrían saber. «Atraviesas el prado hacia el vagón

humeante. Hay una banda de ladrones escondiéndose en la hierba y detrás de un par de árboles cercanos. Aún no los has visto. ¿Qué vas a hacer?».

Además, este juego requiere de una división de poder muy particular entre los jugadores y el director a la que podrías no estar tan acostumbrado. Por ejemplo, no es trabajo del director planear qué va a suceder. El trabajo del director es crear un pueblo en un momento de crisis (lo cual te enseñaré a hacer en detalle más adelante) y, a partir de ahí, solamente responder. Dalo todo en la interpretación de los PNJs, pero siempre dispuesto a dejarlos morir.

No os voy a proporcionar una ambientación muy detallada. Lo hago a propósito. Os daré algunos brochazos generales: geografía, un resumen de la Fe y sus enemigos, algunas descripciones evocadoras... Conforme juguéis, iréis completando el resto: detalles de cómo vive la gente y qué es lo que les importa, sus rituales, sus demonios, su cultura y su política. ¡Aduñaos del mundo! Es vuestro.

Al principio puede pareceros raro, pero las reglas están ahí para apoyaros y hacer el juego más fácil. ¡Estoy deseando mostraros los dados en acción! Y la recompensa es formidable: sangre, pasión, juicio, fuego. Drama real y apasionante en cada rincón de la mesa.

ANTES DE JUGAR

Son necesarios un director y unos cuantos jugadores. Este juego funciona bien incluso con solo dos y yo trataría de no sobrepasar los cuatro (más tú como director). Hay otros juegos que funcionan muy bien con un grupo mayor, así que si tienes un grupo grande, prueba alguno de ellos como alternativa.

Es necesario que te leas las reglas. Hazte una imagen mental de cómo funcionarán en la práctica.

Es necesario que tus compañeros jugadores se interesen por el juego. Si les dices que se trata de un *western* y ellos te miran con cara de «¿Un *western*? ¿Qué es eso?» entonces quizá este juego no sea para ellos. No pasa nada, ya me ha ocurrido antes. Hay muchas alternativas que podrían ser más de su preferencia; permíteme recomendarte *Trollbabe*, *Universalis*, *My Life with Master* o *Primetime Adventures* como buenas posibilidades.

Es necesario que crees un pueblo. Sigue las reglas del Capítulo Nueve. Una vez que el juego comience, crear los pueblos será la gran responsabilidad del director, ya que los personajes visitarán un nuevo poblado prácticamente cada sesión. Afortunadamente es fácil y divertido.

Es necesario un buen montón de dados de distintos tipos. Al menos una docena de dados de 6 caras, preferentemente unos quince o veinte, más entre seis y ocho dados de 4, 8 y 10 caras. Si hace falta, junta los dados de todo el mundo y colócalos en un cuenco en la mesa.

CONVENCIONES SOBRE DADOS

1d6 significa un dado de seis caras. 3d8 significa tres dados de ocho caras. 4d6 1d10 significa cuatro dados de seis caras y un dado de diez caras.

Algunas reglas del juego algunas veces dicen «agrega un dado» o «cambia el tamaño del dado»:

- Si agregas un dado a 1d6, obtienes 2d6.
- Si agregas un dado a 3d8, obtienes 4d8.
- Si cambias el tamaño de un dado de 1d6 a dados de ocho caras, obtienes 1d8. Si lo cambias a dados de diez caras, obtienes 1d10.
- Si cambias el tamaño de un dado de 3d8 a dados de diez caras, obtienes 3d10. Si lo cambias a dados de cuatro caras, obtienes 3d4.

Algunas veces también se te pedirá que agregues un dado (o dados) en particular:

- Si agregas 2d10 a 1d6, obtienes 1d6 2d10.
- Si agregas 1d8 a 3d8 1d10, obtienes 4d8 1d10.

Es bastante lógico.

EN LA PRIMERA SESIÓN

En la primera sesión, tendrás que:

- Facilitar un acercamiento de tu grupo a la ambientación y la configuración del juego. Si quieres, puedes simplemente leer en voz alta la sección de «Trasfondo» del capítulo de creación de personajes.
- Crear personajes. Sigue el procedimiento, en voz alta, en la mesa. Que nadie venga a la sesión con un personaje ya generado.
- Lleva a cabo un conflicto de iniciación con cada jugador. Esto permite a) explicar la forma de tirar los dados en el juego; b) presentar a los personajes de los jugadores y c) comenzar a establecer que tú, el director, serás el autor de las adversidades que aparezcan en el juego. Todo esto es sumamente importante.
- Presenta el primer pueblo y comienza el juego como tal.

DE AHÍ EN ADELANTE

De ahí en adelante continuaréis las historias de los personajes allá adonde vayan.

En cada poblado que los personajes visiten habrá algo mal y su trabajo será descubrir de qué se trata y enmendarlo. Algunas veces lo que está mal es simplemente un asunto de orden menor con el potencial de volverse algo muchísimo peor; otras veces ya se trata de algo peor. De cualquier manera, los personajes lo desenterrarán, lo juzgarán y promulgarán la voluntad de Dios. ¿La misericordia de Dios, la justicia de Dios, la venganza de Dios? Serán ellos quienes lo decidan.

La función de las reglas de juego es ayudarte a ti, el director, a revelar el orgullo, pecado y corrupción en los pueblos que crees y provocar los juicios de los personajes. Las reglas funcionan en primer lugar a) ayudándote a crear congregaciones en problemas, luego b) tomando conflictos y avivándolos implacablemente y luego c) devolviendo las consecuencias a los jugadores. No puedo esperar a mostrártelas en acción.

Con el tiempo, los jugadores revelarán sus personajes en profundidad. Los personajes pueden crecer en la fe, pueden alejarse de ella, pueden enfrentarse a dudas y celos. Cada uno os parecerá fascinante, tal vez noble y puro, tal vez con buenas intenciones pero débil, tal vez con defectos, tal vez con defectos mortales. Algunos morirán. Ellos elegirán dónde mantenerse firmes y dónde ceder y por qué vale la pena matar y morir.

Verás facetas de tus amigos que no habías visto antes. Es endemoniadamente genial.

¿Listo?





II: UNA TIERRA DE BÁLSAMO Y VIRTUD

*Prepararé para ti un jardín en la montaña,
te prepararé una tierra de bálsamo y virtud.*

AMBIENTACIÓN

¡Simplemente me la invento! Tengo una imagen en la cabeza del aspecto de los personajes, los pueblos y los paisajes, y las ideas que describo en este capítulo se basan en ella.

Conforme juguéis os iréis formando vuestra propia idea del mundo. Inventad detalles que sean adecuados para ella, no tenéis por qué aferraros a la mía.

Es especialmente importante tener en cuenta que cualquier persona que juegue va a formarse una imagen ligeramente diferente, con detalles levemente distintos. ¡Eso está bien! Como director, te corresponderá incorporar los detalles de los otros jugadores a la «realidad» confirmada y consensuada del juego. Cuando un jugador te pregunte «¿Hay un [lo que sea] aquí?» podrías simplemente decirle que sí o devolverle la pregunta al grupo: «No lo sé, ¿tiene sentido para todos que haya un [lo que sea] aquí?». De manera similar, si crees que un detalle que estás introduciendo puede ser sorprendente o controvertido, llévalo al grupo: «Quiero que haya un [lo que sea] aquí. ¿Tiene sentido para todos?».

Si has dirigido otros juegos de rol, es probable que estés acostumbrado a crear un mundo coherente adhiriéndote estrictamente a la visión de una sola persona, ya sea la tuya propia como director o la del diseñador del juego. Yo no pretendo que Perros se juegue de esa manera. Cuando juegues a Perros, construirás un mundo coherente de forma activa a partir de piezas y pedazos de las visiones propias de cada jugador.

Con todo esto solo quiero decir que cuando me extienda hablando acerca de la forma que tienen las pistolas, pero no diga una sola palabra acerca de los caballos, no lo tomes como un dogma. Simplemente, eso es lo que a mí más me interesa.

EL PANORAMA

Las montañas son realmente altas y sus picos están cubiertos de nieve. Tienen profundos cañones, espectaculares cascadas y algunos ríos que llevan hielo a lo largo de todo el año. Los inviernos son feroces y largos incluso al pie de las colinas.

Hay una ancha pradera fértil —de cientos de millas de extensión— al oeste de las montañas, con lagos y buena tierra, serpeando hacia el oeste y el sur hacia un vasto desierto de matorrales. Las montañas bajas y los prados fértiles son el hogar de la Fe.

La capital de la Fe se llama Ciudad de Bridal Falls¹, por las cuatro hermosas cascadas —las Cuatro Novias— que puedes ver si subes la vista a las montañas. Es una ciudad bastante pequeña, dominada por sus templos y recintos religiosos.

El desierto de matorrales no es arenoso, ni tiene dunas, ni se parece en lo más mínimo al Sahara. Está lleno de cerros, quebradas, cañones y profundos valles. Probablemente en otra época fuera más húmedo y fértil, pero aún tiene una gran cantidad de arbustos de roble, artemisa y robustos y pequeños cedros. En algunas partes el viento y la lluvia han tallado la arenisca hasta darle la apariencia de las ruinas de algún reino prehistórico: milla tras milla de inquietantes monumentos naturales.

LA FE

El nombre completo de la Fe es la Fe de Todas las Cosas en el Rey de la Vida, Renacido.

El nombre completo de los Perros es la Orden Diferenciada para la Preservación de la Fe y los Fieles. Coloquialmente, se los conoce como los Perros del Rey o los Perros Guardianes de la Vida. A los Perros siempre se los llama «hermano» o «hermana» y por su nombre de pila: hermano Jeremiah, hermana Patience.

La Fe es la única religión verdadera en el mundo. Todas las demás religiones son a) activamente demoníacas, cultos creados por líderes Fieles caídos en pecado; b) corruptas y decadentes, como la mayoría de las religiones del Este; o c) sandeces creadas por mentes ociosas, como la mayoría de las religiones a lo largo y ancho del mundo.

1. N. de la R.: «Cataratas de las novias».

PUEBLOS

En un pueblo típico podría haber:

- Granjeros, principalmente;
- un herrero;
- un barrilero;
- un zapatero;
- un molinero;
- un carpintero;
- una partera;
- un templo de la Fe;
- un ayuntamiento de una habitación;
- una escuela de una habitación;
- una plaza del pueblo y un mercado;
- una tienda de productos textiles.

En pueblos más grandes, podría haber también:

- Un alfarero;
- un panadero;
- un cantero;
- un soplador de vidrio;
- un carretero;
- un fabricante de arneses;
- un doctor;
- un abogado;
- un teatro;
- un hotel;
- un juzgado;
- una escuela o dos;
- varias tiendas de textiles en competencia.

ALIMENTACIÓN E INDUMENTARIA

Los alimentos básicos son lácteos y trigo. Los alimentos más comunes incluyen carne de res, pollo, cerdo, caza (alces, conejos, aves silvestres), pescado, huevos, leche, queso, fruta (manzanas, peras, albaricoques, diferentes bayas), vegetales (maíz, calabacines, tomates, zanahorias, cebollas, guisantes, habichuelas, remolachas, espinacas), hierbas y miel.

Los Fieles no toman café, té negro, vino ni licor. Sí beben infusiones, varias bebidas no alcohólicas como limonada, cerveza de píceo o cerveza de raíz, y — aunque está pasando de moda — cerveza de cebada ligera. Solo la gente mayor consume tabaco y suelen ser reñidos por ello por sus familias y Mayordomos.

La ropa está hecha principalmente de algodón y lana. Las lanas más finas y el lino son materiales de lujo. La seda se utiliza en pañuelos y corbatas, pero más de un artículo pequeño de seda en un atuendo sería ostentoso e incluso decadente.

El vestido es sencillo y modesto. Los hombres usan principalmente negro, gris y marrón oscuro, con camisas generalmente blancas. Las mujeres visten más coloridamente, pero que una de ellas muestre en compañía de alguien los tobillos, muñecas o garganta sería considerado subido de tono.

Sin embargo, dentro de la Fe, el sentido práctico prima sobre el decoro: una mujer no mostrará sus muñecas en compañía, pero ¿en la cocina? Seguramente se arremangará.

ARMAS DE FUEGO

Ya mencioné las pistolas, ¿verdad? Estamos hablando de revólveres de antes de la Guerra de Secesión, lo que significa que son anteriores al Colt Navy y su distintiva apariencia de seis tiros. Son armas más pesadas de llevar, de perfiles más bajos y calibres muy, muy grandes.

Para cargarlas, deslizas la barra o abres el arma por la bisagra, sacas el tambor, colocas los cartuchos en la parte frontal y el fulminante en la parte posterior. Debes hacer tus propios cartuchos: una bala de plomo y una medida de pólvora en un rollo de papel empapado en nitrato. Son de acción simple, lo que significa que debes hacer retroceder el percutor con el pulgar, ya que apretar el gatillo no hace avanzar el tambor ni amartilla el percutor.

Son lentas, ruidosas, humeantes y algunas veces el fulminante falla o el cartucho atasca el tambor, pero son bastante precisas y cuando impactan hacen unos agujeros enormes. ¿Has visto alguna vez un Colt Dragoon? Son unos monstruos aterradores.

LOS MONTAÑESES

Estas tierras no estaban deshabitadas cuando la Fe llegó aquí; no exactamente, pero sus nativos son nómadas que en ese momento se encontraban en alguna otra parte. Mientras los pioneros se establecían en Bridal Falls y en los frondosos valles circundantes, diversos sucesos históricos, las mi-

graciones de las manadas de alces, acuerdos entre clanes familiares y quizá incluso la voluntad del Rey de la Vida mantuvieron a los nativos alejados. Para cuando sus sendas los trajeron de vuelta, la Ciudad de Bridal Falls y una docena de otros pueblos ya habían sido erigidos.

Conforme los Fieles se fueron expandiendo, fue fácil para ellos empujar a los nativos —los montañeses— fuera de su camino. La Fe tiene armas, animales de tiro, organización y a cualquier parte que van construyen caminos y murallas. Los montañeses están acostumbrados a empaquetar todo lo que poseen y seguir adelante.

En este momento, los montañeses viven a las afueras del territorio de la Fe, en los matorrales, el desierto y más arriba en las montañas.

El pueblo montañés no tiene ningún tipo de unidad social o política. Cada clan familiar es autónomo y forma alianzas y acuerdos con otras familias según sus necesidades o conveniencia. Consecuentemente, los pueblos situados en las zonas fronterizas del territorio de la Fe tienen que negociar relaciones continuamente con los montañeses que viven cerca de ellos lo mejor que pueden. En ocasiones es sencillo, en otras, no tanto. En algunos lugares la relación es violenta; en otros, los montañeses están más dispuestos a comerciar, o incluso a mendigar, que a saquear.

De acuerdo a las doctrinas de la Fe, los montañeses son remanentes caídos de una antigua civilización de Fieles. Debido a la antigüedad de su alianza, los Fieles no pelean contra ellos ni los asesinan sin causa y es motivo de gozo y celebración cuando un montañés se arrepiente y regresa a la Fe. Más allá de esto, la posición de la Fe es que los montañeses de hoy en día son pecadores e idólatras sin diferencia con cualquier otro.

Pero el folclore surge inevitablemente. De acuerdo con algunos, los montañeses son especialmente amados por el Rey de la Vida y están destinados a un glorioso renacimiento, a pesar de su actual maldad e idolatría. Unos cuantos Fieles dicen incluso que ¡los montañeses poseen doctrinas verdaderas secretas! Estos Fieles sostienen que uno de los deberes más importantes de la Fe es restaurar a los montañeses a su legítimo lugar en el Libro de la Vida.

Otros dicen, en cambio, que su caída en desgracia los hace especialmente vulnerables a influencias demoníacas y a la posesión, que son afines a la brujería y que sirven a los demonios saqueando y asesinando a los Fieles. Versiones extremas incluso los consideran completamente irredimibles. Su principal objetivo y obsesión es derribar la Fe, tal como los demonios sienten una furia obsesiva contra el Rey de la Vida.

Puedes imaginar qué historias surgen en los pueblos donde las relaciones con los montañeses son difíciles y cuáles en aquellos donde las relaciones son más sencillas.

En cualquier caso, algunos montañeses sí que llegan a convertirse a la Fe. En ocasiones, una familia de Fieles adopta a un huérfano montañés y lo cría correctamente. ¡Algunos de ellos llegan incluso a servir como Perros!

LA AUTORIDAD TERRITORIAL

El representante de la Autoridad Territorial será generalmente un asesor jurídico u otro burócrata, o un juez comarcal itinerante bastante parecido a vosotros, los Perros. Únicamente los pueblos más grandes tienen algún tipo de agente de la Ley Territorial —un *sheriff*— pero probablemente se trate de un Fiel, elegido para el trabajo por su congregación. La preocupación real de la Autoridad Territorial es que se paguen los impuestos y que nadie interfiera con el correo; solo se preocupa por «mantener la paz» en la medida en que el desorden público interfiera con los impuestos y el correo.

Vale la pena señalar que los Perros están autorizados por la Fe para hacer ciertas cosas —como disparar a pecadores en la calle— que van en contra de la ley. Ejerced vuestra autoridad con cuidado.

ALLÁ EN EL ESTE

Allá en el Este todo es decadencia, pecado, crueldad y ocultismo. Tiene enormes ciudades, cada una con una población mayor que el cuerpo completo de la Fe, que son lugares viles y nauseabundos. Los pocos adinerados practican vicios y violencia innombrables y chantajea a la ley para que mire para otro lado. La mayoría sufre de pobreza, enfermedades, suciedad, crimen, esclavitud... e incluso así están demasiado ciegos como para acudir al Rey de la Vida.

Pequeñas comunidades de la Fe aún permanecen Allá en el Este, aunque son cada vez más escasas.

Ocasionalmente, alguna familia de Fieles mandará a uno de sus hijos a la universidad Allá en el Este. *Esos años* serán un peligro para él.

INFIELES

Además de los Fieles, hay muchos que afirman servir a Dios. Algunos incluso lo llaman por Su título verdadero: el Rey de la Vida. Obviamente no lo sirven de verdad; si lo hicieran, ¡se unirían a la Fe! En lugar de eso:

- Los ateos creen que Dios no existe o que, si hay un Dios, Él no participa en nuestras vidas. Si siguen alguna religión —y prácticamente todos lo hacen— no la siguen de corazón o con fe.
- Los dogmatistas creen que lo que importa es obedecer las escrituras o dogmas, no obedecer a Dios. Analizan su fe con una adherencia legalista a los precedentes o reglas y por tanto no reconocen los verdaderos impulsos de sus almas.
- Los espiritualistas creen que algún espíritu, o alguna clase de espíritus, es Dios. Siguen supersticiones paganas o le piden guía a los fantasmas de los muertos. Por supuesto, los montañeses son espiritualistas y adoran a sus ancestros muertos o a los espíritus de su entorno. Allá en el Este actualmente están en boga formas de espiritualismo más contemporáneas.

No hay muchos infieles aquí, entre los Fieles, pero hay algunos. Podría suceder, por ejemplo, que el asesor jurídico sea un viejo y testarudo ateo aunque vaya a la iglesia, mientras que su voluble esposa lleve a cabo sesiones espiritistas o lea el Tarot.





III: CREACIÓN DE PERSONAJES

Eres uno de los Perros Guardianes de Dios, un hombre o mujer joven llamado al servicio de la Fe. Tu deber es viajar entre las congregaciones aisladas de la Fe —sus Ramas— y mantener la Fe unida. Te enfrentarás al peligro, el pecado y la traición; representarás la compasión de Dios para el pecador y la justicia de Dios para el oprimido; arrancarás el mal de raíz y equilibrarás la delgada línea entre las leyes divina y secular.

Tienes una insignia de tu ministerio: un abrigo largo, colorido, hermoso, formado por pedazos reunidos y cosidos por tus amigos y familiares allá en tu hogar. Para ti es un recordatorio de su amor y tu deber; para los demás es un poderoso símbolo de tu autoridad.

VISIÓN GENERAL

Los personajes iniciales son todos hombres y mujeres jóvenes al final de la adolescencia y el inicio de la veintena. Acaban de pasar dos meses o más de entrenamiento, educación y ceremonia para prepararse para sus deberes. Se conocen entre ellos, aunque no necesariamente se eligieron entre sí como compañeros. Son, todos ellos, solteros vírgenes. Se les permite viajar en grupos mixtos y sin un acompañante que los vigile debido a la fuerza de su devoción y sus deberes.

Para saber más, ve a la sección de «Trasfondo», más adelante.

Crea tu personaje la primera vez que os juntéis para jugar. Toma una copia de la ficha de personaje de la parte final del libro y rellénala según los procedimientos de este capítulo. Por favor, ¡no traigas tu personaje ya hecho a la partida! Ven sin nada en particular en mente, haz circular el libro por la mesa, da sugerencias y descubre qué surge al final.

La mayor parte del proceso es informal: tan solo tendrás que tomar algunas decisiones y habrás terminado. Sondea a tus amigos, pídeles sugerencias y, simplemente, inventa cosas. El último paso, sin embargo, presenta las reglas de resolución del juego. Nos iremos encargando de cada jugador por turnos.

Al final del proceso tendrás un personaje con capacidades únicas, con sus fortalezas y debilidades, preparado para enfrentarse a los retos por venir y ser transformado por ellos.

PROCEDIMIENTO

PRIMER PASO: ANTECEDENTES

Elige uno de los siguientes trasfondos:

EQUILIBRADO: Elige este si quieres que tu personaje sea sencillo y efectivo. Es una buena elección para los hombres nacidos en la Fe. **En tu ficha de personaje:** 17d6 Datos de Atributos; 1d4 4d6 2d8 Datos de Rasgos; 4d6 2d8 Datos de Relaciones.

HISTORIA RELEVANTE: Elige este si quieres que tu personaje tenga una buena educación, mucha experiencia o entrenamiento especializado. **En tu ficha de personaje:** 13d6 Datos de Atributos; 3d6 4d8 3d10 Datos de Rasgos; 1d4 3d6 2d8 Datos de Relaciones.

HISTORIA COMPLICADA: Elige este si quieres que tu personaje haya superado una infancia problemática, peligrosa o que le haya supuesto un desafío. Es una buena elección si quieres que tu personaje sea un converso a la Fe. **En tu ficha de personaje:** 15d6 Datos de Atributos; 4d4 2d6 2d10 Datos de Rasgos; 5d6 2d8 Datos de Relaciones.

COMUNIDAD FUERTE: Elige este si quieres que tu personaje sea hábil socialmente y venga de una familia fuerte y cariñosa. Es una buena elección para mujeres nacidas en la Fe. **En tu ficha de personaje:** 13d6 Datos de Atributos; 1d4 3d6 2d8 Datos de Rasgos; 4d6 4d8 3d10 Datos de Relaciones.

COMUNIDAD COMPLICADA: Elige este si quieres que tu personaje sea vulnerable socialmente o venga de una familia rota, en crisis o destructiva. **En tu ficha de personaje:** 15d6 Datos de Atributos; 6d6 2d8 Datos de Rasgos; 4d4 2d6 2d8 2d10 Datos de Relaciones.

Digamos que eliges Equilibrado. En el espacio de tu ficha de personaje para Datos de Atributos, escribe 17; en el espacio de Datos de Rasgos, escribe 1d4 4d6 2d8; en el espacio de Datos de Relaciones, escribe 4d6 2d8.

SEGUNDO PASO: ATRIBUTOS

Reparte tus Datos de Atributos entre los cuatro Atributos. ¡No tires los dados en este momento! Los Atributos de tu personaje (y todo lo demás) serán medidos en dados: «Mi personaje tiene 4d6 de Voluntad», podrías

decir. Cuando un Atributo en particular entre en juego será el momento en el que tires sus dados.

El mínimo para cada Atributo es 2d6; no hay un máximo.

Digamos que repartes tus 17 Dados de Atributos de la siguiente manera: Agudeza 4d6, Cuerpo 6d6, Corazón 5d6, Voluntad 2d6.

AGUDEZA: Más dados en Agudeza representan un personaje perceptivo, alerta, educado, ingenioso, inteligente o culto.

CUERPO: Más dados en Cuerpo representan un personaje grande, sano, fuerte, nervudo, musculoso, alto, grácil, rápido o firme.

CORAZÓN: Más dados en Corazón representan un personaje compasivo, atractivo, encantador, gentil, valiente, infatigable o agradable.

VOLUNTAD: Más dados en Voluntad representan un personaje tenaz, enérgico, seguro, inquebrantable, voluntarioso o imperturbable.

Generalmente no tirarás ningún Atributo de forma individual. Normalmente los tirarás por parejas:

- Si tu personaje solo está hablando, tira Agudeza y Corazón;
- Si tu personaje está haciendo algo físico, pero no está peleando, tira Cuerpo y Corazón;
- Si tu personaje está peleando cuerpo a cuerpo, tira Cuerpo y Voluntad;
- Si tu personaje participa en un tiroteo, tira Agudeza y Voluntad.

Puede que ya tengas una buena idea de quién quieres que sea tu personaje cuando empieces a asignar sus Dados de Atributos, pero puede que aún no. En ese caso, no hay ningún problema. Reparte los dados como consideres más adecuado. Una vez que los hayas asignado, tendrás una buena base para descubrir quién es tu personaje.

Los Atributos más altos de tu personaje son Cuerpo y Corazón, lo que implica que se trata de un personaje físico y atlético. Un joven esbelto, incluso atractivo, fuerte y agradable.

TERCER PASO: RASGOS

Crea algunos Rasgos para tu personaje y reparte sus Dados de Rasgos entre ellos.

PALABRAS FRENTE A DADOS: Puedes crear los Rasgos de tu personaje como pedazos de historia: «Domaba caballos con mi padre». Puedes expresarlos como simples hechos acerca de tu personaje: «He trabajado con caballos

y sé cómo piensan». Puedes expresarlos como habilidades: «Equitación». Puedes expresarlos como actitudes: «Me siento muy cómodo trabajando con caballos».

No puedes dar a tu personaje más Rasgos que los dados que tienes para asignar, pero puedes doblar (o incluso triplicar) los dados en un único Rasgo si lo deseas. El único límite es que todos los dados que asignes a un determinado Rasgo deberán ser del mismo tamaño: «Equitación 2d6» es correcto, «Equitación 1d4 1d6» no lo es.

Yo prefiero escribir cuatro o cinco Rasgos y luego repartir mis dados entre ellos, en lugar de asignar dados sobre la marcha, pero quizá tú prefieras lo contrario. De cualquier modo, asigna más y mejores dados a los Rasgos que sean más importantes para la idea que tienes de tu personaje. No tienes que asignar los dados según la competencia de tu personaje: podrías poner «Soy un jinete maestro, como si fuera uno solo con mi montura 1d4» y «No puedo ver bien sin mis anteojos 2d10», por ejemplo. Eso simplemente quiere decir que para ti es más interesante la miopía de tu personaje que el hecho de que sea un buen jinete.

Si no se te ocurre ningún Rasgo por el que empezar, prueba este truco: escribe «Soy buen tirador» en tu ficha de personaje («Soy buen tirador» siempre es una elección segura). Ahora pregúntate a ti mismo: ¿dónde aprendió a disparar mi personaje? ¿Quién le enseñó? ¿Cuáles fueron las circunstancias? Deriva un segundo Rasgo de esas circunstancias, algo como «Solía cazar con mi hermano» o «Una vez maté un lobo que estaba matando las vacas de mi familia» o «Luché durante un año en el Ejército Territorial». Para el tercer Rasgo de tu personaje, elige algo sin relación pero opuesto, para que haya un cierto equilibrio: «También soy buen cocinero» quizá, o «He leído mucho» o «Sé los nombres de las constelaciones». Ahora que estás encaminado, no deberías tener problemas para decidir un par de Rasgos más conforme los necesites.

RASGOS EN D4: Debido a que la mayoría de los oponentes de tu personaje usarán dados de 6 o más caras, tirar d4 aumentará las posibilidades de que tu personaje sufra las consecuencias en los conflictos. La forma más sencilla de interpretarlo es tomar los Rasgos en d4 como desventajas: «Me dan miedo los caballos» o «Me canso muy fácilmente» o «Mi vista no es muy buena».

Pero plantéate también tomarlos como aparentes ventajas. «Soy un buen tirador 2d4» significa que sí, tu personaje es un buen tirador, pero cuando las armas salen a relucir la vida de tu personaje se vuelve más complicada de lo usual.

SOY UN PERRO: Debido a que tu personaje es un Perro, «Soy un Perro» es un Rasgo muy razonable. (Si lo prefieres, también puedes usar algo como «Soy un Perro de Guardia de Dios» o «Sirvo en la Orden Diferenciada para la Preservación de la Fe y los Fieles»).

Si no le das a tu personaje el Rasgo «Soy un Perro», tendrás que darle una Relación con los Perros en el Paso Cuatro.

Al final del paso tres, así es como quedan los Rasgos de tu personaje: Soy un buen tirador 1d6. Nunca he disparado un arma contra un ser vivo 1d4. Soy bastante útil con un cuchillo 1d8. Soy atractivo 1d6. Tengo muy buena voz para cantar, aunque nunca la he entrenado 2d6. Soy un Perro 1d8.

CUARTO PASO: RELACIONES

Nombra un par de personas con las que tu personaje tenga alguna relación y asígnale algunos de tus Dados de Relaciones.

No crees demasiadas, ¡deja la mayoría de tus Dados de Relaciones sin asignar! Las podrás asignar a la gente que tu personaje conozca después de que comience el juego, así que guarda una buena parte para ello.

Si quieres, dale a tu personaje una Relación con los Perros. Si no le diste a tu personaje el Rasgo «Soy un Perro», estás obligado a hacerlo.

En el resto de los casos, simplemente nombra una o dos personas, di quiénes son para tu personaje y asígnale dados. Durante el juego le podrás dar a tu personaje Relaciones con instituciones, demonios, lugares e incluso con pecados, pero por ahora límitate a hacerlo con personas.

SANGRE: Siempre que tu personaje se encuentre con una persona de su misma sangre, puedes anotarla gratuitamente en tu ficha de personaje como una Relación con 1d6. Nunca tendrás que gastar dados de Relación en los familiares de tu personaje, a menos que quieras que la Relación se valore con un dado que no sea 1d6.

COMO LOS RASGOS: Al igual que con los Rasgos, el número y tamaño del dado que asignes a las Relaciones de tu personaje no tienen que reflejar la cercanía o importancia de la persona para tu personaje. Puedes escribir «Mi hermano mayor, al que adoro y con quien siempre he tenido una relación muy cercana 1d4» y «Ese viejo al que vi una vez al otro lado del prado en Bowers Draw 2d8». Asigna los dados basándote en lo interesante que crees que puede ser la relación.

Asigna un solo tamaño de dados, como en los Rasgos. 2d8 es correcto, 1d4 1d6 no lo es.

Al igual que con los Rasgos, ten en cuenta que una relación en d4 complica la vida de tu personaje.

Digamos que escribes: Mi hermano Hiram 1d8. El viejo trabajador del rancho, Ned, 1d6. Eso te deja con 3d6 1d8 que escribir en la sección Disponibles de la ficha de tu personaje.

QUINTO PASO: PERTENENCIAS

Nombra algunas de las cosas que tu personaje tiene y asígnale dados si lo merecen.

Los Mayordomos del Templo de los Perros se aseguran de que cada Perro tenga un caballo, un abrigo, una copia del Libro de la Vida, un frasquito de tierra consagrada y una pistola. No insistirán en que tu personaje tome el caballo o el arma, si por alguna razón insiste en no hacerlo.

Tu personaje podría también tener otras armas, libros, útiles de escritura, algún artículo distintivo de vestimenta como un sombrero o un vestido fino, recuerdos o cualquier cosa que creas que sea interesante, siempre y cuando sea apropiado para la ambientación del juego y pueda ser razonable que lo lleve consigo una persona que viaja a caballo.

PERTENENCIAS: Escribe las Pertenencias en tu ficha como harías con los Rasgos o las Relaciones: «Cuchillo grande 1d8» o «Caballo excelente 2d6». Preocúpate solo por las posesiones que realmente te importen; no tienes que escribir las provisiones que en buena lógica deberías llevar ni cosas por el estilo.

Esta es la forma de asignar dados a una cosa:

—1d6 si es normal.

—2d6 si es excelente. Solo se considera excelente si llama la atención de la gente y despierta comentarios al respecto: «¡Oh! ¡Qué buen caballo!».

—1d8 si es grande. De forma similar: «¡Caracoles! ¡Menudo cuchillo!».

—2d8 si es excelente y grande.

—1d4 si es una mierda. Una mierda grande sigue siendo solo 1d4.

Esto se aplica para todo: caballos, perros, cuchillos, sombreros, botas, rastillos, azadones, tenedores, cucharas, casas, vallas... lo que sea. Si necesita dados, obtiene 1d6 si es normal, 1d4 si es una mierda, 2d8 si es excelente y grande y así.

Solo hay una excepción: las pistolas. Todas las armas de fuego tienen un 1d4 extra. Por tanto una pistola grande y excelente obtendría 1d4+2d8, una pistola normal como la que cualquiera podría tener sería 1d4+1d6, y una mierda de pistola tendría 2d4.

Puedes darle a tu personaje tantas pertenencias como quieras y de cualquier calidad. El único límite sería aquello que tu grupo considere razonable que tu personaje cargue yendo a caballo, a campo traviesa o con las inclemencias del clima.

TU ABRIGO: Escribe también qué colores y dibujos tiene el abrigo de tu personaje. La mayoría de los abrigos de los personajes comienzan valiendo 2d6 por su excelencia, pero consulta la sección de «Trasfondo» para obtener más información.

Tu personaje tiene: un revólver 1d4+1d6, un rifle 1d4+1d6, un caballo 1d6, un cuchillo grande, afilado e intimidante 2d8 y un abrigo 2d6: la tela es de color gris humo, blanco y azul, con rayas de un azul más oscuro sobre los hombros y una estrella de ocho puntas dorada en el centro de la espalda.

SEXTO Y ÚLTIMO PASO: ¿LOGRO?

Hasta ahora, has ido construyendo tu personaje en público, en la mesa, pero aunque has estado abierto a sugerencias (o eso espero), nadie más ha podido decidir qué quedaba registrado en tu ficha de personaje. En este último paso esto cambiará.

Digamos que en esta partida voy a ser vuestro director. Iré llamando a cada uno de vosotros —los jugadores— por turnos:

1: DI ALGO QUE ESPERAS QUE TU PERSONAJE HAYA LOGRADO DURANTE SU INICIACIÓN. Podrías decir «Espero que mi personaje se haya ganado la admiración del maestro de escrituras» o «Espero que mi personaje haya superado su miedo a la sangre», «Espero que mi personaje haya exorcizado algún demonio», «Espero que mi personaje haya aprendido a controlar su temperamento», «Espero que mi personaje haya resuelto algún problema serio sin recurrir a la violencia» o cualquier otra cosa que te llame la atención. Ese logro es lo que estará en juego.

No elijas algo que vaya a romper tu personaje si no evoluciona del modo correcto. No sirven cosas como «Espero que mi personaje haya sobrevivido a su iniciación» o «Espero que mi personaje no haya caído en desgracia y lo hayan mandado a casa».

2: AHORA NOS POSICIONAMOS. Esto requerirá de un poco de análisis y buen juicio, así que sigue mis indicaciones.

2A: SI EL LOGRO PARA TU PERSONAJE ES CLARO Y DIRECTO, ¡genial! Tú te pondrás del lado de tu personaje y yo seré la oposición. Tomemos el ejemplo de «Espero que mi personaje se haya ganado la admiración

del maestro de escrituras»: tú estás del lado de tu personaje y yo, del de tus rivales. «Espero que mi personaje haya exorcizado algún demonio»: tú estarás del lado de tu personaje y yo, del lado del demonio. O «Espero que mi personaje haya resuelto algún problema serio sin recurrir a la violencia»: tú te pones del lado de tu personaje y yo tomo la posición opuesta en el conflicto, cualquiera que esta sea.

2B: SI, POR OTRA PARTE, EL LOGRO QUE QUIERES QUE TU PERSONAJE CONSIGA ES CRECIMIENTO, APRENDIZAJE O UN CAMBIO DE HÁBITOS, llevaremos a cabo un pequeño truco: tú te pondrás del lado de tu personaje *tal como es* y yo me pondré del lado de cualquier fuerza o presión que busque que tu personaje cambie. «Espero que mi personaje haya superado su miedo a la sangre», por ejemplo: tú te pones del lado de tu personaje con su miedo y yo me pongo del lado de los maestros de tu personaje, que ven su debilidad y quieren ayudarlo a superarla. «Espero que mi personaje haya aprendido a controlar su temperamento»: tú te pones del lado del temperamento de tu personaje, su resistencia al cambio, y yo me pongo del lado de sus maestros.

Te daré ejemplos de cada tipo más adelante.

3: ESTABLECEMOS EL ESCENARIO. Entre los dos determinamos un momento crucial en relación al logro de tu personaje. Diremos quién estaba ahí y qué estaba sucediendo. Si, por ejemplo, se trata de «Espero que mi personaje haya exorcizado algún demonio», creamos a una persona poseída, la colocamos en un cuarto cerrado y describimos cómo tu personaje es llevado al cuarto e introducido en él, con exorcistas experimentados al otro lado de la puerta por si las cosas salieran mal. Podría pasar.

4: ¡INICIAMOS UN CONFLICTO! Jugamos entre nosotros usando las reglas de Conflictos y Resolución. Las explicaré con todo detalle en el siguiente capítulo. ¡No te olvides de tirar las Secuelas!

Vas a tirar los dados basándote en los Atributos, Rasgos y demás de tu personaje, de la misma forma en que lo harás durante la partida.

Yo tiraré $4d6+4d10$. El director siempre tira $4d6+4d10$ para las iniciaciones.

5: GANES O PIERDAS, OBTENDRÁS UN NUEVO RASGO EN D6. Si ganas el conflicto, el Rasgo debería corresponder a la posición que tú hayas defendido; si pierdes, debería corresponder a la que yo haya defendido. Por ejemplo, «Espero que mi personaje se haya ganado la admiración de su maestro»: si tú ganas, escribe en tu ficha de personaje «Me gané la admiración de mi maestro $1d6$ ». Si yo gano, escribe «No me gané la admiración de mi maestro $1d6$ ». «Espero que mi personaje haya exorcizado algún demonio»: si tú ganas,

escribe «Exorcicé un demonio id6» pero, si yo gano, escribe «Fracasé al intentar exorcizar un demonio id6».

¿Recuerdas cómo con «Espero que mi personaje haya aprendido a controlar su temperamento» te pusiste del lado del temperamento de tu personaje y su resistencia al cambio? Si tú ganas en ese caso, escribe «No aprendí a controlar mi temperamento id6», pero si yo gano, escribe «Aprendí a controlar mi temperamento id6».

En cualquier caso, tienes permitido darle un cierto giro al enfoque de tu nuevo Rasgo. Pongamos el caso de «Espero que mi personaje haya exorcizado algún demonio». Dependiendo de cómo vaya el conflicto, podrías escribir «Logré exorcizar un demonio fácilmente id6», «Exorcicé un demonio y espero no enfrentarme nunca con otro id6» o (si ganó la otra parte) «Un demonio me pateó el trasero id6».

Una vez que hayas comenzado a jugar, descubrirás que tanto «Aprendí a leer id6» como «No he aprendido a leer id6» son Rasgos igualmente interesantes y valiosos. Por ahora tendrás que fiarte de mí: perder tu logro iniciático no traerá desventajas para tu personaje.

Ejemplo de logro: *Toca tu turno y dices: «Espero que mi personaje haya salvado a algún moribundo». Nos posicionamos: yo soy la enfermedad o la herida de la persona moribunda y tú eres tu personaje. Establecemos el escenario: tu personaje acaba de ver a un niño ser arrollado por un buey y es la primera persona en llegar a ayudarlo. Se está convulsionando y escuchando sangre. Conflicto: ¡vamos!*

Subes: «Le coloco las manos encima para calmarlo y examinarlo». Yo Recibo el Golpe y Veo: «Bien. Sigue agitándose y echando espumarajos por la boca, pero logras abrir su camisa». Yo Subo: «Sus costillas están aplastadas y fuera de sitio y está comenzando a ahogarse. Deja de respirar». Tú Bloqueas o Esquivas para Ver: «No, no lo hace. Marco su frente con tierra consagrada y lo mantengo con Vida». Subes: «Le susurro “¿Cómo te llamas?”». Yo Bloqueo o Esquivo para Ver: «No puede tomar suficiente aire. Su boca se mueve, pero no tiene voz». Yo Subo: «Abre mucho los ojos y su cuerpo comienza a relajarse». Tú Recibes el Golpe para Ver: «Está viendo el Cielo». Tú Subes: «Chico, no vayas, aún te queda mucho por hacer». Se me acabaron los dados, por lo que no puedo Ver tu Subir, por tanto: «Parece calmado, pero repentinamente el dolor fluye de vuelta a él. Se dobla del dolor, intentando gritar. Han llegado otras personas para apoyarte, una de las cuales es un médico que se hace cargo. El chico vivirá».

Tiras las Secuelas por el Golpe que Recibiste, pero digamos que no hay consecuencias duraderas.

Agregas a tu ficha de personaje «Salvé a un niño arrollado por un buey 1d6».

Ejemplo de crecimiento: Toca tu turno y dices: «Espero que mi personaje haya aprendido a no maldecir tanto». Nos posicionamos: tú eres tu personaje y su sucia boca, yo soy sus maestros, que buscan quitarte el mal hábito. Establecemos el escenario: convocan a tu personaje a una reunión del consejo. A un lado de la mesa está el mayor de tus maestros, un imponente anciano con una enorme barba gris y ojos muy agudos, y al otro, tu personaje.

Yo Subo: «Hermano Ezra, tu lenguaje vulgar y profano no te servirá en la Viña. Tienes que controlar tu lengua». Tú Bloqueas o Esquivas para Ver: «Cito algunos pasajes de las escrituras, algo acerca de “Cuando encuentres suciedad, llámala suciedad”». Subes: «¿Eso es todo? ¿Ya me puedo ir?». Devuelvo el Golpe para Ver: «Él dice: “Exacto, eso es todo. Puedes irte”». Subo: «Dos noches más tarde, dos hombres te acorralan detrás del establo. Son tipos grandes y uno es la mano derecha de tu maestro. Tiene una pastilla de jabón en la mano». Bloqueas o Esquivas para Ver: «Oh, cielos. No permito que me arrinconen contra la pared». Subes: «Cuando uno de ellos se acerca, me lanzo hacia él e intento salir corriendo para el otro lado». Bloqueo o Esquivo para Ver: «El otro te pesca cuando intentas pasar por su lado». Subo: «Te sostiene y el hombre de tu maestro se acerca con el jabón». Decides no Avivar el conflicto y convertirlo una pelea y en lugar de ello te Rindes: «Caramba, ¿me lavan la boca con jabón?» Y yo digo: «Sí. Efectivamente».

No Recibiste ningún Golpe, así que no tiras Secuelas.

Agregas «Aprendí a no maldecir en público 1d6» en tu ficha de personaje. Y yo pienso: «en público», excelente.



TRASFONDO

Así es como sería la vida desde el punto de vista de tu personaje.

Para cuando tienes doce o trece años, el Mayordomo de tu Rama ya está considerando si serías un buen Perro. Algunos chicos son tan obviamente poco aptos que el Mayordomo rechaza la idea a la primera, algunos parecen prometedores y otros tienen el destino brillando sobre ellos como si fuera una luz. Si el Mayordomo está siquiera remotamente cualificado, hay involucrado un componente intuitivo-espiritual, una guía divina, así que el chico «obviamente poco apto» podría ser el chico que se muestra dedicado y persigue activamente el servicio de la Fe, mientras que el chico con un buen destino podría ser el delincuente alborotador del pueblo. A partir de los doce o trece hasta los diecisiete o diecinueve, el Mayordomo mantiene un ojo sobre ti y te guía de la mejor forma posible, teniendo muy en mente que él no es responsable de convertirte en un futuro Perro. Ese es tu propio deber.

Entre los dieciocho y los veinte años el Mayordomo te entrevista formalmente y te llama a ser un Perro. Te despides, empacas algunas cosas y realizas el viaje al Templo de los Perros para ser iniciado. El proceso completo, comenzando con la entrevista y terminando con tu primera misión, es una iniciación. Pasarás dos meses en el Templo de los Perros en la ciudad de Bridal Falls. El programa para entrenar iniciados es continuo y constante. Generalmente habrá una docena, tal vez quince iniciados, pero serán menos durante el invierno y más en los buenos años.

Tus maestros en el Templo de los Perros no tienen por qué amarte. Ellos aman a la gente que vas a servir. Su meta no es hacerte un Perro; de nuevo, ese es tu deber. Sus metas son:

- **Probarte o descartarte.** Te agotarán, humillarán, estresarán, lastimarán, decepcionarán, tentarán, asustarán, provocarán y agobiarán. Al final, les habrás probado tu valía.
- **Entrenarte.** Te entrenarán para montar, tirar, pelear, predicar, perseverar, hacer preguntas, ser paciente, observar, tener discernimiento y sobrevivir. Al final serás una persona capaz y segura, sin importar cómo fueras antes.
- **Educarte.** Te enseñarán acerca de las escrituras, la doctrina, la ceremonia, la teología, la cosmología y la demonología. Al final tendrás un sólido conocimiento básico de estos estudios.
- **Iniciarte.** Te harán ser distinto de los demás, te investirán con la autoridad de los Profetas y Antiguos, te consagrarán a su servicio, recibirán tus juramentos y te santificarán. Al final habrás demostrado tu valía y aceptado tu deber.

—**Inspirarte.** En algún momento, algo que alguien te diga alumbrará tu alma. Nadie puede predecir cuándo o qué será ese algo, pero sin ella no podrás ser un Perro.

Tu trasfondo personal, naturalmente, tendrá una gran influencia a la hora de determinar cuánto tiempo dedicarán a cada una de esas cosas. Si ya sabes montar, disparar, pelear y sobrevivir, lo notarán inmediatamente y seguirán adelante. Si ya eres un erudito de las escrituras, te pondrán a trabajar enseñando a tus colegas, tal vez incluso enseñándoles a leer, simplemente.

Mientras tú estás ahí aprendiendo y probándote a ti mismo, tu familia y tu pueblo natal están haciendo tu abrigo. Es un honor y un orgullo confeccionar el abrigo de un Perro. Es la principal responsabilidad de tu madre, tus abuelas, tus tías y tus hermanas. Si tu abrigo es de mala calidad, serán principalmente ellas las que queden mal. De los niños y hombres de tu familia se espera que ayuden y participen, pero ellos harán lo que les indiquen. De las mujeres se espera que tengan las habilidades necesarias para supervisar el proyecto y coordinar los esfuerzos de todos los demás.

Hay una fiesta tradicional en la que cualquier miembro de tu extensa comunidad que quiera y pueda irá a la casa de tus padres y dará una puntada a tu abrigo. Al final de la fiesta, todos los hombres lo bendecirán (sin importar lo cerca o lejos que esté de su finalización) con tierra consagrada e imposición de manos.

De esta forma, hacia el final de tus dos meses de entrenamiento e iniciación, recibirás un paquete de casa que contiene tu abrigo y cartas de bendición y buena voluntad.

Normalmente servirás activamente como Perro durante tres o cuatro años, —unas veces más, otras veces menos y otras veces mucho más— y tu hermoso abrigo nuevo no resistirá mucho tiempo. Durante su uso será duramente maltratado. Es responsabilidad de las comunidades que sirvas el mantener tu abrigo parcheándolo, restituyendo partes perdidas, reparándolo e incluso reponiéndolo por completo conforme lo necesites. Algunos Perros terminan su servicio con tres o cuatro abrigos y los anteriores los empaquetan cuidadosamente para su conservación. Otros terminan únicamente con su abrigo original, despedazado, maltratado y arruinado. En momentos posteriores de tu vida, conforme seas llamado a oficios sagrados cada vez más altos, siempre se te permitirá reemplazar cualquier vestimenta que acompañe a tu cargo con tu viejo abrigo de Perro, sin importar en qué estado de deterioro se encuentre. Y si terminas en el Templo de los Perros entrenando e iniciando a nuevos Perros, tu viejo abrigo será poderosamente significativo.

Imagina a uno de los maestros de los Perros. Su abrigo está tan desteñido y descosido en los hombros que puedes verle la camisa a través de él. Tiene una vieja mancha y un tosco parche debajo del brazo izquierdo. El novio de la mujer que amaba lo acuchilló hace mucho tiempo y tuvo que remendarse el abrigo él mismo. ¡En qué alta estima lo tienen los Perros recién iniciados! Él los trata a todos con amor, esperanza y sentimientos muy encontrados.

Lo anterior es un caso típico.

Los años de servicio de algunos Perros transcurren en comunidades donde, si ya es bastante difícil conseguir que sus miembros dejen de matarse y fastidiarse unos a otros, no digamos ya lograr que te hagan un bonito abrigo a destajo. Estos Perros lo hacen lo mejor que pueden. Puedo imaginarme a uno que conserva solo un fragmento de su abrigo original, amarrado y cosido a la espalda o al brazo de un abrigo común de lana o lona como el que cualquier persona podría usar.

Algunos Perros no tienen familias que les hagan sus abrigos. No pueden irse sin uno, así que algunas veces sus maestros del Templo de los Perros trabajan juntos para hacérselo. Con suerte, ese tipo de abrigo se hará con tanto amor como el que haría una familia, pero normalmente estará hecho a la carrera. Hay también Fieles que hacen abrigos y los mandan al Templo de los Perros para quienquiera que los necesite, cuya calidad varía de forma similar entre los hechos con amor y los hechos a la carrera. En raras ocasiones, un nuevo Perro habrá sido olvidado por el sistema y no obtendrá un abrigo, por lo que deberá apañárselas por sí mismo, como un personaje en una de mis pruebas de juego más tempranas, que tuvo que hilvanar la tosca silueta de la cabeza de un perro en la espalda de su viejo y sencillo abrigo de lana. De nuevo, ahí se presenta el componente intuitivo-espiritual: alguien del Templo de los Perros observó al personaje hacerlo y se lo permitió. Fue como debía ser, por razones solo conocidas por el Rey de la Vida.

Los Mayordomos de los Perros te asignarán una ruta y compañeros basándose en las necesidades y en su intuición espiritual. (Si te encuentras al final de tu iniciación sin que se te hayan asignado compañeros y una ruta, permanecerás por ahí, ayudando, y tarde o temprano recibirán la inspiración necesaria para asignarte). A lo largo de tu servicio regresarás periódicamente al Templo de los Perros, tal vez dos veces al año. En esos momentos podrás ser reasignado.

Algunos Perros sirven fielmente hasta que son liberados del servicio. Si eres un hombre, al final de un servicio fiel puedes esperar que te asignen casi cualquier oficio sagrado a nivel local que solicites. Los hombres que no fueron Perros pueden ocupar cargos en la Fe y, de hecho, lo hacen, pero los



Perros siempre tienen preferencia. Solo los antiguos Perros pueden iniciar a los nuevos aunque, técnicamente, alguien que no haya sido Perro puede enseñarles teología y diferentes habilidades si ningún antiguo Perro quiere el trabajo, aunque este no es el caso en este momento. A día de hoy, cada maestro del Templo de los Perros ha servido como Perro.

Si eres una mujer, puedes esperar pretendientes prestigiosos y tendrás bastante más poder de decisión acerca de tu futuro que una mujer que no haya sido Perro. Por ejemplo, ningún pretendiente puede exigir que te cases con él, mientras que para la mayoría de las mujeres siempre existe esta posibilidad, aunque nunca llegue a realizarse. Cuando los Profetas y los Antiguos de la Fe, ancianos de setenta años, desean otra esposa, siempre cortejan y le proponen matrimonio a mujeres que acaban de terminar su servicio como Perros, pero tú puedes rechazarlos si lo deseas. Lo que, de hecho, es bastante significativo.

Cuando te cases, puedes esperar el respeto de tu esposo y, si te casas con alguien que ostente algún cargo, podrás participar en su administración. Serás considerada asesora espiritual y, si tienes inclinaciones al respecto, teóloga por derecho propio. Si tu esposo te trata mal, la Fe atenderá tus quejas con seriedad.

Por lo general las cosas sucederán de la siguiente manera: a lo largo de tu servicio, regresarás periódicamente a visitar el Templo de los Perros. Si los Mayordomos de los Perros han decidido que tu servicio está completo, te liberarán en ese momento. Sin embargo, si surge algo urgente durante tu servicio y necesitas ser liberado, puedes mandarles el mensaje. Ellos realizarán una ceremonia para liberarte mediante un apoderado, te enviarán la confirmación de regreso y se supone que tú esperarás la confirmación antes de empezar a actuar como si ya no fueras un Perro. A menos que ya hayas hecho algo sospechoso, terminar tu servicio de esta manera es tan honorable y fiel como esperar a que ellos te liberen. (La razón típica para solicitar que te liberen es que hayas conocido a la persona con quien te vayas a casar y no quieras esperar).

No obstante, algunos Perros dejan el servicio de forma deshonrosa. No se te castiga por ello: todo el mundo sabe que el trabajo es tan difícil que es casi imposible y nadie espera que hagan más de lo que pueden. Si lo necesitas, tienes garantizado un lugar en el Templo de los Perros trabajando en las cocinas, los establos, barriendo, realizando labores del hogar... lo que sea, hasta que encuentres tu manera de salir adelante. Sin embargo, lo normal es que si renunciaste a la llamada no quieras regresar así.

Algunos Perros simplemente continúan siendo Perros. Los Mayordomos de los Perros no los liberan —de nuevo, de acuerdo a su intuición espiritual— y

ellos no piden ser liberados. Pocos Perros de servicio están en la treintena, pero supongo que uno o dos sí podrían estar.

CONVERSOS

Esta es la forma en que tu vida podría ser diferente si eres un converso a la Fe.

La mayoría de los conversos viene de Allá en el Este; prácticamente todos los que nacen aquí en las montañas son criados como Fieles. Ser de Allá en el Este significa que has dejado atrás amigos y familia y has realizado el viaje al Oeste para unirse al cuerpo de la Fe. Una persona de cada diez muere en ese viaje.

¿Qué edad tenías cuando te convertiste a la Fe? Los Perros más viejos de servicio son hombres y mujeres que se convirtieron siendo ya adultos.

También podría ser que pertenecieras al pueblo montañés. Si fuiste criado en la Fe, por padres conversos o por una familia adoptiva de Fieles, tu vida solo será un poco diferente de la de tus compañeros Perros. Los montañeses no tienen el mismo aspecto que los Fieles: tienen una complexión más delgada, ojos diferentes, rostros diferentes, cabello diferente... así que nunca te integrarás del todo. Has sido objeto de prejuicios, tanto de tipo directamente hostil —por naturaleza eres malvado, supersticioso, perezoso, sucio, cruel— como de un tipo más sutil. Algunos te ven como particularmente noble y admiran la antigüedad de tu herencia Fiel, por lo que te miden según un estándar muy alto y esperan que seas al mismo tiempo perspicaz, poderoso y humilde, y tendrán poca compasión hacia ti si no lo consigues. Si has sido adoptado por padres Fieles, es muy probable que ellos mismos te vean de esta manera.

Si te convertiste más recientemente, tendrás que tratar no solo con esos dos tipos de prejuicios opuestos, sino también con una educación en desacuerdo con la nueva. Antes te consolabas a través del culto de tu pueblo y encontrabas un significado en él: tus ancestros te cuidaban, sus espíritus te guiaban y proveían. ¿Cómo entiendes ahora tu religión nativa? Podría ser incluso que los pequeños hábitos inconscientes, inocentes en sí mismos, traigan el mal a tu mente y a la mente de la gente a tu alrededor. ¿Qué equilibrio puedes encontrar —si acaso es posible encontrar alguno— entre servir al Rey de la Vida y recordar a tu propia gente?



UN PASO ADELANTE

NUEVAS RELACIONES

Siempre que lo desees, puedes escribir el nombre de otra persona en tu ficha de personaje y asignarle uno o dos de tus dados de Relaciones disponibles. No tiene por qué ser alguien que tu personaje conozca bien o por quien tenga un sentimiento fuerte, sino que debería ser alguien por quien tú mismo, el jugador, estés interesado.

Tus Datos de Relación no describen la familia o comunidad de tu personaje antes de la iniciación. En lugar de eso, reflejan qué es lo que tu personaje ha aprendido de ellas. Si creciste en una familia complicada, vas a saber cómo crear nuevas relaciones complicadas. Si creciste en una familia fuerte, vas a saber cómo crear nuevas relaciones fuertes.

Además de con gente, tu personaje puede tener Relaciones con **instituciones**, como los Perros o la Fe; **lugares**, como una Rama en particular, una montaña, arboleda o río; **pecados**, ya sea porque habitualmente los cometes, tengas problemas con ellos o estés particularmente resuelto a hacerles frente; y con **demonios**.

En general, vas a tirar los dados de las Relaciones de tu personaje cuando la persona o cosa sea a) el oponente de tu personaje en un conflicto o b) lo que está en juego en el conflicto. Consulta el capítulo de Conflicto y Resolución para saber más al respecto.

CEREMONIAS

Hablaré más acerca de esto en el capítulo de Conflicto y Resolución, pero por lo pronto deberías tener una idea de cómo son las ceremonias de la Fe. La iniciación de tu personaje incluye investirlo con la autoridad para llevar a cabo todo esto:

- Ungir con Tierra Sagrada.** La Tierra Sagrada es arcilla de río consagrada. Todos los Perros llevan un frasco de ella. Unges a alguien marcándolo con ella en la frente.
- Llamar por el nombre.** Cuando llamas a alguien por su nombre completo, con autoridad, su alma no puede ignorarte.
- Invocar a los Antiguos.** Esto simplemente significa declarar tu autoridad como Perro y oficio de la Fe.
- Imposición de manos.** Generalmente tienes que poner las manos en la parte superior de la cabeza de alguien, pero cualquier contacto entre la palma de tu mano y la piel de alguien más será suficiente.

- Hacer la Señal del Árbol.** El símbolo más sagrado de la Fe es un árbol estilizado, el Árbol de la Vida. Haces la Señal del Árbol colocando tu mano derecha a la altura del hombro, con la palma hacia el frente y los dedos bien extendidos.
- Recitar el Libro de la Vida.** El Libro de la Vida es la escritura sagrada de la Fe.
- Cantar alabanzas.** Muchos de los rituales de la Fe incorporan himnos cantados.
- Tres en Autoridad.** Siempre que sea posible, ten al menos a otros dos Perros u oficios de la Fe para que lleven a cabo la ceremonia contigo. (Por lo general los Perros son enviados en grupos de tres o cuatro, aunque dos es un número aceptable porque la mayoría de las Ramas tienen un Mayor-domo que puede ser el tercero).

Cuando llesves a cabo un ritual, incorpora tantos elementos ceremoniales como se adapten a tus necesidades. Aquí están algunos de los rituales de la Fe más comunes:

- Dar nombre a un bebé:** Sostén al bebé en tu brazo izquierdo. Marca su frente con Tierra Sagrada. Di algo como «por la autoridad investida en mí por los Antiguos Profetas de la Vida, te doy el nombre de...» y di el nombre del bebé. Si te ves inspirado a ello, puedes darle al bebé alguna bendición específica o hacer alguna profecía relacionada con su vida.
- Celebrar un matrimonio:** Haz que la pareja se tome de las manos frente a ti. Marca las frentes de ambos con Tierra Sagrada. Invoca la autoridad de los Antiguos y recita alguno de los muchos pasajes relevantes del Libro de la Vida, declarándolos marido y mujer. Llama a la esposa por su nuevo apellido.
- Sanar a una persona enferma:** Realiza una imposición de manos sobre la persona enferma y úngela con Tierra Sagrada. Llámala por su nombre y ordénale que sane. Si se encuentra lo suficientemente fuerte, haz que cante alguno de los himnos sanadores contigo.
- Alejar demonios de una casa:** Haz la Señal del Árbol. Declara la autoridad que tienes gracias a los Antiguos y ordena a los demonios que se vayan. Refuerza tus órdenes —y haz que el lugar sea menos hospitalario para ellos— recitando escrituras y entonando himnos. Si conoces los nombres de los demonios, ¡úsalos!
- Ordenar a una persona a un oficio:** Impón las manos sobre la persona. Llámala por su nombre. Confíérela su nuevo oficio, invoca a los Antiguos de la Fe para que le den su autoridad y encomiéndale servir fielmente hasta que llegue el momento de liberarla de su deber.

- Santificar un cadáver:** Marca la frente del cadáver con Tierra Sagrada, recitando los Pasajes de los Muertos del Libro de la Vida. Si conoces el nombre de la persona, úsalo. De acuerdo al folclore de los Fieles, después de morir, cada minuto que pasa antes de que alguien santifique tu cadáver presenta una tentación de permanecer en la tierra como un fantasma, lo que es un pecado y contará en tu contra el Día del Juicio. La Fe no tiene ninguna doctrina oficial al respecto.

LOS DEBERES DE UN PERRO

Conforme tu personaje viaje de Rama en Rama de la Fe, hay algunas cosas que se le pedirán de forma rutinaria:

- Que lleve el correo y las noticias.
- Que oficie las ceremonias sagradas o participe en ellas: dar nombre a bebés, dedicar niños a la Fe, celebrar matrimonios, bendecir a enfermos, ungir y santificar muertos. La mayoría de las Ramas tendrán un Mayordomo que pueda realizarlas, pero los Fieles se sentirán honrados por tu participación.
- Que lleves doctrinas y nuevas interpretaciones al Mayordomo de la Rama y otros oficios de la Fe según se necesite y consultes con ellos acerca de los retos a los que la Rama se enfrente.
- Que prediques.
- Que participes en las funciones y celebraciones sociales de la Rama, aunque manteniéndote aparte.
- Que ayudes a la Rama con el trabajo físico, como recoger la cosecha o quitar la nieve acumulada en una ventisca, aunque únicamente cuando la necesidad sea inmediata y crucial.

En un mundo perfecto tu personaje se dedicaría principalmente a estrechar manos y besar bebés. Qué lástima que este no sea un mundo perfecto, ¿no?

Cuando las cosas vayan mal en una Rama, será así:

- Alguien es **orgullosa**.
- El orgullo, cuando se lleva a la práctica, crea **injusticia**.
- La injusticia lleva al **pecado**. Ya sea porque la persona orgullosa se muestre demasiado audaz o porque las víctimas de la injusticia se resentan; de una forma u otra, alguien rompe las reglas.
- El pecado en una Rama permite que **los demonios la ataquen**. (Una Rama libre de pecado está protegida de los demonios por el poder de la Fe). Los demonios en sí mismos no son corpóreos, por lo que deben usar algún intermediario para atacar: saqueos de forajidos o soldados de la Auto-

ridad Territorial, enfermedades, desastres, cosechas fallidas, sequías, tormentas... cualquier cosa que ayude a amenazar la Rama.

- Los pecados y ataques demoníacos, conforme pasa el tiempo, crean **falsas doctrinas**. El pecador habitual puede caer en herejía para justificar su pecado y la víctima de ataques demoníacos puede culpar a la Fe o al Rey de la Vida por su mala fortuna.
- La falsa doctrina, cuando se lleva a la práctica, se convierte en **culto corrupto**. Ceremonias inapropiadas, prácticas incorrectas, sutiles cambios en el orden de las cosas ¡o incluso evidente e indiscutible demonismo! (Quiero señalar que es posible que cuando el culto corrupto comience en una Rama los demonios detengan inmediatamente sus ataques).
- Si una forma de culto corrupto tiene tres o más seguidores se convierte en **falso sacerdocio**.
- Un falso sacerdocio se hace acreedor de la atención y obediencia de los demonios. Esto es llamado **hechicería**, una situación en la que alguien le dice a los demonios qué hacer y ellos lo hacen.
- La hechicería llevará tarde o temprano al **odio** y al **asesinato** premeditado. Esa es la meta final de los demonios.

Cuando llegues a una Rama, rara vez estará bien, sino que por el contrario se encontrará en algún punto del proceso. Quizá haya alguien cuyo orgullo esté causando algo de injusticia y eso será todo; nadie habrá pecado aún y tu personaje podrá lidiar con ello simplemente bajándole los humos un poco. Quizá el tipo haya pecado al tener un amorío con la hija de su primo y esté siendo un año terrible porque los sembradíos sufran una plaga; tu personaje deberá encontrar y resolver el pecado oculto. Quizá haya pasado todo eso y a la sobrina se le haya metido en la cabeza que una mujer puede tener más de un esposo, tal como ese tipo era su esposo secreto, y esté consiguiendo gradualmente el apoyo de sus hermanas de Rama; tu personaje no solo tendrá que lidiar con ella de alguna manera, sino también encontrar el pecado detrás de su herejía. Tal vez, lo que es peor, ya haya ganado el apoyo de sus hermanas y ahora haya varias mujeres en la Rama que tengan un segundo esposo secreto, ¡además de demonios a su disposición! Deja la Rama sola y pronto se estarán matando unos a otros, lo que pesará sobre la conciencia de tu personaje.

¡El simple hecho de saber esto hace de tu personaje un teólogo! La mayoría de los Fieles saben que la gente no debería pecar, porque cuando la gente peca pierde las bendiciones de la Fe pero, para ser honestos, piensan más y con más profundidad acerca de si el invierno será malo, si su caballo no se está enfermando y ¿no se está acercando la temporada de cosecha de manzanas? Mantener la Fe en orden es tu trabajo, Perro.

LA AUTORIDAD DE UN PERRO

Cuando tu personaje esté actuando para preservar la fe de una Rama, puede dar cualquier paso que considere necesario y nadie se puede quejar con justicia. Tu personaje actúa en representación del Rey de la Vida; si alguien tiene algún problema, puede ir a quejarse a Él.

Fíjate en esto:

El hermano Zachary es lo peor que le ha podido pasar al Mayordomo Joseph. No es solo que sea un pecador, es que no es posible enseñarle ni reformarlo. Es demasiado cruel y demasiado orgulloso.

El hermano Zachary está destruyendo la Rama del Mayordomo Joseph él solo. Pero cuando el Mayordomo Joseph acude al Rey de la Vida en busca de guía, todo lo que recibe es: atiende sus necesidades, dile que se arrepienta, edúcalo, sírvele, ayúdale, muéstrale compasión. Al fin y al cabo, ese es el trabajo del Mayordomo Joseph: velar por cada una de las personas a su cuidado. El Rey de la Vida le dice al Mayordomo Joseph lo que es mejor para el hermano Zachary, pero el Mayordomo Joseph ha invertido más tiempo, cuidado y preocupación en el hermano Zachary que en cualquier otra cosa en su vida.

Tu personaje llega al pueblo. La Rama tiene una herida putrefacta. Mil resentimientos y pecados esperando escapar. Si la dejas tal como está, se hará pedazos por sí misma. El Mayordomo Joseph lo hace lo mejor que puede por todo mundo, pero está muy claro: el hermano Zachary se acabará convirtiendo en una carga demasiado pesada para él. El Mayordomo Joseph hará algo terrible, arrastrando consigo a mucha gente, y habrá derramamiento de sangre, hechicería y perdición.

A tu personaje no le preocupa lo que es lo mejor para el hermano Zachary, le preocupa lo que es lo mejor para la Rama. Haces que arrastre al hermano Zachary fuera de su casa y le dispare en la calle.

El Mayordomo Joseph llega hecho una furia. «¡Todo mi trabajo, todo mi tiempo, todo lo que invertí en la salvación del hermano Zachary! ¿Y para qué? ¡Para que lo mataras!».

«Tu trabajo es sanar la herida», dice tu personaje. «Mi trabajo es salvar el cuerpo».

LA CONCIENCIA DE TU PERSONAJE Y LA TUYA PROPIA

¿Eso significa que tu personaje no puede pecar?

No. Pero significa que nadie está en posición de juzgar las acciones de tu personaje excepto tú mismo. Tu personaje puede ser un monstruo sin remordimientos o un ángel de destrucción; ni yo, el autor del juego, ni tu director, ni el resto de los jugadores podemos ver la diferencia, solo tú puedes.

Conforme avance el juego tendrás la oportunidad de considerar las acciones de tu personaje y reflejarlas cambiando sus Atributos, Rasgos y Relaciones. Esto podría significar que le des a tu personaje Relaciones con pecados y demonios, que incluyas problemas en sus Rasgos y que se arruinen sus Relaciones con los Fieles... o podría no significar nada de eso. Pecado, arrogancia, odio, sed de sangre; remordimiento, culpa, arrepentimiento; inspiración, redención, gracia: todos ellos están en la forma en que tu personaje actúa, no (única o necesariamente) en tu ficha de personaje. Esos momentos durante el juego son lo que importa.

La conciencia de tu personaje está en tus manos.

DEJAR EL JUEGO

Las historias terminan. Las vidas también.

En cualquier momento del juego puedes decidir que tu personaje deje el juego. «Hasta aquí hemos llegado», podrías decir. «No voy a seguir aguantando esto más tiempo. Me retiro y pongo una granja». Ser Perro no es fácil y realmente no sabes con antelación cuándo renunciará tu personaje. Otras veces, la historia del personaje ha terminado y es momento de que tú, el autor, pases a una nueva.

En alguna otra ocasión tu personaje morirá. Las reglas de resolución de conflictos evitarán que suceda sin sentido o de forma arbitraria: únicamente ocurrirá cuando hayas decidido apostar la vida de tu personaje por algo.

De cualquier manera, tómate algo de tiempo para darle un cierre: trabaja con tu director y el resto de los jugadores para darle al personaje saliente un epílogo o una apología. Los momentos que lleven al final probablemente sean algunos de los puntos más significativos del juego, así que no los fuerces ni apresures.

Sin embargo, una vez que ya esté todo dicho y hecho, le hayáis dado a la historia de tu personaje el reconocimiento que merece y estés satisfecho, ¡puedes seguir jugando! Solo tienes que crear un nuevo personaje:

- Toma una ficha en blanco para tu nuevo personaje.
- Reparte tantos dados de Atributos para tu nuevo personaje como los que tenía tu personaje anterior, más 1d6 por las molestias. Definitivamente no tienes por qué darle a tu nuevo personaje el mismo número de dados que tenía el antiguo en ningún Atributo.
- Dale a tu nuevo personaje tantos dados de Rasgos como tuviera el anterior, más 1d6 por las molestias. Redacta nuevos Rasgos y asignales los dados como te parezca más adecuado.
- Dale a tu nuevo personaje tantos dados de Relaciones como tuviera el anterior, asignados y disponibles. ¡No los asignes aún! Como cuando creaste a tu antiguo personaje, nombra a un par de personas y escribe el resto de los dados en la casilla «Disponibles» de tu ficha de personaje.
- Si quieres, puedes trasvasar dados entre tus reservas para Rasgos y tus reservas para Relaciones. Puede que en tu antiguo personaje enfatizaras los Rasgos, por ejemplo, pero que en el nuevo desees enfatizar las Relaciones. No hay problema, simplemente cambia algunos dados de Rasgos.
- Dependerá de ti si tu nuevo personaje es un Perro novato o uno con más experiencia. Si es novato, di algo que esperes que tu personaje haya logrado durante su iniciación, de la misma manera que hiciste con el antiguo personaje. Si es experimentado, di algo que esperes que tu personaje haya logrado durante su servicio hasta ahora. De cualquier manera, establece el escenario, tira los dados, resuelve el conflicto y dale a tu personaje un Rasgo en 1d6 según el resultado.
- Equipa a tu personaje como sea apropiado. No olvides su abrigo.

Después trabaja junto a tu director y los demás jugadores para que puedan introducir a tu nuevo personaje. Puede que tengas que jugar una parte de la sesión sin personaje, sentándote a la mesa y contribuyendo como de costumbre, pero sin estar representado directamente en el juego, aunque espero que averigüéis cómo minimizar esto lo más posible. Si no se os ocurre nada mejor, está dentro de los límites de tu personaje el simplemente aparecerse:

«Los Mayordomos del Templo de los Perros me mandaron aquí, he cabalgado toda la noche, ¿puede alguien decirme qué es lo que pasa?».

DIRIGIR LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Mientras tus compañeros jugadores estén creando sus personajes tendrás que prestar atención a cuatro cosas.

1. ¿Estamos desarrollando personajes que sean **competentes para servir**? Si no lo son, tienes que reconducirnos. Prueba a preguntar cosas como «¿Y cómo lograría superar esta persona su iniciación?» y señalar las responsabilidades del Perro y lo que su iniciación implica. He notado que el impulso de algunos jugadores es crear payasos. Los payasos están bien, pero asegúrate de que poseen algo de dureza y voluntad en el fondo.
2. Si perdemos los conflictos iniciáticos de nuestros personajes, ¿tendremos que abandonar el juego? «Espero que mi personaje haya pasado su iniciación» no es un **conflicto aceptable**, independientemente de la forma específica que tome. Ya sabemos que todos nuestros personajes serán Perros; ése es el juego.

En lugar de eso, sugiere un conflicto que cimente un Rasgo que el personaje ya tenga. Por ejemplo, si mi personaje tiene «Se me dan bien los caballos», sugiéndeme que intente lograr algo relacionado: enseñar a un nuevo iniciado a montar bien, ganar la admiración de los mozos de cuadra o conseguir que todos mis compañeros tengan excelentes monturas cuando nos retiremos.

Recuerda: como director, tú siempre tirarás $4d6+4d10$ para los conflictos iniciáticos.

3. ¿Cuánta **efectividad sobrenatural** le estamos dando a los personajes? No juzgues si es mucha o muy poca, debes mantener una mente abierta y dejarnos llevar la iniciativa. El aspecto sobrenatural en el juego se encontrará en algún punto en una gradación continua. Un extremo de esta gradación sería «muy poco sobrenatural», donde los demonios son en realidad simple mala suerte y las presiones a las que debe enfrentarse el pueblo para sobrevivir, y las ceremonias de la Fe solo apaciguan a los Fieles y les recuerdan su compromiso unos con otros. El otro extremo sería «muchísimo», donde los Perros se presentan como poderosos pistoleros-exorcistas que pelean contra demonios, hechiceros y fantasmas, pueden llamar a una persona por su nombre para devolverla a la vida y sobre cuyos abrigos las balas resbalan haciendo saltar chispas. Mira los Rasgos que hemos dado a nuestros personajes y comenzarás a ver en dónde podría caer el nivel de lo sobrenatural en esta partida en concreto. Sin embargo, «dejarnos llevar la iniciativa» no significa que debas mantener la boca cerrada. Si alguno de nosotros se ha quedado en blanco sin poder elegir un Rasgo, siéntete libre de dar sugerencias como «He exor-

cizado un demonio», «El Rey de la Vida me habla en sueños», o «Soy un curandero». Cuando llegue el momento de los conflictos iniciáticos, asegúrate de sugerir algunos de carácter sobrenatural de este estilo. Si no respondemos a ello, entonces síguenos la corriente.

4. ¿Qué pasa? Y quiero decir, ¿qué es lo que **realmente está pasando** con nuestros personajes? ¿El mío tiene una especie de relación de amor-odio con su familia? ¿El de Em tiene una inclinación hacia la crueldad? ¿El de Jack tiene dudas secretas?

No actúes según estas características todavía —de hecho, aún es demasiado pronto para sacar cualquier tipo de conclusión— pero tenlas en mente de todos modos. Es un buen momento para empezar a hacer sonidos estilo «*mmhmm*», como el buen doctor Freud.



RECAPITULACIÓN

CREACIÓN DE PERSONAJES

La iniciación de tu personaje duró dos meses en el Templo de los Perros en la Ciudad de Bridal Falls. Los maestros lo **probaron, entrenaron, educaron, iniciaron e inspiraron**. Los Mayordomos de los Perros le asignaron compañeros y una ruta.

Es tu responsabilidad crear a un personaje adecuado para el servicio y dentro del género del juego.

1. Elige uno de los siguientes trasfondos:

Trasfondo	Atributos	Rasgos	Relaciones
Equilibrado	17d6	1d4 4d6 2d8	4d6 2d8
Historia Relevante	13d6	3d6 4d8 3d10	1d4 3d6 2d8
Historia Complicada	15d6	4d4 2d6 2d10	5d6 2d8
Comunidad Fuerte	13d6	1d4 3d6 2d8	4d6 4d8 3d10
Comunidad complicada	15d6	6d6 2d8	4d4 2d6 2d8 2d10

2. Reparte los Dados de Atributos de tu personaje entre **Agudeza, Cuerpo, Corazón y Voluntad**. Dale a cada Atributo al menos 2 dados.
3. Crea algunos **Rasgos** y asignales los Dados de Rasgos de tu personaje.
4. Crea un par de **Relaciones** y asignales algunos de los Dados de Relaciones de tu personaje. El resto de los Dados de Relaciones de tu personaje quedarán Disponibles.

5. Escribe las **Pertenencias** de tu personaje y asígnales sus dados. Recuerda describir el abrigo de tu personaje.
- Es normal: 1d6.
 - Es excelente: 2d6.
 - Es grande: 1d8.
 - Es grande y excelente: 2d8.
 - Es una mierda: 1d4.
 - Todas las armas de fuego obtienen un 1d4 adicional.
6. Cuando tu director se dirija a ti, dile algo que esperas que tu personaje haya **logrado** durante su iniciación. Conviértelo en la apuesta de un conflicto, establece el escenario, tira dados, Ve y Sube y al final dale a tu personaje el resultado como un nuevo Rasgo en 1d6.

DIRIGIR LA CREACIÓN DE PERSONAJES:

- ¿Son los personajes Perros aptos?
- ¿Son las apuestas de los conflictos de iniciación apropiadas?
- ¿Cuál es su efectividad sobrenatural?
- ¿Qué problemas subyacentes interesantes tienen?

Para conflictos de iniciación, tira 4d6+4d10.





IV: CONFLICTOS Y RESOLUCIÓN

¿El tendero de Allá en el Este? Su esposa realmente no es su esposa. Él es el alcahuete y ella es una mujer pública. Su matrimonio es pura fachada.

El hijo de tu hermano, tu sobrino, tiene catorce años. Ha estado robando dinero de su padre, tu hermano, para visitar a esta mujer.

Tu hermano sufre de una rabia amarga, humillado por los hurtos de su hijo y por su inocencia perdida.

Va a dispararle a la mujer.

¿Qué haces?

VISIÓN GENERAL

Usaremos dados para resolver los conflictos en que se metan los personajes. Los dados no solo determinarán el resultado final del conflicto —¿quién gana?— sino también cómo se lleva a cabo. Proporcionarán contraataques, escaladas de violencia, temerarios avances y retiradas desesperadas, huesos rotos, traiciones cortantes y todas esas jugosas cualidades que un buen conflicto interesante debería tener.

Todos los jugadores con intereses involucrados en un conflicto en particular tirarán sus propios dados. Tus dados representan tu posición para negociar en el conflicto: cuantos más dados tires, más posibilidades tendrás de decir cómo se llevará a cabo el conflicto. Esto se debe a que tus dados le darán peso y consecuencias a las acciones y reacciones de tu personaje. Cuando decidas que tu personaje dé un puñetazo usarás tus dados para respaldarlo. Cuando tu personaje reciba un puñetazo, tus dados determinarán si lo encajas o te noquea.

Para iniciar un conflicto, comenzamos estableciendo qué es lo que está en juego, cuál es el escenario y quién va a participar. Cada uno de los jugadores participantes tomará los dados que correspondan a las circunstancias y los

tirarán al mismo tiempo. A partir de ahí, el conflicto se llevará a cabo de una forma muy similar a las apuestas en el póquer. Un jugador «sube» haciendo que su personaje actúe y pasando dos dados al frente para respaldarlo y todos los jugadores cuyos personajes son afectados por el acto tienen que pasar al frente sus propios dados para «ver». Cuando usas tus dados para Subir o Ver, se descartan: colócalos de vuelta en el tazón y no los uses de nuevo en este conflicto.

Dependiendo de la efectividad con la que Veas podrías tener que tomar Dados de Secuelas: dados que representan los golpes que tu personaje ha recibido, como palabras duras, golpes, cuchilladas en las costillas o incluso heridas de bala. Cuando el conflicto termine tendrás que tirarlos para ver la gravedad del daño sufrido por tu personaje.

Si vas perdiendo, puedes obtener más dados avivando el conflicto. ¿Alguien te está ganando en una discusión? Saca tu arma. Eso hará que cierre la boca.

Cualquiera que no tenga suficientes dados para Ver cuando tenga que hacerlo y no pueda o no quiera avivar el conflicto queda fuera de él. Quien permanezca al final decidirá el destino de lo que estaba en juego. Todo el mundo resuelve de sus Dados de Secuelas y ¡fin del conflicto!

UN CASO SENCILLO

1. ESTABLECE QUÉ ES LO QUE ESTÁ EN JUEGO. Todos los jugadores pueden hacer sugerencias y todos deberían sentirse libres de soltar ideas al aire hasta que os pongáis de acuerdo en qué es lo que os parece más correcto a todos.

Lo que está en juego es: ¿el hermano de tu personaje dispara a la mujer?

2. ESTABLECE EL ESCENARIO. Di dónde se está llevando a cabo el conflicto, qué hay alrededor, quizá incluso hasta qué punto se podría extender o qué características del entorno podrían intervenir en la acción. Alguien debería decir cómo va a comenzar el conflicto.

Tu personaje se encuentra con su hermano en un camino lleno de huellas de carro entre su granja y el pueblo. El edificio más cercano es su cobertizo de herramientas, unos cien pies atrás. Aparte de eso, alrededor solo hay trigo dorado. El cielo es de un espectacular azul veraniego y aún no es mediodía. El hermano de tu personaje lleva su vieja carabina de ánima lisa y tiene la quijada apretada. Dices que comenzarás solo hablando.

3. ¿QUIÉN ESTÁ PARTICIPANDO?

Solo tú y yo, por ahora. Tú estás de parte de tu propio personaje, por supuesto, y yo, del hermano de tu personaje.

4. TOMA LOS DADOS. Toma los dados que indique tu ficha de personaje, según sea apropiado para la forma en que comienza este conflicto. Yo tomaré los dados de la ficha de tu hermano. Así es como funciona:

—**Atributos:** Los atributos que tires dependerán de en qué terreno se encuentre actualmente el conflicto. Solo hablar: tira Agudeza + Corazón. Físico, pero sin pelear: tira Cuerpo + Corazón. Pelear cuerpo a cuerpo: tira Cuerpo + Voluntad. Tiroteos: tira Agudeza + Voluntad.

Como al principio nuestros personajes están solo hablando, tira un número de d6 equivalente a la Agudeza de tu personaje, más un número de d6 equivalente a su Corazón: digamos que en total son 6d6. Yo tiro d6 equivalentes a la Agudeza del hermano de tu personaje más su Corazón: digamos que 7d6.

—**Relaciones:** Tiras los dados anotados en las Relaciones de tu personaje bajo circunstancias muy limitadas: cuando la persona o entidad con la que tienes la Relación sea el oponente de tu personaje o cuando sea lo que está en juego.

Como el hermano de tu personaje es tu oponente, obtendrás aquellos dados anotados en tu ficha de personaje. Recuerda que para las relaciones de sangre, si no les especificas un dado en particular, obtendrás un d6. Digamos que para esta relación en particular tienes anotado 1d8 y yo no tengo nada. Tú tirarás tu 1d8 y yo el 1d6 por defecto.

—**Rasgos:** Tira los dados anotados en los Rasgos de tu personaje cuando los pongas en juego como parte de un Subir o un Ver. Tira tus dados de Rasgos solo una vez por conflicto, la primera vez que pongas el Rasgo en juego.

—**Pertenencias:** Tira los dados anotados en las Pertenencias de tu Personaje, como sucede con los Rasgos, cuando los pongas en juego en un Ver o un Subir. Solo puedes obtener los dados de tus cosas una vez por conflicto. Si pones algo que no está en tu ficha de personaje en juego en un Ver o un Subir, obtienes sus dados normales si lo usas como se debería y, si no, un d6 o un d4.

Como ninguno de nosotros ha Visto o Subido aún, ninguno de nosotros obtiene dados por los Rasgos y Pertenencias de nuestros personajes.

Considerándolo todo, tú tomas 6d6 más 1d8 y yo tomo 8d6.

5. TIRAMOS TODOS NUESTROS DADOS. Déjalos en la mesa, donde todos puedan verlos. Puedes moverlos para que queden ordenados si lo deseas.

Tú tiras: 1 2 2 3 4 4 7. Yo tiro: 1 1 1 3 4 5 6 6.

6. AHORA NOS TURNAMOS SUBIENDO Y VIENDO. Aquí están las reglas básicas:

Tu **Mejor Tirada** es la suma de tus dos dados más altos.

Tu Mejor Tirada es 11, la mía es 12.

Para **Subir**, di lo que hace tu personaje y pasa dos dados al frente.

Siempre subirás con dos dados. Puede ser cualquier pareja, incluyendo o excluyendo la mejor tirada. Cuando Subas, haz que tu personaje haga algo que su oponente no pueda ignorar. Por ahora, lo llamaremos «ataque», pero no tiene que ser violento, por supuesto.

Puedes Subir con un solo dado en dos circunstancias particulares: cuando estés **Ayudando** a otra persona y cuando sea tu turno de Subir y solo te quede un dado.

Tu Subir comprende tanto lo que tu personaje hace como los dados que usas para respaldarlo. No adelantes dados para Subir sin describir la acción de tu personaje.

Para **Ver**, describe cómo responde tu personaje y adelanta uno o más de tus dados.

Para Ver pasa al frente dados cuya suma sea igual o superior al Subir en juego. Tendrás que Ver con tantos dados como necesites.

Tu Ver es tanto la respuesta de tu personaje como los dados que estás usando para obtenerla. No adelantes dados para Ver sin describir cómo confronta tu personaje el Subir.

Si Ves con un dado, eso es **Devolver el Golpe**. Di cómo tu personaje le devuelve el ataque al agresor y no descartes el dado que usaste para Ver, quédatelo un momento. Cuando sea tu turno de Subir, usa ese mismo dado como uno de tus dos dados para Subir. En otras palabras, ese dado cuenta dos veces: Ves con él e inmediatamente lo usas para Subir antes de descartarlo.

Si Ves con dos dados, eso es **Bloquear o Esquivar**. Di de qué forma se defiende tu personaje del ataque.

Si Ves con tres o más dados, eso es **Recibir el Golpe**. Di de qué forma recibes el ataque y cómo reacciona tu personaje.

Siempre que Recibes el Golpe obtienes **Dados de Secuelas**. Toma un número de dados equivalente al número que usaste para Ver —es decir, si Viste con tres, toma tres, si Viste con cuatro, toma cuatro, y así sucesivamente— y colócalos aparte hasta que el conflicto termine. El tamaño de los Dados de Secuelas que recibes depende de la naturaleza del golpe: d4 si no fue físico, d6 si fue físico pero no te golpearon con un arma, d8 si fue un golpe con un arma pero no una bala y d10 si fue una bala.

Finalmente, si no quieres jugar hasta el final del conflicto, puedes **Rendirte**. Perderás lo que estuviera en juego, pero ganarás una ventaja en cualquier conflicto encadenado a este. Bajo ciertas circunstancias, podrías preferir eso que continuar.

Este es el procedimiento:

a. El jugador que lleve al personaje que comience el conflicto será quien realice el primer Subir. Di lo que tu personaje hace y adelanta dos de tus dados para respaldarlo.

Tú inicias el conflicto, así que comienzas: «Oye, Zeke, no puedes ir por ahí disparándole a la gente sin más», dice tu personaje. «Hablemos de esto». Subes con un 4 y un 3, sumando un total de 7.

En casos donde no es muy claro quién debería comenzar el conflicto, que lo haga el jugador cuya Mejor Tirada sea más alta.

b. Todos los jugadores cuyos personajes se vean afectados por tu Subir tienen que Ver. Recuerda que Subes con dos dados y Ves con tantos dados como haga falta.

Adelanto mis propios 4 y 3 para Ver. «Quítate de mi camino, chaval», dice mi personaje.

c. Ahora, quienquiera que continúe puede Subir. En este caso, yo.

«De hecho, si tuvieras algo de conciencia estarías de mi lado». Ese es mi Subir, así que adelanto un 5 y un 6, sumando un total de 11.

d. De nuevo, todos los jugadores cuyos personajes han sido afectados por mi Subir tienen que Ver. Ten en cuenta que como solo estamos jugando tú y yo, simplemente vamos alternando nuestros movimientos: tú Subes, yo Veo y Subo, tú Ves y Subes, yo Veo y Subo... y así sucesivamente hasta que alguno de los dos se quede sin dados y el conflicto termine.

Tienes que Ver mi 11, así que deslizas al frente tu 7 y tu segundo 4. «No trates de hablarme de mi conciencia», haces que diga tu personaje; ese es



tu Ver. Y así sigue tu Subir: «Ve a casa y atiende a tu hijo». Subes con los mejores dados que te quedan: dos doses.

Yo Veo con mi último 6, Devolviendo el Golpe. «¡Ja! ¡Recuerdo cómo mi hijo te admiraba! Quizá si hubieras sido parte de su vida no habría tomado ese camino». Como acabo de Devolver el Golpe, puedo quedarme con el 6 para Subir, al que agrego uno de mis unos.

Ahora solo te queda un 1. No puedes Ver mi Subir, así que yo gano lo que está en juego. Tu personaje se queda ahí parado, sin viento en las velas, y yo hago que mi personaje lo empuje para pasar y continúe hacia el pueblo, donde asesina a la supuesta esposa del tendero.

AVIVAR EL CONFLICTO

Eso ha sido desalentador, ¿no? Veamos qué otra cosa puedes hacer al respecto.

Cuando **Avivas el conflicto**, puedes tirar los dados de Atributos en un nuevo terreno. Retomemos desde mi Devolver el Golpe:

«...Quizá si hubieras sido parte de su vida no habría tomado ese camino».

Paso al frente mi 1 acompañando mi 6, así que ahora tienes que Ver un 7.

«Olvidalo», dices. «Te doy un puñetazo».

¡Ahora tu personaje ya no está solo hablando! Está peleando, lo que significa que tirarás Cuerpo más Voluntad. Toma esos nuevos dados, tíralos y súmalos a los que aún te queden.

Digamos que el total del Cuerpo más la Voluntad de tu personaje suman 7d6. Sacas: 1 3 4 5 5 6. Además, digamos que tu personaje tiene el Rasgo «Pelea a puñetazos 1d8», así que tiras ese d8 tan pronto como digas «Te doy un puñetazo». Sacas un 4 en el d8 y aún tienes el 1 sobrante de antes.

Así que Ves mi sobresaliente 7 con tu 4 y tu 3 y adelantas dos de tus cinco para Subir.

Ahora soy yo el que no tiene dados para Ver tu Subir. Si no quiero Rendirme, tengo que Avivar el conflicto para alcanzarlo. ¿Lo haré? ¡Por supuesto!

Digamos que el total de Cuerpo más la Voluntad de mi personaje suma 6d6. Mis tiradas son una mierda: 1 1 2 2 2 5. No tengo ningún Rasgo inmediatamente relevante y mis dos unos restantes no me reconfortan mucho.

Tengo que Ver tu 10. Lo veo con mi 5, dos doses y un 1. Debido a que estoy Viendo con más de dos dados, estoy Recibiendo el Golpe: «Me sorprendes y golpeas justo en la mandíbula», digo. Tomo cuatro Dados de Secuelas, que

es el número de dados que usé para Ver y debido a que se trata de un puñetazo, su tamaño es d6. Por tanto, aparto 4d6 para después del conflicto.

Ahora todo lo que me queda para Subir es un 2 y algunos unos, mientras que tú tienes un 6, un 5, un 4 y algo más. Si permanezco en la pelea, me patearás el trasero. En lugar de eso, me Rindo. Ahora tú obtienes la resolución de lo que está en juego: haces que tu personaje me quite el arma y me mande a casa, magullado y de mal humor.

No necesitas esperar a un Subir que no puedas Ver para Avivar un conflicto. Puedes Avivarlo tan pronto como lo desees.

En cualquier conflicto puedes tirar cada uno de tus dados de Atributos solo una vez. En un tiroteo, tiraríamos Agudeza más Voluntad, pero ¡ya tiramos nuestra Agudeza cuando estábamos solo hablando y nuestra Voluntad cuando comenzamos con los golpes! Hacer que mi personaje saque su arma no me dará ningún dado de Atributo nuevo.

USAR RASGOS Y PERTENENCIAS

Avivar el conflicto para desencadenar un tiroteo podría, sin embargo, darme los dados del arma en sí (1d4 más 1d8, en este caso), más los dados de cualquier Rasgo relacionado con pelear con armas de fuego que pueda poner en juego. Funciona de la siguiente manera:

Cuando uses uno de tus Rasgos para Subir o Ver, podrás tirar sus dados. Lo mismo sucede cuando uses alguna de tus Pertenencias.

Tira los dados después de haber descrito tu acción, pero antes de pasarlos al frente.

Como sucede con los Atributos y todo lo demás, tirarás los dados de tus Rasgos o Pertenencias únicamente una vez por conflicto. Después de eso, podrás seguir usando el Rasgo o Pertenencia para Ver o Subir, pero no ganarás más dados por ello. No importa cuántas veces haga que mi personaje se ajuste los anteojos, por ejemplo; solo tiraré sus dados una vez, la primera.

Veamos cómo podría evolucionar eso. Retomemos desde el puñetazo.

Ahora todo lo que me queda para Subir es un 2 y algunos unos, mientras que tú tienes un 6, un 5, un 4 y algo más. Si permanezco en la pelea, me patearás el trasero. Así que... hago que Zeke te apunte con su arma.

«No puedo creer que me hayas golpeado», digo. «Aprieto el gatillo».

Primero lo primero: estoy Avivando el conflicto para convertirlo en un tiroteo, así que, si no lo he hecho ya antes, tiro mi Agudeza y Voluntad. Ya lo hice, así que no lo puedo hacer de nuevo.

Después tiro los dados de la carabina, 1d4 más 1d8. Saco un 3 y un 7. Además tengo el Rasgo «Soy buen tirador 2d6», así que tiro esos dados también: un 2 y un 4.

Miro tus dados: tus dos más altos siguen siendo un 6 y un 4. Si adelantara mi 7 y mi 4, te forzaría a Recibir el Golpe, pero resulta que en este momento no deseo eso. Eso te causaría Secuelas en dio y, después de todo, eres mi hermano. Adelanto mi 3 y mi 4: sé que puedes Bloquear o Esquivar un 7.

Sin embargo, tu personaje tiene un Rasgo condenadamente conveniente: «Desarmar enemigos 2d8». Así que cuando dices (para Ver con un 6 y un 1, Bloqueando o Esquivando) «Tomo el cañón del arma y lo empujo hacia arriba para que dispare al aire», seguido de «y te la quito de las manos» las cosas se ponen bastante feas para mí. Sacas un 3 y un 8 en tus 2d8. Subes con el 8 y tu 4, así que tengo que Recibir el Golpe. Veo con mi 7 y mis dos doses. Tu personaje se queda con el arma y yo obtengo 3d6 de Secuelas. (Hemos convertido el conflicto en un tiroteo, pero el golpe que he recibido ha sido un simple empujón, no un disparo).

De cualquier manera, forcejeamos por el arma, pero si has prestado atención a nuestros dados verás que no puedo ganar.

Ahora tu personaje sí que manda al mío a casa, humillado y desarmado.

Teniendo en cuenta que implican la posibilidad de que haya Secuelas muy, muy malas (recuerda: infligidas y recibidas, ya que cuando un arma sale a relucir, normalmente otras la siguen), ¿de verdad merecen la pena esos dados extra? Depende de las circunstancias y de tu voluntad personal.

OBJETOS IMPROVISADOS: Algunas veces, querrás que tu personaje utilice una herramienta o arma que no esté listada en tu ficha. Si tu personaje la está usando para su propósito original —disparar una pistola, mirar a través de un catalejo, golpear cosas con un martillo— obtienes sus dados normales. Si un personaje la está usando para algo diferente a lo esperado —golpear a alguien con la culata de una pistola, atorar un martillo en el marco de una puerta para mantenerla cerrada— obtendrás 1d6 o 1d4 si se trata de algo tonto, desesperado o peligroso. Puedes ver un ejemplo de esto en la página 64.

En algunas ocasiones un personaje querrá entrar en un conflicto ya empujado. El jugador no podrá tirar dados —no puedes unirme a un conflicto que ya haya comenzado como un participante en plena forma— así que en lugar de eso podrás tratar al personaje mecánicamente como una pertenencia im-

provisada. Incorpóralo en un Subir o un Ver por 1d8 si es grande, 2d6 si es excelente, 2d8 si es grande y excelente, 1d6 si es normal o 1d4 si es una mierda. Si tienes una Relación con el personaje, eso equivale a una Pertenencia escrita en tu ficha de personaje: tira los dados de tu relación, sin importar cuán excelente, grande o mierda pueda ser.

SECUENCIA TEMPORAL DE RASGOS Y PERTENENCIAS

—Describe tu Ver o Subir, incorporando el Rasgo o Pertenencia. Esto lo pone en juego.

—Tira sus dados y agrégalos al total de dados que ya tengas.

—Adelanta los dados que estés usando para Ver o Subir.

Si dices «te disparo» en un Subir, por ejemplo, podrás tirar los dados de tu arma y luego adelantar tus dos dados. Los dados del Rasgo o Pertenencia están ya disponibles para ti.

Recuerda que solo puedes tirar tus dados de Rasgos o Pertenencias una vez por conflicto, sin importar cuántas veces los incorpores en un Ver o un Subir.

RENDIRSE

Cuando te Rindes en lugar de Ver no tienes que Recibir el Golpe. De hecho, una de las mejores razones para Rendirse es evitar un Golpe que no puedes aguantar Recibir.

No hay necesidad de permanecer en un conflicto hasta el amargo final. Puedes y deberías Rendirte tan pronto como creas que tu personaje lo haría, tan pronto como estés dispuesto a dejar correr el conflicto —ya sea porque lo que está en juego no valga tanto la pena o porque se te haya ocurrido un conflicto encadenado con algo en juego aún mejor— o tan pronto como te des cuenta de que no puedes ganar.

Si te Rindes en lugar de Subir **evitarás empeorar la situación**. Toma tu dado más alto restante y apártalo. Si hay algún conflicto encadenado, tira tus dados de Atributos y Relaciones como de costumbre y agrega ese dado apartado al total. ¡No lo vuelvas a tirar! Esto representa la ventaja que mantienes por ceder a lo que estaba en juego previamente bajo tus propios términos.

SECUELAS

Pero, ¿qué pasa con los Golpes que Recibió mi personaje? Así es como funcionan los Dados de Secuelas:

a. Tira todos tus Dados de Secuelas. Si Recibiste más de un Golpe, puede ser que tengas Secuelas en diferentes tamaños; eso es correcto. Tíralos todos y suma los dos más altos: esa es la Suma de tus Secuelas.

Tiro mis 7d6 de Secuelas: 1 1 2 4 5 5 6. Me duele 11.

b. ¿La Suma de tus Secuelas es menor que 8? Si es así, tu personaje solo sufre consecuencias a corto plazo. Elige una de las opciones de la lista de corto plazo:

- Sustrae 1d de alguno de los Atributos de tu personaje para el siguiente conflicto.
- Toma un nuevo Rasgo valorado en 1d4 para el siguiente conflicto.
- Cambia los dados de una de las Relaciones de tu personaje a d4 para el siguiente conflicto.
- Haz que tu personaje deje la escena y pase algo de tiempo en soledad. Solo puedes elegir esta opción si nadie inicia un conflicto encadenado.

c. Si la Suma de tus Secuelas es de 8 o más, tu personaje sufre un daño duradero. Elige una de las opciones de la lista de largo plazo:

- Sustrae 1d de uno de los Atributos de tu personaje.
- Toma un nuevo Rasgo en 1d4.
- Toma una nueva Relación en 1d4.
- Agrega 1d a un Rasgo o Relación en d4.
- Sustrae 1d de un Rasgo o Relación existente en d6 o más.
- Cambia el tamaño del dado de un Rasgo o Relación existente a d4.
- Borra una Pertenencia de tu ficha de personaje.
- Reescribe la descripción de tu abrigo para incluir un daño permanente. Reduce los dados de tu abrigo si resulta adecuado.

d. Adicionalmente, ¿qué sucede si la Suma de tus Secuelas es de 12 o más? En ese caso, tu personaje está herido. Elige de nuevo de la lista a largo plazo.

Herido, pero ¿cómo de grave?

e. ¿La Suma de tus Secuelas es menor que 16? Si es así, tira tantos dados como tu personaje tenga de Cuerpo. Si puedes Ver tu Suma de Secuelas actual con tres o menos de esos dados, tu personaje se recupera sin atención médica. Aquí queda el asunto. En caso contrario, la Suma de tus Secuelas se convierte en 16 y debes proceder al siguiente paso.

f. ¿La suma de tus Secuelas es de 16 o más? En ese caso, tu personaje está muy mal herido. Con atención médica podría vivir, pero sin ella no lo hará.



—Si tu personaje recibe atención médica, inicia un nuevo conflicto. Tú tirarás el Cuerpo de tu personaje más la Agudeza de quien lo esté curando, más cualquier Relación, Rasgo o Herramienta relevante, por supuesto. (Si el curandero es otro de los Personajes Jugadores, que ese jugador tire los dados). Yo tiro todos tus Dados de Secuelas otra vez, más la Influencia Demoníaca (de la que hablaremos más adelante). Lo que está en juego es si tu personaje vivirá. Tu curandero recibirá cualquier Secuela que resulte de esta tirada. Si el curandero y tú ganáis, tu personaje vivirá y aquí queda el asunto. En caso contrario, la Suma de tus Secuelas se convierte en 20 y debes proceder al siguiente paso.

—Si no obtienes atención médica inmediata, la Suma de tus Secuelas se convierte en 20 y debes proceder al siguiente paso.

g. ¿Qué sucede si la Suma de tus Secuelas da 20 o más? Si esto sucede, tu personaje ha muerto. Elige una opción de las siguientes:

—Muere ahora.

—Establece la escena de tu muerte, en la que deberás morir.

Fíjate en que como solo las armas de fuego infligen d10 de Secuelas, solo en un tiroteo tu personaje podrá morir directamente y solo si sacas dos dieces en tus Dados de Secuelas. En el resto de los casos, tu personaje tendrá al menos la oportunidad de sobrevivir con atención médica.

Ten en cuenta también que como los conflictos hablados solo dan d4 de Secuelas, una discusión te dará consecuencias a largo plazo únicamente si sacas dos cuatros.

h. Antes de retirar tus Dados de Secuelas de la mesa, verifica: ¿sacaste algún 1 en cualquiera de los dados?

Si es así, tu personaje obtiene algo bueno del conflicto. Elige una de las siguientes opciones:

—Añade 1d a uno de tus Atributos.

—Crea un nuevo Rasgo en 1d6.

—Añade o sustrae 1d de un Rasgo existente.

—Cambia el tamaño de dado de un Rasgo existente.

—Crea una nueva Relación en 1d6.

—Añade o sustrae 1d de una Relación existente.

—Cambia el tamaño de dado de una Relación existente.

—Añade una Pertenencia a tu ficha de personaje y asígnale dados de la forma usual.

Esta es la lista de experiencia de Secuelas. Elige solo una opción por conflicto, sin importar cuántos unos hayas sacado en tus Secuelas.

i. Puedes hacer todas esas elecciones, **pero lo que sea que elijas lo debes justificar con relación a los eventos del conflicto**. Si alguno de los otros jugadores no logra verlo, debes explicarlo mejor, decir más y convencer a esa persona.

Como recordarás, la Suma de mis Secuelas fue de 11. Mi personaje sufre de daño duradero, pero no está herido. De la lista de largo plazo elijo cambiar el tamaño de la Relación de mi personaje con el tuyo, su hermano, a d4. ¿Está justificado? Me sorprendería si alguien llegara a cuestionarlo.

También saqué al menos un 1 en mis Dados de Secuelas. De la lista de experiencia elijo una nueva Relación para mi personaje: la supuesta esposa del tendero, 1d6. Explico que si bien no le va a disparar, su odio aún no se ha resuelto; se está enconando. Piensa en ella todo el tiempo. Todos están de acuerdo en que tiene sentido, así que podemos continuar.

CONFLICTOS ENCADENADOS

Un conflicto encadenado es simplemente un nuevo conflicto precedido por el que acaba de terminar. En general, lo tratarás exactamente como harías con cualquier otro, pero si tiene unas cuantas consideraciones especiales:

—Únicamente se considera un conflicto encadenado si lo que está en juego deriva directamente de la resolución del conflicto previo.

—Lo que está en juego puede ser lo mismo que en el conflicto previo únicamente si estas tres condiciones son diferentes: sus participantes, el escenario que se estableció y su terreno inicial.

Eso es, si tu personaje trata de convencer por medio de palabras a mi personaje para que admita su pecado, pero fracasa, no puedes simplemente intentarlo de nuevo. Ese conflicto ya pasó. Lo que debes hacer si quieres que lo que esté en juego sea lo mismo es regresar en otro momento o abordarlo en otro lugar, con tus amigos como respaldo... y esta vez no puede ser solo hablar.

—Si **evitaste empeorar la situación** en el conflicto previo Rindiéndote cuando era tu turno para Subir, puedes mantener el dado con la mejor tirada de ese conflicto. Después de tirar tus dados para este conflicto, agrega el dado que reservaste (sin volverlo a tirar) al total.

—Como director, tengo una opción extra bastante buena. Si a nadie le interesan las Secuelas de mis PNJs, cuando me corresponda tirar mis Dados de Secuelas no tengo que calcular y elegir las Secuelas. En lugar de eso,

simplemente te doy mis dos dados más altos para que los agregues a los tuyos en el nuevo conflicto. No los vuelves a tirar, solo los pones directamente junto a tus propios dados. Son la ventaja que mantienes para lo que sigue.

Si a alguien le importa, tiro y asigno las Secuelas como de costumbre.

Más tarde, hago que el hermano de tu personaje contrate a algunos matones para que incendien el local del tendero. Lo jugamos como un conflicto y tu personaje logra hacerlos retroceder y arrinconar a uno de ellos en un establo cercano. Durante el conflicto hay muchos golpes e incluso un par de disparos, así que tengo unos Dados de Secuelas bastante desagradables: 6d6 y 3d10. Cuando los tiro, los dos más altos son 6 y 9, pero a nadie le preocupa realmente si este matón resulta herido o muerto y nadie va a llevar el registro de sus Rasgos o Relaciones.

Inicias un conflicto encadenado; lo que está en juego es si este matón capturado revela que el hermano de tu personaje es quien está detrás del intento de incendio. Así que en lugar de darle al matón sus correspondientes Secuelas, te doy a ti esos dos Dados de Secuelas más altos para el conflicto encadenado. Tú tiras la Agudeza y Corazón de tu personaje y entonces yo te los paso.

¿Tienes un 6 y un 9 extra para Subir? Francamente, no me gustan mis posibilidades.

USO DE RELACIONES

Debido a que la posibilidad de tirar las Relaciones de tu personaje depende de quién sea su oponente y qué esté en juego, las tirarás al principio de los conflictos, junto a tus Atributos.

CON UNA PERSONA: Una relación con una persona pone sus dados en juego de tu parte en un conflicto cuando a) la persona sea el oponente de tu personaje, b) la persona sea lo que está en juego o c) la persona venga en auxilio de tu personaje activamente en un conflicto que ya haya comenzado.

CON UNA INSTITUCIÓN: Una relación con una institución (como la Fe o los Perros) pone sus dados en juego de tu parte en un conflicto cuando a) el oponente de tu personaje sea una persona con autoridad en la institución o b) lo que esté en juego sea el estatus de tu personaje con relación a la institución.

CON UN LUGAR: Una relación con un lugar pone sus dados en juego de tu parte en un conflicto cuando a) tu personaje esté en ese lugar o b) el lugar sea lo que esté en juego.

CON UN PECADO: Una relación con un pecado pone sus dados en juego de tu parte en un conflicto cuando a) tu personaje haya cometido el pecado y eso sea relevante para el conflicto, b) tu personaje haya resistido cometer el pecado y eso sea relevante para el conflicto o c) lo que esté en juego sea que alguien cometa el pecado, ya sea tu personaje, tu oponente u otra persona.

CON UN DEMONIO: Una relación con un demonio pone sus dados en juego de tu parte en un conflicto cuando a) el demonio sea el oponente de tu personaje por medio de un hechicero o persona poseída o b) el demonio sea lo que está en juego.

Si tu personaje tiene una Relación con un demonio, puede pedirle ayuda al demonio en cualquier momento. Añade la Influencia Demoníaca de la situación a los recursos que tienes de tu parte, con sus efectos especiales sobrenaturales. Esto hace de tu personaje un Hechicero; lo que eso signifique para el alma de tu personaje está, como siempre, solo en tus manos.

CUÁNDO INTRODUCIR NUEVAS RELACIONES

Si tienes Dados de Relaciones sin asignar, puedes apuntar una nueva Relación en tu ficha de personaje en cualquier momento. Simplemente nombra la relación y asigne los dados.

Si asignas una nueva Relación durante un conflicto y esta es con tu oponente o con lo que esté en juego, puedes tirar los nuevos dados aplicables inmediatamente.

OPONENTES MÚLTIPLES

El ritmo de Subir-Ver-Subir es bastante fácil cuando solo somos tú y yo, pero ¿qué sucede si hay más gente participando?

- a. Siempre que Subas, cualquiera cuyo personaje se vea afectado tendrá que Ver. Tú decides quién, así que déjalo lo bastante claro en la descripción de tu Subir.
- b. Divide el conflicto en Rondas y Turnos si eso te ayuda. Cada Ronda, cada jugador tendrá un Turno; tu Turno será cuando Subas.
- c. El orden de los Turnos se establecerá según cómo de alta sea la Mejor Tirada de cada uno.

Así que aquí verás un pequeño resumen de cómo funciona, desmontado a su expresión más básica:

La Ronda comienza.

*El orden según la Mejor Tirada es: Jugador 1, Jugador 2, Director, Jugador 4, Jugador 3. La **negrita** marca los turnos.*

Turno de Jugador 1: Subo, afecta al Director.

Director: Veo.

Turno de Jugador 2: Subo, afecta al Jugador 3 y al Director.

Jugador 3: Veo.

Director: Veo.

Turno de Director: Subo. Afecta a Jugador 1, Jugador 2 y Jugador 4.

Jugador 1: Veo.

Jugador 2: Veo.

Jugador 4: Veo.

Turno de Jugador 4: Subo. Afecta al Director.

Director: Veo.

Turno de Jugador 3: Subo. Afecta al Jugador 2.

Jugador 2: Veo.

La Ronda termina.

La siguiente Ronda, cualquiera que siga en el conflicto tendrá un Turno de nuevo, pero el orden podría haber cambiado.

Así es como quedaría, con un poco más de detalle:

Los otros PJs están hartos del hermano de tu personaje. Han decidido apalearlo hasta que recobre la sensatez. Puedes entender su punto de vista pero, bueno, es tu hermano y tienes que apoyarlo. Os acorralan a los dos en un granero lleno de heno.

Tú eres el Jugador 3; yo soy el director. Recuerda que Zeke es el hermano de tu personaje; yo lo estoy interpretando. Nos unimos a la pelea en progreso:

La Ronda comienza.

El orden según las Mejores Tiradas es: Jugador 1, Jugador 2, yo, Jugador 4, tú.

Jugador 1 [al Jugador 4]: *Agarro a Zeke por detrás y lo sostengo para que lo golpees.*

Yo (Bloquear o Esquivar): Se retuerce hasta soltarse de tu agarre. Puedes quedarte con su chaqueta si lo deseas.

Jugador 1: Genial. La tiro al heno.

Jugador 2 [a ti]: Te engancho por el tobillo y te arrojo hacia Zeke.

Tú (Recibiendo el Golpe): Uff. Agito los brazos y caigo de culo en el suelo.

Yo (Bloquear o Esquivar): ...Pero Zeke se quita de en medio de un salto.

Yo: De hecho, salta hacia la pared y toma un gran rastrillo. [A ti] Como tú estás en el suelo, lo blande libremente, a la altura del pecho, intentando daros a todos vosotros [a los Jugadores 1, 2 y 4]. (Por cierto, tiro 1d6 por el arma improvisada).

Jugador 1 (Recibiendo el Golpe): Me dejas sin respiración.

Jugador 2 (Bloquear o Esquivar): Me dejo caer. ¡Zas!

Jugador 4 (Bloquear o Esquivar): Atrapo el rastrillo con un «¡Ja!»

Jugador 4 [a mí]: ...Y te lo quito de las manos de un tirón.

Yo (Recibiendo el Golpe): Todo tuyo.

Tú [al Jugador 2]: Oye, tú estás en el heno junto a mí, ¿cierto? Ruedo sobre ti y te atrapo en un agarre de cabeza.

Jugador 2 (Recibiendo el Golpe): ¡Auch! ¡Quita! ¡Ugh!

La Ronda termina.

Durante el juego, deberías describir de la forma más explícita posible quién esperas que Vea tus Subir. Por lo general será cada uno de tus oponentes y será bastante obvio por tu descripción de lo que haces. Solo asegúrate de que tu Subir sea algo que ninguno de tus oponentes pueda ignorar.

Si Devuelves el Golpe en un conflicto grupal, quédate con el dado para lo que sea que hagas después, ya sea un Subir o un Ver.

AYUDAR

Si un amigo y tú participáis juntos en un conflicto, os podéis ayudar el uno al otro. Funciona de la siguiente manera:

En el Turno de tu amigo, le puedes dar uno de tus dados para que Suba. Debes hacer que tu personaje realice una acción que a) clara y directamente contribuya a la acción del personaje de tu amigo y b) sea obviamente algo que tu personaje podría hacer, considerando todo lo demás que está sucediendo en ese momento. Si alguien objeta que tu personaje está demasiado ocupado o en otro lugar en la escena, deberías retirarte gentilmente. Por otro lado, si todos lo consideran razonable, simplemente desliza uno de tus dados para que quede junto a los de tu amigo.

En el Turno de cualquiera de los demás, puedes darle uno de tus dados a tu amigo para que Vea. De nuevo, tienes que hacer que tu personaje haga algo claramente útil y posible y, una vez más, si alguien objeta algo, no insistas.

De cualquier forma, el dado se considera gastado y se resta de la cantidad de dados que puedes usar en tu próximo Subir. Esto es, en tu próximo turno, solo podrás Subir con un dado.

No puedes ayudar a dos personas en un mismo Turno. Si pudieras, tendrías que Subir sin ningún dado, lo cuál no tiene ningún sentido.

El personaje del Jugador 4 le ha dado la vuelta el rastrillo en sus manos y se dispone a estrellarlo sobre la espalda de tu personaje. El Jugador 4 adelanta un Subir muy alto y solo te quedan dados pequeños: quedarás fuera del conflicto.

Sin embargo, yo he estado reservando un buen dado. «Zeke grita y te quita de en medio de un empujón», digo y te doy mi dado. Con él, puedes Ver y permanecer en la pelea.

Lo he tomado de los que puedo gastar en mi próximo Subir, así que cuando toque mi turno, Subiré con un solo dado.

El dado que le das a un amigo para Ver no cuenta en su contra a la hora de las Secuelas. En otras palabras, si tu amigo puede Ver con un dado más el tuyo, cuenta como un Devolver el Golpe; con dos dados más el tuyo, sería un Bloquear o Esquivar y con tres dados más el tuyo, estaría Recibiendo el Golpe con tres dados de Secuelas.

USO DE CEREMONIAS

Los hechiceros, demonios, poseídos y las almas de los Fieles no pueden ignorar una ceremonia realizada con autoridad. Eso significa que cuando tu personaje esté en un conflicto con alguno de estos tipos de oponentes, ¡puedes usar una ceremonia para Ver y Subir!

Tu personaje puede realizar una ceremonia entera, incluyendo varios elementos ceremoniales, como un solo Subir o Ver, o cada Subir y Ver puede ser un solo elemento de ceremonia. Elige lo que sirva mejor al ritmo del conflicto. *¡Invoco la Autoridad de los Antiguos! ¡Hago la Señal del Árbol! ¡Te ordeno por tu Nombre que te vayas! ¡Subo con un 9!* O quizá prefieras: *¡Invoco la Autoridad de los Antiguos! ¡Subo con un 6! ¡Hago la Señal del Árbol! ¡Veo tu 7! ¡Te ordeno por tu Nombre que te vayas! ¡Subo con un 9!* Cualquiera de los dos es, como digo, válido.

Además, los elementos ceremoniales que tu personaje use determinarán los dados de Secuelas que su oponente sufra al Recibir el Golpe. En ese sentido, la Ceremonia funciona como un arma.

SECUELAS POR CEREMONIA:

- Ungir con Tierra Sagrada: d8s.
- Llamar por su Nombre: d4s.
- Invocar a los Antiguos: d4s.
- Imposición de Manos: d6s.
- Hacer la Señal del Árbol: d6s.
- Recitar el Libro de la Vida: d4s.
- Cantar Alabanzas: d6s.
- Tres en Autoridad: d8s.

Si estás creando una ceremonia con múltiples elementos como un solo Subir, inflige el tamaño de dado de Secuelas más alto de todos los elementos que estás incluyendo. Si, por ejemplo, tu ceremonia incluye Llamar por su Nombre, Invocar a los Antiguos y Hacer la Señal del Árbol, provocará Secuelas de d6s.

Estrictamente hablando, utilizar ceremonias en un conflicto no se considera avivarlo. No obtendrás más dados (a menos que tengas un Rasgo o Pertinencia que sea adecuado ahora). No, la ceremonia es útil solo porque te permite Subir en contra de demonios y hechiceros en su terreno.

¿Recuerdas la gradación de cómo de sobrenatural iba a ser el juego? Si al final decidisteis que se encontraría en el extremo menos sobrenatural, podríais acabar la partida sin haber tenido que usar ceremonias ni una sola vez.

INFLUENCIA DEMONIACA

Como director, algunos conflictos requerirán que tires «Influencia Demoníaca». Es decir, que traigas a colación el tipo de maldad generalizada que está afectando al pueblo. La Influencia Demoníaca depende de lo que los Perros hayan descubierto acerca del pueblo, no de lo que en realidad esté sucediendo. ¿Cuál es la peor manifestación de que «algo va mal» que los PJs han visto aquí?

- Injusticia:** la Influencia Demoníaca es 1d10.
- Ataques Demoníacos:** la Influencia Demoníaca es 2d10.
- Herejía:** la Influencia Demoníaca es 3d10.
- Hechicería:** la Influencia Demoníaca es 4d10.

—**Odio y Asesinato:** la Influencia Demoníaca es 5d10.

Hay tres casos especiales que requieren atención particular:

CUANDO UN PERSONAJE SUFRE UNA HERIDA CRÍTICA PERO RECIBE ATENCIÓN MÉDICA ADECUADA, tomo todos los Dados de Secuelas que el jugador acaba de tirar, les agrego la Influencia Demoníaca y tiro el total. Si el personaje se está muriendo pero no porque haya tirado ninguna Secuela —por ejemplo, si la vida del personaje fue considerada lo que estaba en juego en el conflicto— tiro la Influencia Demoníaca más cuatro dados, todos del tamaño apropiado para las circunstancias o la resolución del conflicto: 4d10 si le dispararon al personaje, 4d8 si lo acuchillaron, colgaron o apalearon y 4d6 si lo estrangularon, pisotearon, cayó de gran altura o se ahogó.

CUANDO UN PERSONAJE INICIA UN CONFLICTO Y NO HAY UNA OPOSICIÓN CLARA, tiro 4d6 más la Influencia Demoníaca.

CUANDO UN HECHICERO INVOCA LA AYUDA DE LOS DEMONIOS, tiro la Influencia Demoníaca de parte del hechicero en el conflicto, como si fuera un Rasgo o una Pertenencia.

DIRIGIR CONFLICTOS

Suelo pensar en esto como consejos para la segunda sesión. La primera vez que juegues estarás demasiado ocupado entendiendo las mecánicas básicas y el ritmo del juego. Es cuando reflexiones sobre esa primera sesión cuando esta sección cobrará mayor sentido.

—**Como director, ayudarás a establecer lo que está en juego.** Si tu jugador dice «lo que está en juego es esto», tú puedes decir «no, eso no me gusta, ¿qué tal si lo que está en juego es esta otra cosa?». No solo puedes: debes hacerlo. Este es un deber importante que tienes como director y no deberías renunciar a él.

—**Como director, deberías presionar para que lo que esté en juego sea algo pequeño.** Es natural que los jugadores quieran que esté en juego algo grande. «¿Le sacamos toda la verdad acerca de todo lo que está sucediendo?» «¿Lo convencemos de que desista de sus hábitos pecaminosos y actúe de forma correcta para siempre jamás?» «¿Eliminamos todo el daño que el culto ha causado?». Como director, deberás entablar una conversación con ellos y hacer que cambien sus intenciones. Deberías decirles «No, ¿qué tal si te ganas su confianza acerca de algún asunto menor? ¿Le das un descanso momentáneo? ¿Logras que esta persona pueda respirar tranquila en este momento?». Los mejores conflictos surgen de la tensión creativa que se produce entre sus ambiciosos planes y tus pequeñas propuestas.

Lo que estás buscando son dos cosas: conflictos encadenados y conflictos en que sea posible rendirse.

Como te interesa que haya buenos conflictos encadenados, una buena definición de lo que está en juego es aquella con la que cualquiera pueda ganar sin que ello represente un callejón sin salida o una resolución aburrida. Presionar para que lo que está en juego sea algo menor tenderá a evitar esos casos de «todo o nada».

Conflictos en los que sea posible rendirse, ahí está el truco. Una buena decisión sobre qué es lo que está en juego hará que tanto Avivar el Conflicto como Recibir un Golpe o Rendirse sean opciones más o menos igual de aceptables. Establece que lo que está en juego sea algo muy grande y Avivar siempre valdrá la pena. Establece que sea algo más pequeño y decidir entre Rendirse y Avivar se volverá un verdadero dilema. Lo mismo pasa entre Rendirse y Recibir un mal Golpe.

Los conflictos siempre terminan con alguien Rindiéndose. No tiene que ser necesariamente porque una de las partes haya usado todos y cada uno de sus dados. Puede ser tan pronto como una de ellas vea en qué dirección se inclina la balanza. Pero eso no sucederá si lo que está en juego es algo demasiado importante.

—**Como director, no toleres que se defina lo que está en juego de forma limitante.** «¿Logramos que se arrepienta?» está bien. «¿Logramos que se arrepienta sin derramar sangre?» no lo está. Piensa en resultados, no en métodos; los métodos vendrán de jugar el conflicto.

—**Como director, siempre deberías seguir la iniciativa que marque el grupo.** Una gran parte de tu trabajo en las primeras sesiones es averiguar, principalmente por medio de la observación, los estándares de tu grupo acerca de lo que se considera legítimo a la hora de Subir y Ver, invocar Rasgos, decidir qué es lo que está en juego, usar de ceremonias, el aspecto sobrenatural y todo eso.

Sin embargo, lo que debes observar durante el juego no es lo que el grupo *está haciendo*, sino *quién está insatisfecho* con ello. El jugador que frunce el ceño y que muestra un lenguaje corporal más reservado en respuesta al Subir de otra persona, o que comenta «eso se ha quedado corto» cuando alguien toma sus dados, ese es el jugador por el que deberías guiarte. Los Subir de todo mundo deberían satisfacer los estándares del jugador más crítico. Como director, es responsabilidad especialmente tuya poner atención, descubrir cuáles son esos estándares y presionar al grupo para que los respete.

RECAPITULACIÓN

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Primero, di **qué está en juego**.

Segundo, **establece el escenario** y el **terreno inicial**.

Tercero, **tira los dados de Atributos**, dependiendo del terreno inicial:

- **Solo hablar:** Agudeza + Corazón.
- **Físico, sin pelear:** Cuerpo + Corazón.
- **Pelea cuerpo a cuerpo:** Cuerpo + Voluntad.
- **Tiroteo:** Agudeza + Voluntad.

Cuarto, **tira los dados de Relaciones** si es lo apropiado. Lo es cuando la persona con la que tienes la relación es tu oponente o es lo que está en juego.

Quinto, **Subid por turnos**:

- Subir es una acción que el oponente de tu personaje no puede ignorar.
- Quienquiera que abra el conflicto realiza el primer Subir.
- En cada ronda, cada uno Subirá una vez, según el orden de la Mejor Tirada.
- Por cada Subir, cada uno de los afectados debe Ver.
- Si tu Subir o tu Ver traen a colación alguno de tus Rasgos o Pertenencias al conflicto, tira sus dados.
- Si Ves con un dado, eso es Devolver el Golpe. Si Ves con dos dados, eso es Bloquear o Esquivar. Si Ves con tres o más dados, eso es Recibir el Golpe.
- Cuando Recibes un Golpe, obtienes Dados de Secuelas equivalentes al número de dados que usaste para Ver.
- Si Avivas el conflicto para jugarlo en otro terreno, tira los Atributos apropiados.
- Si Ayudas a alguien, dale un dado y Sube usando únicamente un dado cuando sea tu turno.

Sexto, **cundo alguien no puede Ver o Subir o cuando alguien se Rinde**, esa persona está fuera del conflicto.

- Si te Rindes en lugar de Subir cuando sea tu turno, podrás **evitar empeorar tu situación**: conserva el dado más alto que te quede para el conflicto encadenado, si hay alguno.

—La última persona que permanezca en el conflicto tiene derecho a decidir qué sucede con lo que estaba en juego.

Séptimo, todo el mundo tira **Secuelas**:

—Si sacas algún 1, elige algo de la lista de experiencia.

—Si la suma de tus dos dados más altos es menor que 8, elige algo de la lista de corto plazo.

—Si la suma va de 8 a 11, elige algo de la lista de largo plazo.

—Si la suma es 12 o más, elige dos cosas de la lista de largo plazo y tu personaje está herido.

—Si la suma va de 16 a 19, tu personaje está muy mal herido. Inicia un conflicto encadenado donde lo que esté en juego es si sobrevive o no.

—Si la suma llega a 20, tu personaje se está muriendo.

Octavo, alguien inicia un **conflicto encadenado** o pasáis a la siguiente escena.

EL MOMENTO DE USAR CADA DADO

—Tira los dados de Atributos al principio del conflicto y cuando el conflicto se avive y entre en un nuevo terreno.

—Tira los dados de una Relación únicamente al principio del conflicto.

—Tira los dados de Rasgos y Pertenencias cuando pongas un Rasgo o un objeto en juego, incorporándolo a un Ver o Subir. Tira los dados después de decir el Ver o Subir, pero antes de asignar los dados.

—Tira cada Atributo, Relación, Rasgo y Pertenencia como máximo una vez por conflicto.

DADOS DE SECUELAS

Siempre que Recibas el Golpe, obtienes un dado de Secuelas por cada dado que hayas usado para Ver. El tamaño del Dado depende del golpe que hayas recibido:

SI EL GOLPE FUE...

—Ni físico ni ceremonial: d4s.

—Físico: d6s.

—Un arma: d8s.

—Un disparo: d10s.

CEREMONIAS:

—Ungir con Tierra Sagrada: d8s.

—Llamar por su Nombre: d4s.

- Invocar a los Antiguos: d4s.
- Imposición de Manos: d6s.
- Hacer la Señal del Árbol: d6s.
- Recitar el Libro de la Vida: d4s.
- Cantar Alabanzas: d6s.
- Tres en Autoridad: d8s.

Si la ceremonia incluye más de uno de estos, toma el tamaño de dado más grande.

INTERPRETAR LAS SECUELAS:

- ¿Has sacado **al menos un 1**? Elige algo de la lista de experiencia de Secuelas. Continúa.
- ¿Tus dos dados más altos suman 7 o menos? Elige algo de la lista de Secuelas a corto plazo. Detente.
- ¿Tus dos dados más altos suman entre 8 y 11? Tu personaje está herido: elige algo de la lista de Secuelas a largo plazo. Detente.
- ¿Tus dos dados más altos suman 12 o más? Tu personaje está muy mal herido. Elige dos cosas de la lista de Secuelas a largo plazo. Continúa.
- ¿Tus dos dados más altos suman entre 12 y 15? Puede que necesites asistencia médica. Tira Cuerpo. Considera los dos dados más altos de las Secuelas como si fueran un Subir: si puedes Ver con tres dados o menos te recuperas sin atención médica; detente. Si no lo puedes hacer, aumenta la Suma de tus Secuelas a 16 y continúa.
- ¿Tus dos dados más altos suman entre 16 y 19? Sin atención médica, tu personaje morirá: aumenta la Suma de tus Secuelas a 20 y continúa. Si recibes atención médica, puede que tu personaje viva. En ese caso, inicia un conflicto encadenado: tu Cuerpo + la Agudeza de quien te esté curando contra los dados de tus Secuelas (el director los vuelve a tirar) + la Influencia Demoníaca. Lo que está en juego es si tu personaje sobrevivirá. Si pierdes, aumenta la Suma de tus Secuelas a 20 y continúa; si ganas, detente.
- ¿Tus dos dados más altos suman 20? Tu personaje se está muriendo. Detente.

LISTA DE SECUELAS A CORTO PLAZO:

- Sustrae 1d de alguno de los Atributos de tu personaje para el siguiente conflicto.
- Toma un nuevo Rasgo valorado en 1d4 para el siguiente conflicto.
- Cambia los dados de una de las Relaciones de tu personaje a d4 para el siguiente conflicto.
- Haz que tu personaje deje la escena y pase algo de tiempo en soledad. Solo puedes elegir esta opción si nadie inicia un conflicto encadenado.

LISTA DE SECUELAS A LARGO PLAZO:

- Sustrae 1d de uno de los Atributos de tu personaje.
- Toma un nuevo Rasgo valorado en 1d4.
- Toma una nueva Relación valorada en 1d4.
- Añade 1d a un Rasgo o Relación existentes valorados en d4.
- Sustrae 1d a un Rasgo o Relación existentes valorados en d6 o más.
- Cambia el tamaño de dado de uno de tus Rasgos o Relaciones existentes a d4.
- Borra una Pertenencia de tu ficha de personaje.
- Reescribe la descripción de tu abrigo para incluir daño permanente. Reduce los dados de tu abrigo como corresponda.

LISTA DE EXPERIENCIA DE SECUELAS:

- Añade 1d a uno de tus Atributos.
- Crea un nuevo Rasgo en 1d6.
- Añade o sustrae 1d de un Rasgo existente.
- Cambia el tamaño de dado de un Rasgo existente.
- Crea una nueva Relación en 1d6.
- Añade o sustrae 1d de una Relación existente.
- Cambia el tamaño de dado de una Relación existente.
- Añade una Pertenencia en tu ficha de personaje y asígnale dados de la forma usual.

INFLUENCIA DEMONÍACA

¿Cuál es la peor manifestación de que «algo va mal» que los PJs han visto aquí?

- Injusticia:** la Influencia Demoníaca es 1d10.
- Ataques Demoníacos:** la Influencia Demoníaca es 2d10.
- Herejía:** la Influencia Demoníaca es 3d10.
- Hechicería:** la Influencia Demoníaca es 4d10.
- Odio y Asesinato:** la Influencia Demoníaca es 5d10.

DIRIGIR LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

- Ayuda a establecer lo que está en juego.
- Presiona para que lo que esté en juego sea algo pequeño.
- No aceptes que lo que está en juego se establezca de forma limitante.
- ¡Identifica y mantén los estándares de tu grupo!





V: LA RESOLUCIÓN EN ACCIÓN

Seguramente tienes claro cómo se aplican las reglas de conflicto a discusiones, persecuciones, peleas cuerpo a cuerpo, tiroteos, predicar ante una multitud, exorcizar un demonio... pero son aún más flexibles. Aquí encontrarás algunos casos más sutiles que te harán pensar.

FRACCIONES DE SEGUNDO

1. Lo que está en juego: **¿logras disparar mejor que tu instructor de tiro?**

—El escenario: el campo de tiro que hay fuera del Templo de los Perros. Has estado disparándole a latas y espantapájaros; ahora alguien lanza una moneda. ¿Logras darle? Todos los Ver y Subir deben suceder entre el momento en que la persona suelta la moneda y el instante en que aprietas el gatillo.

—Tú tiras Agudeza + Voluntad. Yo tiro $4d6 + 4d10$ (ya que se trata de tu conflicto iniciático).

—Mis Subir pueden incluir el brillo del sol, la distancia del tiro, la moneda reflejando la luz, el hecho de que herirás al instructor delante de tus colegas iniciados, la insistencia de tu abuelo cuando eras un niño de nunca dispararle a algo a lo que no puedes atinarle.

—Tus Subir pueden incluir tranquilizar tu respiración, calmar tu mente, adelantarte a tu blanco, recordar la mano de tu abuelo sobre la tuya cuando te enseñó a disparar, el temor de que si fallas el tiro quedarás como un tonto presumido.

2. Lo que está en juego: **¿quién desenfunda primero?**

—El escenario: la polvorienta calle que cruza el pueblo. El gran reloj del pueblo acaba de hacer el ruidoso chasquido que hace justo antes de marcar el mediodía. Todos los Ver y Subir deberán suceder en el instante previo a la primera campanada del reloj.

—Tiramos Agudeza + Voluntad.

—Nuestros Subir pueden incluir flexionar nuestras manos, estrechar nuestros ojos, un pájaro volando a través del sol, nuestro miedo a la muerte, calmar nuestros pensamientos, pequeños estremecimientos y vacilaciones y dudas acerca de quién está del lado correcto en la pelea.

OTROS TRUCOS TEMPORALES

3. Lo que está en juego: **¿aprendes a montar a caballo?**

—El escenario: los cerros, riachuelos y tierras cubiertas de maleza sobre el Templo de los Perros. Nunca habías montado un caballo antes de venir aquí. Nuestros Ver y Subir se sucederán como tomas instantáneas a lo largo de los meses de tu iniciación, como una secuencia de montaje en cualquier película.

—Tú tiras Cuerpo + Corazón. Yo de nuevo tiro $4d6 + 4d10$.

—Mis Subir pueden ser los retos que te encuentres al montar a caballo.

—Tus Subir pueden ser retos de montar que tú mismo te impones, los cuales siempre comienzan con un «el siguiente día que salí a montar...»

4. El siguiente ejemplo te lo di ya en el capítulo de Creación de Personajes:

Lo que está en juego: **¿aprendes a dejar de maldecir?**

—El escenario: tus maestros te llevan a una reunión del consejo y te asignan la tarea.

—Tú tiras Agudeza + Corazón. Yo tiro $4d6 + 4d10$.

—Subimos y Vemos una y otra vez, pero en algún punto a la mitad yo Subo con esto: «dos noches más tarde, dos hombres te acorralan detrás del establo...».

Genial, ¿eh? Han pasado dos noches entre mi Ver y mi Subir.

5. ¿Y qué hay acerca de los *flashbacks*?

Lo que está en juego: **¿pierdes mi rastro?**

—El escenario: me has rastreado hasta las montañas, más allá de Bowers Draw. Mi escondite se encuentra ahí, en algún lugar. He matado a algunas personas y no te sientes inclinado a dejarme escapar.

—Tiramos Agudeza + Corazón.

—Subimos y Vemos una y otra vez, pero en algún momento intermedio tú Subes con esto: «Flashback del momento en que estaba en la escena de los asesinatos. Estoy agachado, observando algo en la esquina del marco de la puerta: un poco de barro rojo. Lo froto así entre mis dedos. ¡Es el mismo barro rojo que hay aquí en el lecho del arroyo!».

GUARDAESPALDAS

6. Lo que está en juego: **¿me matas a tiros?**

—El escenario: me has rastreado hasta las montañas, por encima de Bowers Draw y me has acorralado. Tengo a un par de mis matones conmigo. No estás de humor para intentar resolver las cosas hablando.

- Tiramos Agudeza + Voluntad para comenzar a disparar.
- Aquí lo interesante es que yo podría hacer que uno de mis matones recibiera una bala como un Bloquear o Esquivar, si quiero. Tú Subes con «Me arrastro a lo largo de la cresta de la montaña hasta que te tengo en la mira» y yo Recibo el Golpe con un «Sigo disparando a donde pensaba que te encontrabas». Entonces Subes con «Apunto cuidadosamente a un costado de tu cabeza y... ¡BAM!» y yo Bloqueo o Esquivo con «Mi matón Billy ve el brillo del cañón de tu pistola y ¡se lanza! ¡Me salpicas con sus entrañas!». Billy está muerto, pobre bastardo, pero sigue siendo un Bloquear o Esquivar porque no me diste a mí.

EMBOSCADA

7. Lo que está en juego: **¿logro asesinarte mientras duermes?**

- El escenario: tu habitación por la noche. Un pecador poseído se desliza dentro de tu cuarto sin despertarte.
- Tú tiras solo Agudeza, porque estabas dormido. Yo tiro Cuerpo + Voluntad.
- Mi primer Subir será golpearte en la cabeza con mi hacha. ¡También tengo los dados de mi hacha! Voy a tirar muchos más dados que tú, así que probablemente tengas que Recibir el Golpe. Pero ten en cuenta esto: eso significa que tendrás que recibir Secuelas y decir cómo, no que estés muerto. No estás muerto a menos que el conflicto completo termine como yo deseo.
- Así que digamos que Recibes el Golpe: «Lo escucho venir en mis sueños, pero me logra dar un buen tajo...» Entonces sigue tu Subir y puedes Avivar el conflicto: «Al despertarme ya estoy en movimiento, ¡con los ojos inyectados en sangre y mi cuchillo en la mano!» Y seguimos desde ahí.

Debo contarte que en una prueba del juego temprana sorprendí bastante a uno de mis jugadores con este mismo conflicto. En la mayoría de los juegos de rol, decir «un enemigo se escabulle en tu cuarto en mitad de la noche y te golpea en la cabeza con un hacha» es hacer trampa. Me he cargado al personaje y al jugador sin ninguna advertencia ni manera de evitarlo. Sin embargo, no es el caso en Perros: las reglas de resolución están construidas para manejar situaciones como esta. ¡No tengo que contener mis golpes!

Ya has dirigido una buena cantidad de juegos de rol antes, ¿cierto? Piensa un minuto en lo que acabo de decir. ¿Te das cuenta de cómo sueles contener tus golpes?

VIDA O MUERTE

8. Lo que está en juego: **¿estás muerto?**

- El escenario: te han golpeado en la cabeza con un hacha. Recibiste el Golpe y sacaste un 16 en la tirada de Secuelas. Tu compañero se apresura a ir a tu lado para realizarte los primeros auxilios.
- Tu amigo tira tu Cuerpo más su propia Agudeza. Yo tiro de nuevo tus Dados de Secuelas más la Influencia Demoníaca del pueblo.
- Mis Subir pueden incluir que caigas inconsciente, que escuches las voces de los ángeles, que tu sangre mane a borbotones, que tu pulso decaiga, que tus seres queridos fallecidos te den la bienvenida adonde se encuentran ellos.
- Los Subir de tu amigo pueden incluir atención médica, exhortaciones y ceremonia.

Hay otra manera de morir además de recibir malas Secuelas. Lo que está en juego es: ¿mi personaje mata al tuyo? Es posible que pierdas el conflicto sin recibir ninguna Secuela, ya ni digamos obtener un total de 16 o más.

Cuando esto suceda, trátalo exactamente como si el atacante te hubiera golpeado con cuatro dados de Secuelas, del tamaño apropiado a su arma —dios para una pistola, d8s para un hacha, etc.— y tú hubieras sacado un 16. Si recibes atención médica, procedemos a un nuevo conflicto: ¿estás muerto? Si no la recibes, no hay conflicto: simplemente estás muerto.

Por ejemplo, hago que una persona poseída te golpee en la cabeza con un hacha y lo que está en juego es si te asesina. Adelanto un Subir muy grande y no tienes suficientes dados para Ver... así que te tienes que Rendir. Estás muriendo de un hachazo en la cabeza. Auch. Tu compañero se apresura a llegar a tu lado. Ahora procedemos a este conflicto en el que lo que está en juego es: ¿estás muerto? Tiro 4d8 + Influencia Demoníaca, tal como si hubieras recibido 4d8 de secuelas.

EFFECTOS ESPECIALES

9. Recuerda el nivel de lo sobrenatural. Digamos que estamos jugando más o menos a la mitad de ella: nada demasiado colorido o espectacular, pero sí espeluznante.

Lo que está en juego: **¿averiguas quién la asesinó?**

- El escenario: te inclinas sobre su frío cuerpo, tirado en el cobertizo de las herramientas. Tiene un rastrillo atravesado.

—Tú tiras Agudeza + Corazón. Yo tiro Influencia Demoníaca.

—Tu primer Subir es Llamarla por su Nombre y preguntar a su fantasma las respuestas a tus preguntas.

¡Guay! Ahora podemos incorporar los escalofríos, las voces incorpóreas, la reconstrucción del crimen, el dolor y el odio de hablarle a un fantasma a nuestros Subir y Ver.

10. Lo que está en juego: **¿controlas al demonio?**

—El escenario: este es otro logro iniciático. Tus maestros te llevan a un lugar preparado a las afueras de la Ciudad de Bridal Falls, donde hay un bosquecillo de árboles consagrado y una enorme caja de mármol. La caja está tallada con oraciones y dentro de ella hay un demonio. Tus maestros te dan una palanca y esperan entre los árboles.

—Tiras Agudeza + Corazón. Yo tiro 4d6 + 4d10.

—Naturalmente todos tus Subir y Ver serán ceremonias.

—Decido que desde el principio el demonio tratará de poseerte y, si tiene éxito, fingirá obligarse a sí mismo a entrar en la caja, como un engaño para que tus maestros le permitan escapar. Así que en mis Subir haré que te golpee como si fuera viento, murmure en tus oídos, intente entrar por la fuerza en tu boca y ojos, lo que sea con tal de llegar a tu interior.

Espero ganar. Tengo un grandioso conflicto encadenado en mente.

11. O digamos que estamos jugando en el extremo opuesto, donde todo el panorama del juego está cargado de magia. ¡La versión *western* de *Una historia china de fantasmas*!

Lo que está en juego: **¿me detienes antes de que la asesine?**

—El escenario: intenté arrollarla en mitad de la calle, pero tú asustaste a mi caballo y este me tiró de una sacudida. Así que salto hacia el suelo, blandiendo mi enorme arma de repetición y ¡avivando el conflicto para convertirlo en un tiroteo!

—Tiramos Agudeza + Voluntad.

—Mi Subir es amartillar mi arma. ¡Bang, bang, bang, bang!

—Adelanto dados para Bloquear o Esquivar y digo algo como «Muevo mi abrigo en un arco y las balas rebotan en él haciendo saltar chispas, ¡pang, pang, pang! ¡Soy fuerte por el poder de mi virtud!». Entonces Subes con algo como «Te llamo por tu Nombre Secreto. ¡Tira el arma!».

Divertido, ¿no es así?



VI: LA ESTRUCTURA DEL JUEGO

Si *Perros en la Viña* fuera un juego de mesa, este sería el tablero.

1. CREACIÓN DE PERSONAJES

JUGADORES:

- Crea un personaje adecuado.
- Contribuye a la creación de los personajes de los demás.
- Aporta detalles al panorama y cultura del juego en forma de historia previa, Rasgos, etcétera.
- Familiarízate con las reglas de resolución del juego.

PERSONAJES JUGADORES:

- Sé iniciado.

DIRECTOR DEL JUEGO:

- Contribuye a los personajes de los jugadores.
- Presenta el panorama y cultura del juego, incorporando las contribuciones de los otros jugadores.
- Comienza a establecer tu rol como autor primario de la adversidad en el juego a través de la resolución de conflictos.

PERSONAJES NO JUGADORES:

- Apoya las iniciaciones de los PJs u oponte a ellas, según corresponda a sus conflictos iniciáticos.

2. JUEGO A LARGO PLAZO: EL SERVICIO DE CADA PERSONAJE COMO PERRO

JUGADORES:

- Muestra a tu personaje en acción.
- Haz comentarios acerca de los personajes de los demás cuando estén en acción.
- Continúa contribuyendo con detalles a la ambientación del juego.

PJs:

—Viaja de congregación en congregación, enfrentándote al peligro y arreglando las cosas lo mejor posible.

DIRECTOR:

—Crea y presenta pueblos y PNJs.

—Continúa desarrollando y presentando la ambientación del juego, con las contribuciones de los jugadores.

—Haz que los jugadores emitan juicios para identificar y desafiar sus principios morales.

PNJs:

—Oponete a los PJs, apóyalos o involúcrate con ellos, en pro de sus propios intereses.

3. JUEGO A CORTO PLAZO: CADA PUEBLO

JUGADORES:

—¡Interpreta a tu personaje!

—Responde activamente a la forma en que juegan tus compañeros.

—Lleva el juego hacia el conflicto.

—Establece lo que está en juego, responde a las acciones y asigna las Secuelas de tu personaje, según corresponda.

PJs:

—Entrega el correo y las noticias.

—Bendice bebés, santifica matrimonios, cura a los enfermos y heridos, participa en ceremonias y celebraciones.

—Descubre el orgullo, pecado, apostasía y odio del pueblo, desnúdalo y dicta tus juicios al respecto.

DIRECTOR:

—¡Interpreta al pueblo!

—Lleva el juego hacia el conflicto.

—Revela el pueblo de forma activa durante el juego.

—Deja que los personajes marquen qué es importante y qué no lo es.

—NO tengas una solución en mente, mantente abierto a cualquier solución que se les ocurra a los PJs.

—Aviva los conflictos como un condenado.

PNJs:

—Trata de lograr que los PJs se pongan de su lado.

—Trata de socavar la autoridad de los PJs.

- Revela sus problemas a los PJs, ya sea directamente o dándoles la vara con sus quejas.
- Trata de ahuyentar a los PJs con amenazas y violencia.
- Ofrece ayuda a los PJs de cualquier forma necesaria.
- Trata de asesinar a los PJs mientras duermen.
- Pide a los PJs consideraciones especiales.
- Pide a los PJs consejos honestos.
- Dile a los PJs que algo no es gran cosa, cuando obviamente es lo más importante.
- ¡Etcétera!

4. JUEGO A CORTO PLAZO: ENTRE PUEBLOS

JUGADORES:

- Asigna la Experiencia de tu personaje ganada en el pueblo anterior.

PJs:

- Decide: continuar al pueblo siguiente, regresar a uno previo o regresar al Templo de los Perros.
- Viaja y reflexiona.

DIRECTOR:

- Prepara el pueblo hacia el que los PJs estén viajando, creándolo o actualizándolo.
- Prepara una tanda de proto-PNJ's.

5. JUEGO A LARGO PLAZO: AL FINAL DEL SERVICIO DEL PERRO

JUGADORES Y DIRECTOR:

- Crea un epílogo o una apología para el personaje que sale.

JUGADOR:

- Crea un nuevo personaje.

AVANZAR:

- Si el personaje que ha salido regresa al juego, puede ser interpretado como un PJ temporal, un PNJ o alguna combinación de ambos.

Si lo prefieres, puedes pensar en este capítulo como el esqueleto del juego y en todos los demás capítulos como la carne.

Si en cualquier momento del juego no sabes qué hacer ahora exactamente, consulta este capítulo primero.



VII: CREACIÓN DE PUEBLOS

Por supuesto, algo va mal. Eso es lo que hace el juego interesante, pues de otra manera solo estarías roleando el ser bienvenido por la gente, besar a sus bebés y estrecharles las manos. Así que cuando los PJs llegan, a mitad de todos los besos y bienvenidas, algunas personas estarán actuando extraño, o algo malo habrá pasado recientemente, o habrá algo que simplemente no esté bien. Tu trabajo como director es revelar lo que va mal, en toda su pequeña y sucia gloria.

El «algo va mal» queda dentro de una progresión bien ordenada, de la siguiente manera:

ORGULLO (manifestado como injusticia).

Lo que lleva a...

PECADO (manifestado como demonios que atacan desde fuera en forma de hambruna, plagas, saqueos de bandas de forajidos o lo que sea).

Lo que lleva a...

FALSA DOCTRINA (manifestada como prácticas religiosas corruptas y herejía).

Lo que lleva a...

FALSO SACERDOCIO (manifestado como demonios en la congregación: hechicería, posesión y mal activo).

Lo que lleva a...

ODIO Y ASESINATO.

Cuando crees tu pueblo, identifica a algunas personas clave en él, decide qué es lo que va mal y cómo afecta a la gente que has identificado, decide cómo reacciona la gente a la llegada de los PJs e imagina qué podría haber pasado si nunca hubieran llegado.

ALGO VA MAL: EL ORGULLO

El Orgullo significa querer algo mejor, más alto o en mayor cantidad que lo que los miembros de tu congregación tienen. El Orgullo no valora una cosa por sí misma: no es orgulloso decir «Lo quiero porque es bonito». El Orgullo valora una cosa solo al contrastarla con lo que otros tienen: es orgulloso decir «Lo quiero porque debería tener algo más bonito que lo que tú tienes».

1. MAYORDOMÍA

La organización de la Fe está conformada por dominios anidados de autoridad espiritual llamados Mayordomías. La Mayordomía forma una jerarquía de responsabilidad que va desde cada Fiel individualmente hasta los Profetas y Antiguos de la Fe, que derivan su Mayordomía del Rey de la Vida. Tú eres responsable de cualquiera que quede dentro de tu Mayordomía y debes responder por tu responsabilidad ante cualquiera que tenga Mayordomía sobre ti. Al final, serás juzgado por lo bien que hayas cumplido tu Mayordomía.

En general, la Fe se estructura de la siguiente manera, donde «}» significa «queda bajo la Mayordomía de»:

*Familias locales } Oficios locales } Oficios
regionales } Profetas y Antiguos de la Fe*

Las familias se organizan de esta manera:

*Niños, padres ancianos, adultos solteros emparentados
que vivan en la casa } Adultos casados } Esposo*

Los oficios locales se organizan de esta manera:

*Varios Oficiales con deberes específicos, si hay suficientes
familias como para necesitar oficios especializados }
Consejeros, si hay suficientes familias como para que un
solo Mayordomo no pueda hacerlo todo } Mayordomo*

Los oficios regionales se estructuran de la misma manera. Los oficios regionales con deberes específicos son a los oficios locales lo que un oficio local sería a las familias:

*Varios Oficiales con deberes específicos, si hay suficientes
Ramas en la región como para necesitar oficios especializados }
Consejeros, si hay suficientes Ramas para que un Mayordomo
no las pueda supervisar todas } Mayordomo regional*

Los Profetas y Antiguos de la Fe tienen también su propia estructura interna, pero para nosotros es irrelevante. Desde nuestro punto de vista, hablan y actúan como si fueran uno solo.

Ahora, ¡los Perros! **Los Perros** se estructuran de la siguiente manera:

*Congregación } Perros asignados a ella } Mayordomos del
Templo de los Perros } Profetas y Antiguos de la Fe*

Fíjate en cómo el Mayordomo de la Rama tiene Mayordomía sobre las familias de su congregación, mientras que los Perros asignados a esa ruta tienen Mayordomía sobre la congregación de ese Mayordomo como un todo, incluyéndolo a él en su competencia pública. Los Perros no tienen autoridad para resolver los problemas de las familias o individuos; ese es el trabajo del Mayordomo, excepto en la medida en que los problemas se derramen sobre la congregación en su totalidad. (Lo que casi siempre hacen, así que no te preocupes).

Ah, y un **individuo** se vería de esta manera:

*Comportamiento del día a día, obediencia,
destino, relaciones personales } Tú*

¡Tú no tienes Mayordomía sobre tu rol en tu familia, tu congregación, ni la Fe! Esos pertenecen a tu Mayordomo.

Lo que la Mayordomía significa en la práctica es que el Rey de la Vida te hablará acerca de aquello sobre lo que tienes Mayordomía y esperará que tú lo mantengas en orden.

Un ejemplo: el hermano August es un hombre de la Rama del hermano Parley. Su familia consiste en una esposa, seis hijos (dos de los cuales son adultos solteros) y la anciana madre de su esposa. El Rey de la Vida no le habla al hermano Parley acerca de la esposa, hijos o suegra del hermano August. Él le habla al hermano Parley acerca de la *familia* del Hermano August:

«La familia del hermano August tiene problemas», podría decir Él. «Mira a ver qué puedes hacer al respecto». Entonces el hermano Parley va con el hermano August y dice: «El Rey de la Vida me dice que tu familia está en problemas; ¿qué sucede?». El hermano August podría responder: «Bueno, Él me dice que mi hijo mayor está impaciente y aburrido, lo que explicaría por qué está siendo tan grosero con su abuela. Estoy pensando enviarlo con mi hermano a Chapelton para que tenga un cambio de ambiente». Eso es si el hermano August tiene suerte y está enterado de todo. Si no lo está, podría responder: «Bueno, solo los Sabios Muertos saben qué está pasando con ellos. Me peleo y me peleo con ellos y no puedo mantener a ninguno bajo con-

trol». Entonces el hermano Parley tiene que decir: «Bien, pues más vale que arregles las cosas con el Rey y rápido para que Él ayude a poner a tu familia en orden». Si la congregación del hermano Parley es suficientemente grande como para garantizar un Oficial a cargo de solucionar las cosas con el Rey, el hermano Parley le dirá que vaya a visitar al hermano August; en caso contrario, el hermano Parley tendrá que resolverlo por sí mismo.

¡La Mayordomía también se aplica a la interpretación de la doctrina! El Rey de la Vida le dice a los Profetas y Antiguos la Verdad Inmortal. Los Profetas y Antiguos derivan de la Verdad Inmortal doctrinas específicas, aplicándola al aquí y al ahora, que es lo que le transmiten a los Mayordomos regionales. Los Mayordomos regionales aplican las doctrinas a las circunstancias de sus regiones y se las transmiten a sus Mayordomos de Ramas. Los Mayordomos de las Ramas aplican esas interpretaciones a sus propias congregaciones y se las transmiten a las familias. Los esposos aplican las interpretaciones a sí mismos y a sus esposas y junto a sus esposas las aplican a sus hijos y a los otros miembros de la familia. La responsabilidad de seguir la doctrina recae en los integrantes de esta cadena en sentido ascendente: si los miembros de la familia no lo hacen, el esposo debe responder ante el Mayordomo de la Rama; si una Rama no lo hace, el Mayordomo de la Rama debe responder ante el Mayordomo regional; si una región no lo hace, el Mayordomo regional debe responder ante los Profetas y Antiguos.

EL ORGULLO PUEDE ENTRAR EN LA MAYORDOMÍA CUANDO:

- Crees que puedes hacerlo mejor con alguien que el Mayordomo de ese alguien, como por ejemplo, si crees que sabes qué es bueno para la esposa del hermano Zebediah mejor que el propio hermano Zebediah.
- Crees que tu conveniencia es más importante que tu Mayordomía, así que no la atiendes.
- Crees que cumplir con tus obligaciones de Mayordomía significa que mereces alguna recompensa o consideración especial.
- Crees que la persona con Mayordomía sobre ti está haciendo un mal trabajo o no lo merece o no tienes por qué escucharlo.
- Usas tu Mayordomía sobre alguien como si fuera poder, no responsabilidad.
- Favoreces a algunas de las personas sobre las que tienes Mayordomía sobre otras, dando preferencia a sus necesidades.

Los problemas de Mayordomía generarán conflicto en el juego por sí mismos solo en tanto en cuanto a tu grupo le interese la estructura de la Fe, el orden y quién debe obedecer a quién. Sin embargo, la Mayordomía subyace todo lo que sigue, así que lo mejor es que la entiendas bien.

2. LOS ROLES DE LAS MUJERES FRENTE A LOS DE LOS HOMBRES

Se espera que las **niñas**:

- Sean reservadas, recatadas, calladas, corteses, pacientes y deferentes.
- Hagan tareas domésticas aburridas y repetitivas sin quejarse.
- Le tengan miedo a las arañas, los ratones, las armas, los caballos, a trepar, a caer y a nadar.
- No le tengan miedo a la sangre.
- Atiendan a sus hermanos menores.
- Ayuden a hacer la comida, mantener la casa limpia y los animales bien alimentados.

Se espera que los **niños**:

- Sean obedientes, energéticos, respetuosos, entusiastas, listos y seguros.
- Hagan trabajo físico pesado sin quejarse.
- No le tengan miedo a nada.
- Tomen cada vez más responsabilidades de hombre adulto.
- No formen un desorden demasiado difícil de limpiar.

Se espera que las **mujeres solteras**:

- Se mantengan con su familia.
- Sean receptivas al cortejo.
- Peleen por mantener sus cortejos dentro de los límites de lo apropiado.
- Superen sus miedos infantiles.
- Esencialmente continúen actuando como niñas en todo lo demás.

Se espera que los **hombres solteros**:

- Cortejen activamente a varias mujeres (con la intención de casarse solo con una de ellas, hasta que la Fe les solicite que se casen con otra, lo cual podría no llegar a suceder nunca).
- Viajen.
- Trabajen como hombres.

Se espera que las **mujeres casadas**:

- Tengan hijos y los críen.
- Sirvan a sus esposos.
- Mantengan su hogar.

Se espera que los **hombres casados**:

- Provean para sus familias.
- Eduquen a sus esposas e hijos.
- Defiendan sus hogares.

Se espera de las **ancianas** que:

- Ayuden a sus hijas a criar a sus nietos y a mantener sus hogares.
- Sean dulces, pacientes, indulgentes y sabias.

Se espera de los **ancianos** que:

- Ayuden a educar a sus nietos.
- Hablen claramente, sean obstinados, severos y sabios.

EL ORGULLO PUEDE ENTRAR EN LOS ROLES DE GÉNERO CUANDO:

- No estás satisfecho con los roles de tu género: quieres más libertad o los roles del otro género.
- Quieres que alguien del otro género actúe fuera de su rol.
- Le niegas a alguien un acceso completo a sus roles (ya sea encerrando en casa a tu hija soltera adulta o sobreprotegiendo a tu hijo, por ejemplo).

Es comprensible que la gente, especialmente las mujeres, quieran trascender sus roles de género. Aquí hay grandes posibilidades de buenos conflictos, interesantes y muy satisfactorios.

3. AMOR, SEXO Y MATRIMONIO

Esta es la postura de la Fe en relación al amor, el sexo y el matrimonio:

- Entre marido y mujer, todo el sexo y todo el amor son virtuosos.
- Entre dos hombres o dos mujeres, ningún tipo de amor romántico es virtuoso (aunque el amor familiar y la camaradería puedan serlo) y el sexo es un pecado (y, por añadidura, un delito).
- Entre dos personas casadas con otros, ningún tipo de amor romántico es virtuoso y el sexo es un pecado.
- Entre un hombre soltero y una mujer casada, ningún tipo de amor romántico es virtuoso y el sexo es un pecado.
- Entre un hombre casado y una mujer soltera, el amor romántico podría ser virtuoso, pero el sexo es un pecado.
- Entre un hombre soltero y una mujer soltera, el amor romántico es virtuoso y el sexo es probablemente un pecado.

Excepto en el desafortunado caso de un marido y mujer que no se amen entre sí, el sexo nunca es virtuoso si no hay amor.

Ahora bien, ¿te has dado cuenta de ese «probablemente»? Se debe a que el Rey de la Vida es, en ocasiones, realista. Algunas veces, cuando de verdad importa, Él prefiere una familia amorosa al reconocimiento oficial, especialmente porque casarse no es solo una cuestión de la Fe. También tiene que ver con la Autoridad Territorial. No toda la gente que debería casarse puede hacerlo, legalmente, ya sea por culpa de cuotas, representantes territoriales corruptos u otras dificultades varias, todo debido a la falta de rectitud de los infieles y la corrupción de la Autoridad Territorial y las otras religiones.

EL ORGULLO PUEDE PENETRAR EN EL AMOR, EL SEXO Y EL MATRIMONIO CUANDO:

- Exiges a alguien que no te ama que lo haga o le impones tu amor.
- Actúas como si amaras a alguien cuando en realidad no lo haces.
- Consideras que tu amor trasciende el pecado y la virtud, como cuando amas a alguien inapropiado.
- Quieres sexo, sin tener en cuenta el amor, la virtud o el pecado.
- Pretendes casarte con alguien que te hará quedar bien o que te permitirá progresar, pero a quien no amas.
- Compras el afecto y la lealtad de tu potencial cónyuge con dinero o prestigio.
- Exiges que tu pretendiente compre tu afecto.

¿Y sabes qué? Todas estas cosas son carne para tu historia, cruda y jugosa.

4. POLIGAMIA

La poligamia (técnicamente poliginia; la poliandria no está permitida en ningún caso) es, dentro de la Fe, una recompensa para los hombres por su servicio y dedicación a largo plazo. Ningún hombre de menos de treinta tiene una segunda esposa y ningún hombre de menos de cuarenta tiene una tercera (o cuarta, o quinta, o sexta...). Para obtener un permiso oficial para cortejar a una mujer después de tu primera esposa, debes:

- Haber sido invocado por el Rey de la Vida para hacerlo, lo que ha de ser confirmado por la persona con Mayordomía sobre ti.
- Estar cumpliendo con la Mayordomía de tu cargo en la Fe de una manera ejemplar (o haberte retirado de una vida dedicada a ello).
- Tener una mujer en mente.
- Ser capaz de mantener la incorporación a tu familia, incluyendo los inevitables niños y padres mayores.

Y EL ORGULLO PUEDE ENTRAR EN LA POLIGAMIA CUANDO:

- Consideres que la poligamia es tu derecho, en lugar de una recompensa que debes merecer.
- Pienses que mereces la poligamia cuando en realidad solo la deseas.
- Estés buscando una segunda esposa o posterior con el fin de mostrar tu valía y fe.
- Seas una esposa y no aceptes una esposa posterior merecida.
- Seas una segunda esposa o posterior y tengas resentimiento hacia las esposas que vinieron antes que tú.
- Pongas tu relación con tus compañeras esposas antes que tu relación con tu esposo.
- Busques un matrimonio polígamo sin la aprobación de la Fe o formes parte de él.
- Seas una esposa que quiere un marido adicional.

La poligamia es amor, sexo y demás, multiplicado por dos. O más. Pone a la gente en situaciones complicadas y de mucha presión. Una situación de poligamia complicada puede impulsar toda tu partida.

5. DINERO

Nadie en la Fe debería tener hambre cuando otra persona está comiendo. El Rey de la Vida lo dice y quizá sea la lucha más constante de la Fe.

EL ORGULLO PUEDE ENTRAR EN LOS ASUNTOS ECONÓMICOS CUANDO:

- Crees merecer más que otra persona.
- No quieres renunciar a lo que tienes cuando otra persona lo necesita más que tú.
- Explotas a los pobres para comprar el respeto de la comunidad.

Esto también produce muy buenas historias, aunque, bueno, no es sexo.

INJUSTICIA

Cuando una persona actúa por orgullo o cuando el orgullo de una persona influye sobre el trabajo de una comunidad invariablemente surge la injusticia.

1. **Dinero:** Alguien está hambriento mientras que otra persona está comiendo. Alguien tiene frío mientras que otra persona tiene ropa y refugio.
2. **Rol:** Se impide que alguien cumpla su rol en la comunidad. Una mujer no puede cuidar a su hijo, un esposo no puede proteger a su familia, un

trabajador tiene que hacer el trabajo de dos, un joven no puede cortejar a una joven.

3. **Virtud:** Alguien debe elegir entre el pecado y el sufrimiento. Una persona debe robar comida o pasar hambre. Un niño debe mentir a sus padres o recibir una paliza. Una joven debe ver a su prometido a espaldas de su padre o no podrá verlo.

PECADO

1. **Violencia.** Es un pecado hacer daño o matar a otra persona, a menos que tengas una causa justa. La defensa propia y la guerra son causas justas; «durmió con mi mujer» no lo es.
2. **Sexo.** Es un pecado tener sexo con alguien con quien no estás casado, a menos que las siguientes condiciones se cumplan: el Cielo haya dispuesto vuestro matrimonio, circunstancias ineludibles lo estén impidiendo y os vayáis a casar tan pronto como podáis.
3. **Engaño.** Es pecado mentir, hacer trampa, robar o romper promesas.
4. **Desunión.** Es pecado conspirar en contra de otra persona u obtener ganancia del infortunio de otra persona.
5. **Blasfemia.** Es un pecado invocar al Rey de la Vida de una manera poco reverente.
6. **Apostasía.** Es pecado adorar al Rey de la Vida de cualquier manera que no corresponda a los dictados de la Fe, invocar a cualquier dios que no sea el Rey de la Vida o acudir a los demonios para recibir favores.
7. **Mundanería.** Es pecado vestir indecorosamente, fumar tabaco o tomar bebidas alcohólicas, usar lenguaje vulgar, dormir en la misma habitación que un infiel, apostar por dinero, trabajar en el día que ha sido designado para el culto o mostrarse cómodo en la presencia del pecado.
8. **Falta de Fe.** Es un pecado actuar con negligencia en relación a los deberes de tu cargo en la Fe.

ATAQUES DEMONÍACOS

La presencia del pecado abre una comunidad a los ataques de los demonios. Debido a que los demonios son incorpóreos, los ataques demoníacos toman varias formas materiales, unas sutiles y otras manifiestas. Los demonios valorarán el carácter de la comunidad y actuarán con relación a algunas de estas metas o todas ellas: aislar la comunidad, poner en peligro su supervivencia, exacerbar sus injusticias, hacer que sus pecadores prosperen u

oprimir a sus fieles. Los demonios podrían ver la llegada de los PJs como una amenaza o una oportunidad.

¿Los aspectos específicos de los ataques de los demonios deberían derivarse los aspectos específicos del pecado? *Tal vez.* Considera las siguientes opciones:

El hermano Eleazer está teniendo un amorío con la hija de su vecino, la hermana Alise. a) Los demonios pueden atacar al hermano Eleazer, a la hermana Alise y a nadie más. b) Los demonios pueden atacar al hermano Eleazer, a la hermana Alise y a las familias de ambos, sus intereses y propiedades. c) Los demonios pueden atacar a cualquiera del pueblo, excepto a aquellos que son especialmente virtuosos. d) Los demonios pueden atacar a cualquiera del pueblo, incluyendo a los que son especialmente virtuosos.

Y considera:

El hermano Eleazer tiene un amorío con la hija de su vecino, la hermana Alise. a) Los ataques de los demonios son específicamente sexuales: inspirar lujuria, agriar las relaciones maritales. b) Los ataques de los demonios tienen que ver con la fertilidad: plagar las cosechas o los rebaños, provocar que las mujeres sean estériles o demasiado fecundas. c) Los ataques de los demonios tienen que ver con las relaciones: inspirar odio dentro de las familias y entre los amigos, inspirar desconfianza entre los esposos. d) Los ataques de los demonios podrían ser cualquier cosa.

Elige lo que funcione mejor para este pueblo en particular. Pero deberías saber que lo que elijas ahora va a restringir tus elecciones posteriores. Con el paso del tiempo, tus jugadores desarrollarán ciertas expectativas acerca de las reglas que siguen los demonios. Eso está bien. Desafía esas expectativas con precaución.

FALSA DOCTRINA

El pecado provoca culpa. Si soy un pecador habitual, adoptar una falsa doctrina es una manera de adormecer mi conciencia y justificar el pecado.

De manera alternativa, si veo a alguien pecando, pero no veo que nadie tome la iniciativa para corregir el problema, podría concluir que la culpa recae en mi Mayordomo o en algún otro oficio de la Fe. Podría incluso concluir que hay algún defecto en la Fe que está permitiendo que el pecado continúe. Puedo llegar a la falsa doctrina de esa manera.

Las falsas doctrinas siempre son cosas concretas. Aquí tienes algunos ejemplos:

El Rey de la Vida permite que una mujer tenga más de un esposo.

El hermano Parley no es el verdadero Mayordomo de la Rama.

Deberíamos adorar durante los cuartos de la luna, no durante el Sabbath.

El hijo mayor no debería trabajar con sus hermanos, debería tomar el papel de un segundo padre.

El matrimonio es una pura cuestión de comodidad; no necesito casarme con mi amante.

Dios me dijo que lo matara.

El Libro de la Vida no es una escritura sagrada, sino simple sabiduría humana.

Los montañeses guardan las verdaderas llaves del Paraíso.

CULTO CORRUPTO

La expresión externa de la falsa doctrina es el culto falso y la ceremonia corrupta. Mantener una falsa doctrina corromperá el cumplimiento de tus prácticas, incluso si —como en el caso de «Dios me dijo que lo matara»— la falsa doctrina no está especialmente relacionada con ellas.

Como director, es tu trabajo crear y presentar las prácticas religiosas corruptas de tus herejes.

FALSO SACERDOCIO

Hasta ahora todo ha sucedido a un nivel individual. Una persona está resentida por las injusticias, después comete pecados, después adopta creencias extrañas. El falso sacerdocio ocurre cuando el hereje obtiene un grupo de seguidores. Los seguidores pueden encontrarse en cualquier parte de la escala: pueden ser herejes por derecho propio, simples pecadores u orgullosos, o personas humildes y decentes que han sido mal informadas. La cuestión es que ahora la herejía tiene la fuerza de una (sub)comunidad detrás de ella.

HECHICERÍA

El culto organizado tiene poder. El poder de la herejía organizada es que los demonios le servirán.

El falso sacerdote es un hechicero. Tendrá sirvientes demoníacos (abiertos u ocultos, de los que puede ser o no ser consciente). Debido a que lo que el falso sacerdote desea en el fondo es traer la ruina a la congregación, los demonios abandonarán sus propios objetivos y adoptarán los del culto.

Los miembros de un culto también son vulnerables a la posesión demoníaca. Los demonios tomarán control de la voluntad de la persona y actuarán a través de ella directamente.

Consulta el capítulo sobre PNJs, más adelante, para saber más acerca de hechiceros y posesión.

ODIO Y ASESINATO

Aquí estoy hablando de algo mucho más serio que pasión e ira. El odio es un asalto organizado y mortal de los demonios a los Fieles, de forma totalmente personal. El odio causa asesinatos... y no los simples asesinatos que son «solo un pecado» causados por un triángulo amoroso o un robo de ganado. Los asesinatos que siguen al falso sacerdocio y hechicería son de un tenor completamente diferente. No tienen sentido, son rituales o sus víctimas son personas inocentes, tal vez buenas, que amenazaban al culto. Cuando indagas acerca de esos asesinatos, encuentras un significado oculto, motivos que no cuadran, manchas en el honor de la comunidad. El asesinato es la punta de algo grande y siniestro que promete que habrá más asesinatos o que más asesinatos ya han sido cometidos y encubiertos. Cuando los Fieles asesinan a los Fieles significa que las cosas van tan mal como podrían llegar a ir.

PROCEDIMIENTO

PREPARACIÓN

Antes de entrar en materia, hay tres cosas que tienes que asegurarte de obtener en el proceso: PNJs que reclamen la atención de los PJs, PNJs que no puedan ignorar la llegada de los PJs y PNJs que hayan hecho daño a alguien, pero por razones que cualquiera podría entender. Cuando en el siguiente procedimiento hable acerca de si el pueblo es «suficientemente notable» y si hay «suficientes PNJs para mantener a los PJs ocupados», me estaré refiriendo a esas tres cosas.

También puede ser útil poner en juego una figura de autoridad secular, una persona que represente a la Autoridad Territorial de alguna manera. Como las necesidades de la Autoridad Territorial son diferentes de las necesidades de la Fe, tienes la posibilidad de presentar a una persona que a) tiene razones

legítimas para involucrarse en la situación, pero b) está trabajando con propósitos encontrados con los de los Perros.

También puedes repetir pasos si quieres. Un pueblo podría tener una sola situación que está evolucionando hacia el asesinato y una segunda situación sin relación aún a nivel de pecado, además de cuatro orgullos latentes. Eso es lo que yo haría si quisiera un pueblo que requiriera más de una sesión o dos para solucionarse.

Si quieres, prueba a comenzar con el paso que corresponda al nivel de cómo de mal quieres que le vaya a tu pueblo y trabaja de adelante hacia atrás. Si te funciona, o si te falla espectacularmente, ¡escíbeme! Me encantaría leerlo.

PASO 1

1A ORGULLO. Desplázate a través de la lista de problemas de Orgullo que encontraste anteriormente. Elige el que te llame más la atención. Incluye un nombre y escribe un párrafo (muy corto).

1B INJUSTICIA. El orgullo crea injusticia. ¿De qué forma alguien está mejor o peor que los demás debido al orgullo? Incluye un nombre o nombres y escribe un párrafo.

1C: Es poco probable que la situación te parezca suficientemente notable, pero si lo hace, puedes detenerte. Salta hasta el paso 6.

PASO 2

2A: Pecado. Si no es atendida, la injusticia lleva al pecado. La persona favorecida se vuelve más audaz o la desfavorecida se llena de resentimientos. De cualquier forma, rompen las reglas. Elige un tipo de pecado apropiado del listado dado anteriormente y elige un pecador y una víctima. Incluye un nombre o nombres y escribe un párrafo.

2B: Ataques demoníacos. El Pecado permite que los demonios ataquen el pueblo. ¿Qué forma toma su ataque? Incluye un nombre o nombres y escribe un párrafo al respecto.

2C: Los demonios quieren que el pecado se vuelva habitual.

2D: Si tienes suficientes PNJs como para mantener a los PJs ocupados y te sientes satisfecho con la situación, puedes detenerte. Salta hasta el paso 6.

PASO 3

3A FALSA DOCTRINA. El pecado habitual o los ataques demoníacos crean falsa doctrina, ya sea que el pecador invente falsa teología para justificar su

pecado o que la víctima o los testigos de los ataques creen falsas doctrinas para explicar o reparar lo que les parece un fallo en la Fe. ¿Cuáles son los falsos dogmas? Incluye nombres y escribe un párrafo.

3B CULTO CORRUPTO. La falsa doctrina se expresa a través de malas prácticas religiosas o un uso incorrecto de la ceremonia. ¿Qué forma toma? Incluye nombres y escribe un párrafo.

3C: Los demonios quieren que la falsa doctrina convenza a otras personas.

3D: Si ya has llevado la situación tan lejos como querías, puedes detenerte. Salta hasta el paso 6.

PASO 4

4A FALSO SACERDOCIO. Cuando un culto corrupto tiene tres o más seguidores se convierte en un falso sacerdocio. ¿Quién es el líder del culto y quiénes pertenecen a él? Incluye nombres y escribe un párrafo o dos.

4B HECHICERÍA. Un falso sacerdocio comanda a los demonios. ¿Qué es lo que el culto está ordenando a los demonios? Incluye nombres y escribe un párrafo o dos.

4C: Los demonios quieren que alguien mate a alguien, además de lo que el culto desee.

4D: Si estás satisfecho con la situación, puedes detenerte. Salta hasta el paso 6.

PASO 5

5A ODIOS Y ASESINATO. Antes o después alguien mata a otra persona. A los demonios les agrada especialmente cuando a) los más Fieles y b) sus posibles amenazas son asesinados. Incluye nombres en el asesinato y escribe un párrafo.

5B: Detente ahora o repite el paso 5a hasta que la situación te resulte suficientemente notable. El asesinato sin resolver lleva a más asesinatos.

PASO 6

6A: ¿Qué es lo que quiere de los Perros cada una de las personas nombradas? Escribe un enunciado o dos por cada una.

6B: ¿Qué es lo que los demonios quieren en general? ¿Qué es lo que quieren de los Perros? ¿Qué podrían hacer? Escribe un párrafo.

6C: Si los Perros nunca llegaran, ¿qué sucedería? Es decir, ¿cuál sería el siguiente paso en la escalera de «¿qué va mal?». Escribe un enunciado o dos.

¡Listo!

EJEMPLO UNO: LA RAMA DE BOXELDER CANYON.

Los hermanos Artax, Benjamin y Cadmus son los Perros.

1A ORGULLO: el tipo de la Autoridad Territorial piensa que merece ganarse la vida sin trabajar. Es un Fiel al que se le han asignado deberes municipales insignificantes —mantener la información del censo y mandar un informe anual—, pero piensa que eso es suficiente para garantizar la manutención de su familia.

1B INJUSTICIA: Debido a que pasa su tiempo molestando al pueblo para que le den más dinero en lugar de trabajar, él, su esposa (la tía del hermano Artax) y sus hijos son pobres como ratas.

1C: Necesito más gente y más sufrimiento. Continúo.

2A PECADO: La esposa del tipo de la Autoridad Territorial, la tía del hermano Artax, destila *whisky* y se lo vende clandestinamente a los peones de las granjas del pueblo.

2B ATAQUES DEMONÍACOS: El templo ha ardido. El tío del hermano Benjamin sufrió graves quemaduras en el incendio. Está sanando, pero sigue muy molesto al respecto.

2D: La situación no está aún en su punto. Continúo.

3A FALSA DOCTRINA: El tío quemado del hermano Benjamin culpa al Mayordomo del fuego, porque la abuela del Mayordomo es montañesa convertida y vive en la casa del Mayordomo. Es solo un estúpido prejuicio, pero está convencido de que la Llamada del Mayordomo no es válida.

3B CULTO CORRUPTO: El tío quemado del hermano Benjamin se ha habituado a orar ceremonialmente por la muerte de la abuela del Mayordomo.

3D: Estoy satisfecho con la situación, pero ¡quiero incluir en ella al hermano Cadmus de alguna forma! ¿Qué hay del hermano menor del hermano Cadmus, recién llegado al pueblo para ayudar como peón en una de las granjas? Ha estado escuchando con demasiada atención los desvaríos del tío del hermano Benjamin: es un converso potencial al culto potencial. Perfecto, todo listo. Salto hasta el paso 6.

4, 5: saltados.

6A LA GENTE:

- La tía del hermano Artax, la esposa del censor de la Autoridad Territorial, quiere que los Perros se mantengan alejados de sus asuntos. Quiere mantener su *whisky* en secreto.
- El tío del hermano Benjamin quiere que los Perros se pongan de su lado en contra del Mayordomo.
- El hermano pequeño del hermano Cadmus quiere que los Perros le digan en quién confiar, pero no que le digan que deje de beber *whisky*.
- El censor de la Autoridad Territorial quiere que los Perros se pongan de su lado y que afirmen que merece que se le pague un sueldo para vivir de su (desdeñable) cargo municipal.
- El Mayordomo quiere que los Perros se pongan de su lado en contra del tío. En especial quiere convencerlos de que su abuela es una conversa sin malicia alguna.

6B LOS DEMONIOS:

- Los demonios quieren que los peones se unan al culto. Atacarán el pueblo en las partes donde el Mayordomo debería ser capaz de protegerlo y socavarán su autoridad en cualquier lugar que puedan.
- Quieren que los Perros se unan a la causa del tío.
- Quieren que el *whisky* permanezca en secreto.
- Si los Perros se acercan al *whisky*, los demonios harán horas extras para implicar a la abuela del Mayordomo. Harán parecer que ella los está usando para atacar al tío. ¡Eso es un buen giro argumental!

6C SI LOS PERROS NUNCA LLEGARAN:

- Tarde o temprano el culto obtendría sus tres miembros. Derrocarían al Mayordomo y los demonios les susurrarían que dejarlos vivir a él y a su abuela sería peligroso para ellos. Al final, ¡la situación terminaría en asesinatos!

EJEMPLO DOS: LA RAMA DE WHITECHURCH.

Los hermanos Artax, Benjamin y Cadmus son los Perros.

1A ORGULLO: La sobrina del hermano Artax está resistiéndose a un cortejo apropiado con el hijo del Mayordomo sin ninguna buena razón. Simplemente no se siente atraída por él.

1B INJUSTICIA: Consecuentemente, el hijo del Mayordomo se ha obsesionado con ella. Está comprándole regalos que no se puede permitir, lo cual se ha convertido en una carga para su familia.

2A PECADO: El tendero, que no pertenece a la Fe, está subiendo sus precios. No considera un pecado obtener una ganancia de la injusticia, pero sí lo es. Él y su esposa —la prima del hermano Benjamin, joven, bonita y Fiel— se están enriqueciendo y están actuando con prepotencia.

2B ATAQUES DEMONÍACOS: Los demonios quieren empeorar la situación, así que provocan que las herramientas se rompan y se desgasten más rápido. La granja del viejo tío del hermano Cadmus es una de las más afectadas. El viejo valora mucho su independencia; que eso sea Orgullo también queda en el aire.

3, 4, 5: saltados.

6A LA GENTE:

—El Mayordomo y su hijo quieren que el hermano Artax hable con su sobrina para que recobre la sensatez. El Mayordomo quedaría conforme con que su hijo entrara en razón.

—El tendero quiere que los Perros mantengan las narices fuera de sus asuntos. Tendrán que averiguar cómo tratar con él, puesto que no es un Fiel. (¿Es un Espiritualista, un Ateo, un Dogmatista o qué? ¡Improvisa!).

—Su esposa, la prima del hermano Benjamin, quiere que los Perros mitiguen su culpa. No está especialmente interesada en que conviertan al tendero a la Fe, lo ama tal cual es.

—El tío del hermano Cadmus quiere que los Perros se queden y le ayuden a volver a meter la granja por vereda, «solo durante esta cosecha».

—La sobrina del hermano Artax se quiere casar con el hermano Benjamin o con el hermano Cadmus.

6B LOS DEMONIOS:

—Los demonios quieren que los precios y la demanda ¡suban, suban y suban!

—Quieren que el Mayordomo declare que está bien que la gente del pueblo robe la tienda, lo que sería falsa doctrina.

—Quieren que los Perros compren, por lo que también romperán sus cosas. No quieren que los Perros declaren que está bien que el pueblo robe la tienda, porque si los Perros lo dijeran probablemente no sería falsa doctrina. Después de todo, eso es lo que los Perros hacen.

6C SI LOS PERROS NUNCA LLEGARAN:

—Al final el Mayordomo declararía que la tienda es propiedad de la congregación y marginaría al tendero y a su esposa. Los demonios seguirían aplicando presión a la escasez —sin el tendero, ¿cómo se reabastecerá la tienda el pueblo?— hasta que todo termine por estallar.

EJEMPLO TRES: LA RAMA DE TOWER CREEK

Los hermanos Artax, Benjamin y Cadmus son los Perros.

1A ORGULLO: El Mayordomo de la Rama acaba de tomar, con pleno derecho, una segunda esposa. Su primera esposa, la hermana Bethia (prima del hermano Artax) se opone a ello.

1B INJUSTICIA: La hermana Bethia está monopolizando la atención de su esposo, manipulándolo para que tenga poco tiempo para su nueva esposa. Con «tiempo» me refiero, por supuesto, tanto a «sexo» como a «atención en público».

2A PECADO: La nueva esposa —la hermana Edie— se consuela con el sheriff sustituto del pueblo, el hermano Cyrus.

2B ATAQUES DEMONÍACOS: Los demonios vuelven a la hermana Edie estéril.

3A FALSA DOCTRINA: La hermana Edie piensa, correctamente, que no puede concebir debido a su infidelidad. Concluye, incorrectamente, que debería casarse con su amante, el hermano Cyrus. Cree que las mujeres de la Fe pueden tener varios esposos.

3B CULTO CORRUPTO: Convince a una tercera mujer, la vieja hermana Wilhelmina (la tía del hermano Benjamin) para que realice una boda secreta.

4A FALSO SACERDOCIO: La hermana Edie, el hermano Cyrus y la hermana Wilhelmina: ¡ya son tres! Son un culto pequeño, pero un culto al fin y al cabo. Al realizar la boda falsa, la hermana Wilhelmina se ha establecido como la falsa profetisa.

4B HECHICERÍA: La hermana Wilhelmina está tratando por medio de hechicería de devolverle la fertilidad a la hermana Edie, robándole la suya a otras mujeres.

5A ODIOS Y ASESINATO: La hermana Wilhelmina mata por medio de hechicería a un niño en el útero de su madre. Ayer el nonato estaba sano. Hoy ha nacido muerto.

6A LA GENTE:

—El Mayordomo quiere que los Perros bendigan a su segunda esposa, la hermana Edie, para que conciba un hijo.

—La primera esposa del Mayordomo, la hermana Bethia, quiere que los Perros prevalezcan sobre su esposo para que hagan a un lado a la hermana Edie.

- El hermano Cyrus, el *sheriff* sustituto, quiere que los Perros celebren su matrimonio con la hermana Edie (tiene algunas reservas sobre la autoridad de la vieja hermana Wilhelmina).
- La hermana Wilhelmina quiere que los Perros se vayan. Conforme se acercan a ella, invocará a los demonios para protegerse y despistarlos.
- La madre herida quiere que los Perros le den un Nombre a su bebé muerto al nacer, porque «no estaba destinado a nacer muerto».

6B LOS DEMONIOS:

- Los demonios quieren que los Perros culpen a la hermana Bethia, la primera esposa, por el parto del niño muerto. Quieren inculparla como hechicera, a pesar de que no lo es. Su Orgullo será obvio incluso sin ayuda de los demonios.

6C SI LOS PERROS NUNCA LLEGARAN:

- Tal vez el Mayordomo podría llegar a poner todo en orden... pero no, ya sabes que la hermana Wilhelmina convencería al pobre hermano Cyrus para que lo asesinara primero.





VIII: ENTRE PUEBLOS

REFLEXIÓN

¿Los personajes hicieron algo bueno? ¿El pueblo está mejor que cuando llegaron?

¿Qué revelaron los eventos en el pueblo acerca de vuestros personajes? ¿Qué personaje te agrada más que antes? ¿Cuál ya no te agrada tanto?

¿Qué estáis diciendo acerca de las personas con las acciones de vuestros personajes? Jugar a Perros planteará preguntas acerca del deber, la obediencia, la responsabilidad, el pecado o el amor. ¿Qué opinan vuestros personajes respecto a esas cuestiones?

También es muy apropiado que habléis de la experiencia del juego como jugadores: qué es lo que os gustó y qué no, qué fue bien, dónde se entorpeció la acción y dónde fue dinámica.

SECUELAS DE LA REFLEXIÓN

Elige una de las siguientes opciones:

- Añade 1d a uno de tus Atributos.
- Crea un nuevo Rasgo en 1d6.
- Añade o sustrae 1d de un Rasgo existente.
- Cambia el tamaño de dado de un Rasgo existente.
- Crea una nueva Relación en 1d6.
- Añade o sustrae 1d de una Relación existente.
- Cambia el tamaño de dado de una Relación existente.
- Añade una Pertenencia a tu ficha de personaje y asígnale dados de la forma usual.

Esta lista es exactamente la misma que la lista de experiencia de Secuelas, así que no dejes que eso te confunda.

Sea lo que sea lo que elijas, justifícalo en base a las experiencias de tu personaje en el pueblo que estás dejando.

Aparte de eso, elige una de las siguientes opciones:

- Añade cualquier par de dados a tus dados de Relaciones sin asignar.
- Añade 2d4 más cualquier dado a tus dados de Relaciones sin asignar.
- Reescribe la descripción de tu abrigo para reflejar sus daños, desgaste, arreglos o reemplazo. Cambia los dados de tu abrigo según corresponda.
- Elige de nuevo de la lista de Secuelas de Experiencia/Reflexión.

DIRECCIÓN

¿A dónde van los personajes a partir de aquí?

- ¿Al siguiente pueblo en su ruta designada?
- ¿De vuelta al Templo de los Perros para rendir cuentas de su servicio hasta ahora?
- ¿De vuelta a un pueblo previo para darle seguimiento?
- ¿De vuelta a casa o a alguna otra parte, abandonando su servicio?

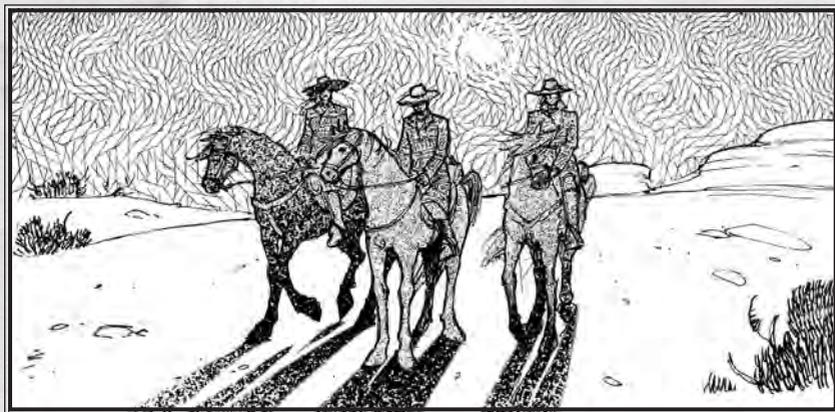
DIRIGIR ENTRE PUEBLOS

¿Recuerdas cómo al final de la creación de personajes comenzaste a hacer «mmhmm» como el buen doctor Freud? Aquí es donde reorientarás la partida para que ataque esos problemas. En el pueblo por el que acaban de pasar, ¿qué sucedió con los personajes? ¿Qué posturas adoptaron? ¿A qué pecadores juzgaron severamente y a cuáles les mostraron misericordia? ¿Qué es lo que dijeron, lo que realmente dijeron, acerca de sí mismos y de los demás?

Tu meta en el próximo pueblo será tomar los juicios de los personajes y empujarlos aún más allá. Digamos que en el pueblo pasado uno de los personajes se mostró claramente en el lado de los que opinan que «Cada pecador merece otra oportunidad». En el siguiente pueblo, le deberías responder con un «¿Incluso con este pecado? ¿Incluso este pecador?». O digamos que otro personaje demostró que su postura fue que «El amor es razón suficiente como para romper las reglas». Tú puedes responder con «¿Este amor vale tanto como para romper las reglas también? ¿Vale la pena romper incluso esta regla en particular por amor?».

¡Pero Perros no es abstracto ni académico! Este amor, este pecador, esta ley... son personas reales, o más bien personajes reales, en situaciones concretas reales. Crea a la gente y las situaciones, no plantees las preguntas de alguna forma teórica.

Lo más importante es que no tengas previamente una respuesta en mente. Dirigir Perros es diferente que jugarlo. Tu trabajo como director es presentar una situación social interesante y provocar a los jugadores para que la juzguen. No debes coartar sus juicios debatiendo con ellos acerca de lo que está bien o mal, ni creando situaciones donde es muy obvio lo que está bien y lo que está mal. Debes escuchar las opiniones de tus jugadores, no presentar las tuyas propias.





IX: CREACIÓN DE PNJs

Un Personaje No Jugador tiene exactamente las mismas características que un Personaje Jugador: Agudeza, Cuerpo, Corazón y Voluntad, todos valorados en d6s; Rasgos y Relaciones, valoradas en dados; y Pertenencias, valoradas en dados como de costumbre (1d6 si es normal, 1d8 si es grande, 1d4 si es una mierda, más 1d4 si es un arma de fuego, etc.).

PROTO-PNJs

Sin embargo, no generas a tus PNJs de la misma manera en que se generan los PJs, uno por uno y con intenciones individuales. En lugar de ello, los generas en tandas de seis proto-PNJs a medio formar, que detallarás cuando lo necesites durante el juego.

De esta manera:

1. PREPARA UNA FICHA DE PNJs: fotocopia la versión que viene en la parte posterior del libro o dibuja casillas, líneas y columnas en una hoja de papel.

2. DALE A TUS PROTO-PNJs ATRIBUTOS: tira 6d10. Cada d10 le da Atributos a uno de tus proto-PNJs. No les des nombres aún, solo asígnales los Atributos. Puedes elegir libremente a qué Atributos le asignas los números altos y a cuáles los bajos. Aquí está la tabla:

Tirada	Atributos	Tirada	Atributos
1	4 3 2 2	6	4 4 4 3
2	4 3 3 2	7	5 4 4 3
3	4 4 3 2	8	5 5 4 3
4	5 4 3 2	9	6 5 4 3
5	5 5 3 2	10	6 5 5 4

(Recuerda que los dados de Atributos siempre son d6).

3. DALE A TUS PROTO-PNJs RASGOS: para cada uno, tira 4d8. Cada d8 le da a tu proto-PNJ los dados para un Rasgo. No nombres los Rasgos aún, solo escribe los dados. Aquí está la tabla:

Tirada	Rasgo	Tirada	Rasgo
1	2d4	5	1d10
2	1d4	6	2d6
3	1d6	7	2d8
4	1d8	8	2d10

4. DALE A TUS PROTO-PNJs RELACIONES: para cada uno, tira 2d10. Cada d10 le da a tu proto-PNJ dados para una Relación. No nombres las Relaciones aún, solo escribe los dados. Aquí está la tabla:

Tirada	Relación	Tirada	Relación
1	2d4	6	2d6
2	1d4	7	2d8
3	1d6	8	2d10
4	1d8	9	3d6
5	1d10	10	3d8

Aparte de esto, cada proto-PNJ, como cualquier otra persona, obtiene 1d6 por cada Relación de Sangre.

5. DALE A TU TANDA DE PROTO-PNJs ALGUNOS DADOS GRATIS: tira 3d6. Cada d6 te da algunos dados que asignarle a un Rasgo o Relación para alguno de los PNJs de la tanda, en cualquier momento durante el juego en que lo desees. Escribe los dados en la casilla de «Dados Gratis» en la parte superior de tu ficha de PNJs. Aquí está la tabla:

Tirada	Dados Gratis	Tirada	Dados Gratis
1	2d4	4	1d8
2	2d6	5	2d8
3	4d6	6	1d10

¡Y eso es todo! Tus proto-PNJs están listos. No hagas nada más con ellos hasta que estés en juego.

UN EJEMPLO DE PROTO-PNJ:

Nombre:

ATRIBUTOS

Agudeza: 3d6 Cuerpo: 2d6

Corazón: 5d6 Voluntad: 5d6

RASGOS

..... 2d4

..... 1d10

..... 1d6

..... 1d10

RELACIONES

Sangre 1d6

..... 1d8

..... 2d6

Todos los ejemplos de este capítulo están compuestos a partir de este proto-PNJ.

LOS PNJs EN EL JUEGO

Antes de comenzar una sesión de juego, tendrás por un lado un pueblo preparado con una lista de personas, cada una motivada a favor o en contra de los Perros que llegan. Por el otro lado, tendrás una lista de proto-PNJs sin nombre, cada uno con Atributos y algunos Rasgos y Relaciones sin definir. Durante el juego, ¡es muy sencillo!: simplemente junta ambas listas. Una persona con nombre más un proto-PNJ sin nombre es igual a un PNJ completo.

Hasta que una persona entre en un conflicto, no necesitas conocer sus dados. Puedes simplemente interpretarla, basándote en lo que sabes: qué es lo que quiere, a qué le tiene miedo o si tomará partido a favor o en contra de los PJs.

De esa forma, cuando entre en un conflicto, echa un vistazo a tus proto-PNJs disponibles y elige el que te parezca mejor. Escribe su nombre en el espacio correspondiente y elige sus dados de Atributos. Si tiene sentido que nombres alguna de sus Relaciones o las dos en este momento, hazlo y elige esos dados también. Puedes nombrar sus Rasgos en este momento o conforme los necesites. Dale algunas Pertenencias (con sus dados acostumbrados) si se requiere. Y, si lo necesitas, toma algunos dados de tus Datos Gratis para agregarlos a sus Rasgos o Relaciones.

Obviamente, esto funciona de la misma manera para aquellas personas que no hayas mencionado al diseñar el pueblo, pero que hayan entrado en el juego para satisfacer las necesidades del momento. ¡Elige un proto-PNJ y listo!

Si te quedas sin proto-PNJs disponibles, simplemente solicita un breve descanso y haz una nueva tanda. Solo te tomará un minuto o dos.

UN EJEMPLO DE PNJ:

Nombre: Hermano Thaddeus

ATRIBUTOS

Agudeza: 3d6 Cuerpo: 2d6

Corazón: 5d6 Voluntad: 5d6

RASGOS

Culto 2d4

Rico 1d6

Buen tirador 1d10

Camorrista 1d10

RELACIONES

Sangre 1d6

Hermana Hannah 2d6

..... 1d8

GRUPOS

Algunas veces, los PJs entrarán en un conflicto con un grupo. ¡No necesitas los Atributos para cada oponente de manera individual! En lugar de ello, crea el grupo como si fuera un PNJ.

¿Cuántas personas hay en el grupo? Cada persona que haya en el grupo le dará 2d6 más para sus Atributos, repartidos como consideres adecuado. Procede a cambiarlos en tu ficha de PNJs.

¿Quiénes son las personas que hay en el grupo? Registra a cada una —o a las más notables, si el grupo es grande— como si fuera un Rasgo. Primero ocupa los Rasgos para los que ya tengas dados en tu ficha de PNJ. Después roba los dados de Relaciones asignados al PNJ, a menos que el grupo los necesite para alguna Relación específica (según tu propio criterio). Además podrás tomar tantos de tus Dados Gratis como consideres de que puedes disponer. Finalmente, cada persona adicional obtiene 1d6.

Pon a la gente en la lista por su rol dentro del grupo, no (solo) por su nombre. De esa manera será fácil incorporarlos en los Subir y Ver del grupo y sabrás cuándo podrás tirar sus dados.

Asigna cualquier Secuela que el grupo obtenga a los individuos del grupo como te parezca razonable o, mejor, dale las Secuelas a los jugadores para los conflictos encadenados.

UN EJEMPLO DE GRUPO:

Nombre: Los siete peones del hermano Thaddeus

ATRIBUTOS

Agudeza 7d6 Cuerpo: 10d6

Corazón: 8d6 Voluntad: 5d6

RASGOS

Torpe 2d4

Bravucón 1d6

Firme 1d10

Cabeza hueca 1d10

Cabecilla 2d6

Intrigante 1d8

La voz de la razón 1d6

RELACIONES

Hermano Thaddeus 1d6

CUANDO UN PNJ AYUDA A UN PJ

Cuando un PNJ se ponga de parte de un PJ en un conflicto desde el principio, funcionará exactamente igual que si el PNJ estuviera uniéndose a un grupo. Dale al PJ para este conflicto +2d6 para sus Atributos, más un Rasgo representando el rol del PNJ. Tú eliges a qué Atributos beneficia. Para el Rasgo, toma algunos de tus Dados Gratis, o dale 1d6, según prefieras.

Cuando un PNJ repentinamente se ponga de parte de un PJ durante un conflicto en progreso, trata al PNJ como una herramienta improvisada. Consulta el capítulo 4 para conocer los detalles.

GENTE POSEÍDA

Una persona poseída debe ser o bien a) alguien que voluntaria y conscientemente es un hereje, un creyente de doctrina falsa, pero que posiblemente actúe solo; o bien b) un pecador dentro del falso sacerdocio de un hechicero. En este último caso, el hechicero debe realizar un ritual para lograr que la posesión suceda, pero no es necesario que la persona poseída se preste a ello voluntaria o conscientemente.



De cualquier manera, asigna una de las Relaciones de la persona poseída a un demonio. El número de dados en la Relación indica la frecuencia con la que ha sido poseída la persona.

Elige un número de **Manifestaciones** equivalente al número de dados: cambios en la forma del cuerpo, en las manos, en los rasgos faciales, en el cabello, uñas, dientes u ojos.

Elige un número de **Poderes** equivalente al número de dados:

- **Astucia:** Aplica la Relación a cada conflicto social.
- **Fiereza:** Aplica la Relación a cada conflicto físico.
- **Preservación:** Cuando la persona poseída Reciba un Golpe, toma un dado de Secuelas menos de lo normal.
- **Brutalidad:** La persona poseída inflige Secuelas de un tamaño de dado más alto de lo normal. Los golpes dañan como armas contundentes, las armas contundentes como armas blancas, las armas blancas como pistolas. El máximo sigue siendo 1d10.

Un Perro en un conflicto con una persona poseída puede usar ceremonias para Ver o Subir.

UN EJEMPLO DE PERSONA POSEÍDA:

Nombre: Hermana Hannah

ATRIBUTOS

<u>Agudeza:</u>	3d6	<u>Cuerpo:</u>	2d6
<u>Corazón:</u>	5d6	<u>Voluntad:</u>	5d6

RASGOS

<u>Pecadora</u>	2d4
<u>Desamparada</u>	1d6
<u>Hermosa</u>	1d10
<u>Cabello negro</u>	1d10

RELACIONES

<u>Sangre</u>	1d6
<u>Un demonio</u>	2d6
<u>Hermano Thaddeus</u>	1d8

MANIFESTACIONES

Mi cabello se mueve sin que haya viento.

Mis pupilas reflejan la luz como las de un gato.

PODERES

<u>Astucia</u>	<u>Preservación</u>
----------------------	---------------------------

HECHICEROS

Un falso profeta —esto es, un creyente en falsas doctrinas que ha obtenido seguidores— es automáticamente un hechicero, incluso si no se da cuenta de ello. Los demonios atienden a todos los falsos profetas y cumplen su voluntad. Siendo ese el caso, algunas veces usarás las habilidades especiales de un hechicero en un conflicto, pero decidirás que el hechicero mismo niegue que cualquier cosa anormal esté sucediendo.

Dale al hechicero una Relación con un demonio valorada en cuatro dados de tu elección, aparte de las Relaciones que ya tuviera como PNJ.

Un hechicero puede:

- Invocar a los demonios. Agrega la Influencia Demoníaca actual al bando que haya escogido en cualquier conflicto, como si fuera un Rasgo, introduciendo efectos especiales demoníacos en un Ver o un Subir.
- Ser poseído a voluntad (y por tanto ganar acceso a todos los poderes disponibles para una persona poseída).
- Realizar rituales que inviten a los demonios a poseer a sus seguidores.

Un Perro en un conflicto con un hechicero puede usar ceremonias para Ver o Subir.

UN EJEMPLO DE HECHICERO:

Nombre: Hermano Calvin

ATRIBUTOS

Agudeza: 3d6 Cuerpo: 2d6

Corazón: 5d6 Voluntad: 5d6

RASGOS

Paciente 2d4

Alerta 1d6

Agraviado 1d10

Imponent 1d10

RELACIONES

Sangre 1d6

Los Perros 2d6

Un demonio 4d8

1d8

¿Y LOS DEMONIOS?

Los demonios nunca tienen ni Atributos, ni Rasgos ni nada. Los demonios actúan en el mundo únicamente a través de la Influencia Demoníaca de las situaciones y las Relaciones que tenga la gente con ellos. Contribuyen con sus dados en los conflictos solo bajo dos circunstancias:

OPOSICIÓN ESPIRITUAL: Siempre que un PJ trate de conseguir algo que requiera de un conflicto, pero no haya una oposición clara, tira $4d6 +$ la Influencia Demoníaca. Esto realmente no depende de un demonio individual; simplemente así es como funciona.

Lo mismo sucede cuando un PJ inicia un conflicto en contra de un demonio directamente: $4d6 +$ Influencia Demoníaca.

HECHICERÍA Y POSESIÓN: Como ya he descrito.

En ningún caso un demonio en particular es más poderoso o más resuelto que otro. Todos los demonios son anónimos e iguales, excepto en la medida en que ganen poder gracias a los pecados del pueblo o a pecadores concretos.



NOMBRES

Algunos nombres femeninos apropiados para miembros de la Fe:

Abiah	Cornelia	Mindwell
Adelaide	Damaris	Obedience
Adelia	Edwina	Patience
Adeliza	Electa	Permelia
Alexanderina	Eliphail	Phidelia
Almena	Emeline	Philomena
Althea	Fidelia	Prudence
Asenath	Hester	Relief
Augusta	Honora	Submit
Azubah	Kesiah	Sybrina
Bedelia	Lavina	Temperance
Bethia	Louvina	Theodosia
Clementine	Malvina	Tryphena
Cleophas	Marilla	Tryphosia
Constance	Mehetable	Waitstill

Algunos nombres masculinos apropiados para miembros de la Fe:

Abijah	Eleazer	Micajah
Archibald	Elijah	Nathaniel
August	Hamilton	Newton
Azariah	Hezekiah	Obediah
Bartholomew	Hiram	Phineas
Cornelius	Jackson	Pleasant
Cuthbert	Jedediah	Thaddeus
Cyrus	Jeduthan	Theophilus
Derrick	Josiah	Virgil
Ebenezer	Malachi	Wiley



RECAPITULACIÓN

ANTES DE LA PARTIDA

Crea una tanda de 6 proto-PNJs. Para cada uno tira 1d10 para Atributos, 4d8 para Rasgos y 2d10 para Relaciones. Además tira 3d6 para Dados Gratis, para todo el grupo en su conjunto:

Tirada	Atributos	Rasgos	Relaciones	Dados gratis
1	4 3 2 2	2d4	2d4	2d4
2	4 3 3 2	1d4	1d4	2d6
3	4 4 3 2	1d6	1d6	4d6
4	5 4 3 2	1d8	1d8	1d8
5	5 5 3 2	1d10	1d10	2d8
6	4 4 4 3	2d6	2d6	1d10
7	5 4 4 3	2d8	2d8	--
8	5 5 4 3	2d10	2d10	--
9	6 5 4 3	--	3d6	--
10	6 5 5 4	--	3d8	--

DURANTE LA PARTIDA

Cuando necesites dados para un PNJ, elige el proto-PNJ que te parezca más apropiado. Asígnale Rasgos, Relaciones y Pertenencias conforme las vayas necesitando. Utiliza los Dados Gratis si quieres.

GRUPOS

Cada persona que haya en el grupo a) le da al «PNJ grupo» 2d6 más en Atributos y b) es un Rasgo.

GENTE POSEÍDA

Elige un número de Manifestaciones y un número de Poderes equivalente al número de dados de la Relación de la persona con el demonio.



X: CÓMO DIRIGIR

INTERPRETA EL PUEBLO

Has diseñado un pueblo, tienes algunos PNJs y todos y cada uno de ellos quieren algo de los PJs. ¿Correcto? ¡Pues interprétalos!

No interpretes a los PJs. Preséntales elecciones —con lo cual quiero decir que hagas que tus PNJs acudan a ellos y les pidan que hagan cosas, arreglen cosas, solucionen cosas, hagan algo bueno, hagan algo mejor, les digan que no es culpa suya, que están actuando bien o que no se preocupen— y luego retrocede lo más posible. «La hermana Abigail acude a vosotros y os pide que la caséis con su amante, el hermano Ezekiel. Sí, tienen un amorío ilícito y él ya está casado. ¿Qué vais a hacer?».

Provoca a los jugadores para que hagan que sus personajes entren en acción y entonces ¡reacciona! Sea lo que sea lo que los PJs hagan, tus PNJs deberán ajustarse a ello. Averigua qué quieren ahora —lo que debería ser fácil, porque quieren lo que siempre han querido— y haz que se esfuercen para conseguirlo.

No interpretes «la historia». Las elecciones que presentes a los PJs deben ser elecciones reales, lo que significa que no deberías «saber» de antemano qué es lo que elegirán. No puedes tener en mente puntos argumentales con anticipación; cosas como «debo lograr que los PJs entren en la vieja cabaña para que puedan ser testigos de cómo el hermano Ezekiel asesina a la hermana Abigail...». No. ¿Qué sucede si los PJs reconcilian al hermano Ezekiel y a la hermana Abigail? Habrás desperdiciado tu tiempo. O, lo que es peor, ¿qué sucede si, debido a que has invertido tu tiempo en ello, no permites que los PJs los reconcilien?

Les habrás robado a los jugadores su juego.

No puedes tener un héroe y un villano entre tus PNJs. Son las elecciones de los PJs las que los designan como tales. Los PJs tienen el poder para convertir el pecado en puñetera doctrina, si creen que eso es lo correcto. ¿Cómo vas a decidir de antemano quién prevalecerá?

Lo que quiero decir es simplemente que no te corresponde a ti escribir y planear las historias de los PJs. Si has dirigido otros juegos de rol, esta será la parte más difícil: olvida el «qué es lo que va a suceder». Interpreta el pueblo. Interpreta a tus PNJs. Permite que «qué es lo que va a suceder» dependa de lo que suceda.

Pero, ¿cómo? De esta manera:

DIRIGE EL JUEGO HACIA EL CONFLICTO

En cada momento del juego, tira los dados o di que sí.

Si no hay nada en juego, di que sí a los jugadores, sea lo que sea que estén haciendo. Simplemente accede a todo lo que quieran. Si te piden información, dásela. Si quieren que sus personajes vayan a algún lugar, ya han llegado. Si lo quieren, es suyo.

Tarde o temprano (y probablemente temprano, porque tu pueblo está cargado de crisis) decidirán que sus personajes hagan algo que a otra persona no le guste. ¡Zas! Algo está en juego. Inicia el conflicto y tira los dados.

Tira los dados o di que sí. Tira los dados o di que sí. Tira los dados o di que sí.

REVELA ACTIVAMENTE LO QUE PASA EN EL PUEBLO

El pueblo que has hecho tiene secretos. Muy probablemente tiene terribles secretos: sangre y sexo y asesinatos y condenación.

Pero tú, el director, no tienes secretos. En lugar de ello, tienes cosas geniales —cosas sangrientas, sexuales, homicidas, condenadamente geniales— que apenas puedes esperar para compartir.

Hay un bache interesante que tengo que superar cada vez que dirijo Perros; tal vez algún día desaparezca. Es algo así:

Los PJs llegan al pueblo. Alguien los recibe. Ellos preguntan cómo van las cosas. La persona dice que, bueno, las cosas van casi bien. Y los PJs dicen: «¿Casi?».

Y mi reacción es: «¡Oh-oh! ¡Van a averiguar qué es lo que va mal en el pueblo! Mejor les pongo trabas. ¡Activando cara de póquer!». Y entonces pienso: «No, espera un momento. Quiero que averigüen qué es lo que va mal en el pueblo. De hecho, ¡quiero *mostrarles* lo que va mal! De lo contrario estarán vagando por ahí, esperando que les dé alguna pista, yo tendré mi estúpida cara de póquer y estaremos aquí como tontos aburridos toda la tarde».

Así que, en lugar de que los PNJs digan «Ah, no, quería decir simplemente que las cosas van bien y ahora cerraré la boca», hago que los PNJs suelten su diatriba: «¡Las cosas van fatal! Esta persona está durmiendo con esta otra persona que no soy yo, han asesinado al maestro de la escuela, ¡la sangre mancha las paredes del templo cada noche!».

Otras veces los PNJs quieren mentir. ¡Perfecto! Que los PNJs mientan. Lo has visto en películas. Cuando estás viendo una película siempre puedes distinguir quién está mintiendo y quién está diciendo la verdad. Y como cabría esperar, la mayor parte de las veces los jugadores se vuelven hacia mí con miradas de escepticismo y yo asiento discretamente con la cabeza, indicándoles que *sip*, ese PNJ está mintiendo. Y me muestran una enorme y maligna sonrisa llena de dientes, porque cuando alguien les miente, anda que no funciona.

Es en ese momento cuando el juego empieza a encaminarse.

DEJA QUE LOS JUGADORES DECIDAN LO QUE ES IMPORTANTE

Presentas una situación interesante a tus jugadores, un pueblo. Tiene un par de conflictos presentes, cada uno con al menos dos bandos, algunas facetas y matices a las preguntas morales que plantea. Has hecho algo guay e interesante, este pueblo y sus problemas, así que se lo muestras a tus jugadores diciéndoles: «¡Mirad! ¿Qué os parece esto?».

Y entonces párate y espera a ver qué es lo que piensan (aunque en realidad no creo que tengas que esperar ni un segundo). La verdad es que comenzarán a posicionarse en el instante en que les empieces a mostrar cuáles son los posibles bandos. Es algo inmediato y visceral.

Si has dirigido otros juegos, es probable que hayas tenido esta experiencia: dices «...y el súper villano revela su plan, que es ¡usar tiburones con armaduras y láseres para destruir el mundo!».

Tu primer jugador dice: «Hombre, el señor Johnson no me contrató para salvar el mundo, solo lo hizo para encontrar a su hermano. Regreso con él para decirle que su hermano está muerto».

Tu segundo jugador dice: «Aún estoy hablando con la chica de la piscina, ¿recuerdas?».

Y tu tercer jugador está leyendo tus viejas revistas *Líder*.

Eso es una mierda. Pero no te sucederá con Perros y he aquí el por qué: no has creado ningún súper villano. No hay un argumento que los PJs tengan

que resolver. Si ya has predefinido quién es el villano, es que no estás permitiendo como deberías que tus jugadores juzguen. En lugar de eso, les debes presentar una situación moral interesante, de la que los PJs no puedan simplemente alejarse; sino que tengan que solucionar el embrollo de alguna forma y dejar el pueblo mejor de lo que lo encontraron. Así que, ¿qué es lo que piensan?

Te sorprenderán. Adoptarán posturas que nunca hubieras esperado. La gente me complace interminablemente y una de las razones por las que lo hace es debido a su capacidad de tomar posturas sorprendentes. Espera y verás.

AVIVA LOS CONFLICTOS COMO UN CONDENADO

¿Eso significa que simplemente deberías, ya sabes, sentarte a mirar? En absoluto. Cuando los personajes se posicionen —desde el primer momento en que comiencen a elegir bandos— comienza a complicarles la vida.

Funciona exactamente igual a como lo hace entre pueblos, excepto que lo hace momento a momento, en lugar de episodio a episodio. El diálogo durante el juego será del tipo «Mi personaje hace esto, tu personaje hace aquello, encuentran esto, esta persona lo embosca y comienza a disparar, esta persona vuelve la vista a un lado y tú puedes asegurar que está mintiendo, ¿qué vas a hacer? ¿Adónde vas ahora? ¿Qué haces entonces?». Tal como en cualquier otro juego de rol. Pero si vas un paso más allá, verás que la conversación trata sobre algo. Sobre los juicios morales que los jugadores hacen acerca de las situaciones que les presentas. Durante los conflictos, deberías estar pensando: «¿De verdad? ¿Incluso en este momento? ¿Incluso ahora? ¿En serio?».

En términos concretos, este punto y el punto anterior tratan acerca de establecer lo que está en juego en un conflicto. El punto anterior dice: deja que los jugadores establezcan lo que está en juego. Este punto dice: entonces, establece tú lo que está en juego con aún más fuerza.

Aquí tienes un ejemplo:

Yo soy el director. Les presento a mis jugadores una situación: el hermano pequeño del hermano Cadmus quiere que los Perros le digan en quién confiar, pero no quiere que le digan que deje de beber whisky. El hermano Cadmus y Meg, la jugadora que lo interpreta, han notado que hay algo que se está callando, pero aún no saben de qué se trata.

Meg decide que el hermano Cadmus diga: «No te puedo decir en quién confiar hasta que tú me digas qué es lo que realmente está sucediendo».

Yo digo: «¡Excelente! Tiremos dados. Lo que está en juego es ¿confiesa la verdad?». Date cuenta de que aunque he sido yo quien ha establecido lo que estaba en juego, ha sido Meg la que lo ha elegido.

Tiramos los dados, Subimos y Vemos alternativamente y (como era de esperar) el hermano Cadmus va ganando.

Ahora es mi turno de establecer lo que está en juego con más dureza. ¿Cuántas ganas de saber tienen Meg y su personaje? Describo: «El hermano pequeño dice: “¿Sabes, Cad? Vengo a ti por consejo y tú me interrogas. Qué típico de ti”. Te empuja para que lo dejes pasar. Avivo el conflicto, llevándolo a lo físico». Tiro unos cuantos dados más. Meg debe elegir: ¿su personaje intenta detenerlo físicamente antes de que se vaya o se rinde? ¿Cómo de lejos está dispuesta a llegar por esto? ¿Qué sucede si él le pega un puñetazo? ¿Seguirá dispuesta a presionarlo?

Digamos que sí, está dispuesta a pelear con él por ello. Entonces, ¿qué sucederá si él le está dando una paliza? ¿Decidirá que el hermano Cadmus encañone a su propio hermano?

NO TENGAS UNA SOLUCIÓN EN MENTE

Si tienes una solución en mente, las reglas del juego te van a hacer la vida imposible.

Espero haberlo dejado lo bastante claro. Si estás dirigiendo según las reglas, no tienes ningún poder en absoluto para empujar las cosas hacia el resultado que desees. Lo mejor para todos —y me refiero especialmente a lo que es lo mejor para ti también—, es que simplemente no prefieras un resultado sobre otro.

Tu trabajo es presentar la situación y recrudescerla. El trabajo de los jugadores es emitir juicios y darles seguimiento. La solución nace de ambas partes en acción.

¿INTERPRETAR A DIOS?

En la mayoría de los juegos de rol con un contenido religioso, el director arbitra la moralidad de los personajes. El director interpreta a Dios (o a los dioses) como si se tratara de un PNJ más, concediendo o negando un estatus moral —en cualquier forma que tome en ese juego en particular: Puntos de Fe, Bonificadores de Alineamiento, lo que sea— basándose en las acciones de los personajes. Perros funciona de forma diferente.

En Perros, el director no tiene la oportunidad de emitir juicios efectivos sobre las acciones de los PJs. Puede hablar acerca de ellas, claro, pero nunca determinarlas como virtuosas o pecaminosas de una forma que resulte restrictiva dentro del mundo del juego. El director no puede dar o negar datos debido al estado del alma de un PJ y por tanto nunca necesita juzgarla.

¡Eso es bueno! De hecho, es esencial. Si tú, como director, puedes juzgar las acciones de mi personaje, entonces no te diré qué es lo que pienso. Estaré jugando según cualquier tipo de moralidad que me estés imponiendo a través de tus reglas. En lugar de ofrecerle a tus jugadores una pregunta ética interesante y escuchar sus respuestas, estarás haciendo la pregunta y respondiéndola tú mismo.

Eso sería un aburrimiento.

UN POCO DE JUEGO REAL

Así es como funciona en la práctica. Este es un extracto de una de las sesiones de pruebas del juego más tempranas.

SITUACIÓN INICIAL: Los hermanos Artax y Cadmus son los Perros, interpretados por Tom y Meg, respectivamente. El Mayordomo de la Rama, el hermano Malachi, tiene un amorío con la prima de quince años del hermano Cadmus, Avigail. La tía Elsa del hermano Artax es la mejor amiga de Judith, la esposa del hermano Malachi. Las hermanas Elsa y Judith y el hermano Malachi creen que él es un Mayordomo tan bueno que merece que la Fe le permita casarse con Avigail.

Avigail mantiene relaciones sexuales con él voluntariamente, pero convertirse en su trofeo no es a lo que aspira en la vida: está enamorada de un chico llamado Jonas. Pero merezca el hermano Malachi tenerla como su segunda esposa o no, están pecando y eso le da a los demonios acceso al pueblo. Los demonios quieren mantener el *statu quo*; inevitablemente, su amorío engendrará algún tipo de falsa doctrina, probablemente una donde ellos se casen sin la aprobación de la Fe y el hermano Malachi se volverá el líder de un culto disidente, tal vez arrastrando a la congregación completa consigo, ya que el pueblo lo quiere con fervor.

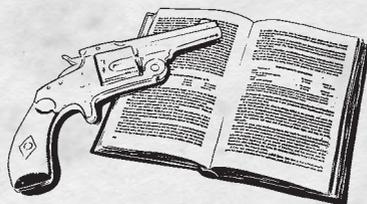
Así que ahí es donde empezamos la partida. Ya sé cómo interpretar a los PNJs: el hermano Malachi es encantador y carismático, con el suficiente orgullo como para levantar las sospechas de Meg y Tom, pero no tanto como para delatarlo por completo; la hermana Elsa tratará de convencer al hermano Artax respecto a todo el asunto de «el hermano Malachi merece una segunda esposa» y en el proceso revelará que él ya tiene a Avigail en mente;

y la hermana Avigail estará dispuesta a hablar acerca de Jonas, pero tratará de ocultar su amorío con el hermano Malachi. (Algo que improvisé es que Jonas está encantado y sorprendido al escuchar del hermano Cadmus que Avigail siente algo por él, lo que considero que influenció el resultado y las decisiones que tomaron Meg y Tom. Si lo hubiera interpretado como un capullo, creo que habrían sido mucho menos solidarios respecto a las ilusiones de la chica).

RESULTADO: Los hermanos Artax y Cadmus se defienden de un atacante poseído, confrontan la situación con sus principios, le revelan a Jonas que Avigail está enamorada de él, descubren (en un satisfactorio momento de «¡ajá!» compartido al comparar dos escenas separadas) quién se está acosando con quién y entonces atan al hermano Malachi y a la hermana Judith y los mandan a la Ciudad de Bridal Falls. Los Perros le cuentan a la Rama la pequeña y conveniente mentira de que el hermano Malachi ha sido tan buen Mayordomo que ha sido Convocado para realizar deberes mayores. Para Meg y Tom es importante que Jonas no averigüe lo del amorío, para darle a Avigail la oportunidad que quiere de estar con él, así que no se pueden arriesgar a dar de lado al Hermano Malachi o a hacer su delito público. (Es curioso cómo pensaron en ello como «el delito de él», cuando eran dos en la cama...).

Más tarde, Tom me escribió y dijo: «Claro, pero tu descripción dejaba implícito que ella solo lo estaba haciendo porque él era el Mayordomo y eso quedó como “el Hermano Malachi está abusando de su posición”. Así que fue una progresión bastante natural». De hecho, en mi descripción todo lo que hice fue enfatizar que él no la estaba violando. Entre Meg y Tom juzgaron al hermano Malachi de una manera tan inmediata y visceral que pensaron que su culpa era objetiva e ineludible. ¡Y entonces le mintieron a la congregación completa para proteger un posible futuro entre Avigail y Jonas!

¿No es fascinante? ¿E increíblemente genial? Ésa es la razón por la que juego a esto, amigo mío.





XI: NOTAS DE DISEÑO

RECURSOS

He visto, como te podrás imaginar, un millón de *westerns*. Tú también deberías ver unos cuantos, más unas cuantas películas de samuráis. Aunque la mayoría no son del todo adecuadas: por lo general los protagonistas desean que los dejen solos, pero se ven arrastrados a las situaciones en contra de su voluntad. Las películas de crímenes suelen funcionar mejor en este sentido porque sus protagonistas llegan a la situación listos para emitir sus juicios.

—*Rápida y mortal* es una excepción. Ellen sería un Perro.

—*Tombstone* es interesante debido a la forma en que los habitantes principales del pueblo se pronuncian a favor o en contra de Wyatt Earp. Los PNJs en Perros actúan de esa manera.

—No te equivocarás si ves *El hombre que mató a Liberty Valance*.

—*O Infierno de cobardes*. ¡Tío!

—Buenas películas que no son *westerns*, pero que tienen historias al estilo de Perros: *L.A. Confidential*, *El demonio vestido de azul*, *Los Intocables*.

—Definitivamente ve *Ching Se* («Serpiente verde») para inspirarte si estás jugando una partida con un alto grado de aspectos sobrenaturales. También *Una historia china de fantasmas*.

—Pero la que se adecua con más exactitud de todas es *Brigham City*, una pequeña producción independiente de Richard Dutcher. Cuando la veas, considera que cuando Wes Clayton es el obispo, está actuando como el Mayordomo de la Rama, y cuando es el *sheriff*, está actuando como los Perros.

—La banda sonora ideal para *Perros en la Viña* incluye algo de Johnny Cash, Slaid Cleaves, Dave Carter y Tracy Grammer, Alison Krauss, Lyle Lovett, los Stone Coyotes y Cordelia's Dad (del estilo tardío de cantos congregacionales). Busca un equilibrio entre las baladas espirituales y las de homicidios y asegúrate de incluir *The Man comes around*.

- Si deseas aprender más acerca de la Iglesia de los Santos de los Últimos Días, puedes visitar su sitio oficial: <http://www.lds.org> (accesible también en español)
- Para una perspectiva (mucho) más crítica, prueba: <http://www.lds-mormon.com> (solo disponible en inglés)
- Por último, yo tengo una buena cantidad de recursos en línea a tu disposición, desde catálogos de reconstrucciones dramáticas hasta viejos mapas, pasando por descripciones de tipo «cómo funciona un revólver», aunque solo en inglés. Explora: <http://www.lumpley.com>

COMENTARIO: RELACIONES FRENTE A RASGOS FRENTE A PERTENENCIAS

La razón por la que las opciones de Antecedentes para los personajes no están equilibradas entre Relaciones y Rasgos es que ambos recursos sirven a propósitos diferentes en el juego. Tus Rasgos contribuyen a la resolución de los conflictos, pero tus Relaciones contribuyen a definir el tema de los conflictos. Cuando tomas «Soy buen tirador» como Rasgo, estás diciendo que quieres resolver conflictos disparando. Cuando tomas una Relación con una persona, estás diciendo que quieres entrar en conflicto con ella.

Dirigirás los conflictos, momento a momento, hacia tus Rasgos. Y dirigirás el juego, escena a escena, hacia tus Relaciones. Cuando eliges los Antecedentes de tu personaje, estás priorizando: ¿quieres tener una mayor participación en cómo resultan los conflictos o en qué conflictos habrá?

¿Tiene sentido? Es por eso que recibes más dados de Relaciones que de Rasgos. La participación en *qué* conflictos habrá es más importante para el juego en general.

Las Pertenencias son simplemente Rasgos muy específicos. Me gusta cuando mis jugadores ponen dados grandes en sus Pertenencias, especialmente sus armas: cada dado en un arma es una tentación de lastimar a alguien.

ADAPTAR LA FE

La Fe que he presentado está basada en el mormonismo temprano. Puede ser que te interese jugar a Perros, pero la estética de Utah y los Santos de los Últimos Días no te emocionen lo suficiente. No hay problema; adaptar el juego a otras religiones es bastante sencillo.

La Fe tiene un conjunto de códigos morales bastante normal: no uses la violencia contra otra persona, no seas promiscuo, no mientas, engañes, robes, rompas tus promesas, conspiras en contra de otros u obtengas beneficios de la mala fortuna de los demás. También sigue los códigos religiosos estándar: adora al dios correcto de la forma correcta, no acudas a demonios o dioses falsos para pedirles favores. También tiene un puñado de ellas destinadas a evitar la aparición del pecado y diferenciar a la gente: reglas de pudor, incluyendo quién tiene permitido estar a solas con quién, quién tiene permitido tocar a quién, qué tiene permitido vestir la gente; reglas de consumo y alimentación; y reglas de conducta arbitrarias del tipo de «no digas palabras malsonantes» (aunque qué se considera una «palabras malsonantes» y qué no podría continuar siendo definido por la sociedad).

Las leyes de la Autoridad Territorial están basadas en el mismo código moral central: no uses la violencia contra otra persona, no seas promiscuo, no mientas, engañes, robes, etc. La cuestión es que, puesto que la Autoridad Territorial está constituida por corruptos y decadentes, la interpretación legal del código difiere de la interpretación de los Fieles en al menos un sentido importante. Tal vez el matrimonio múltiple esté permitido por la ley, pero prohibido por la Fe. Tal vez los tatuajes rituales sean considerados «violencia» por la ley, pero «culto correcto» por la Fe.

Así que dentro de ese marco puedes jugar lo que quieras con los detalles. ¿La interpretación de «No seas promiscuo» de tu Fe permite o prohíbe el matrimonio múltiple? ¿Sus reglas de alimentación permiten o prohíben consumir carne de cerdo? ¿Qué tipo de acuerdos se consideran «conspirar en contra de otros» u «obtener beneficios de las desgracias ajenas»? ¿En qué consiste el «culto correcto»? ¿Cuándo son los días sagrados y qué se hace en ellos? Si nos ponemos a pensar en ello, ¿el «Rey de la Vida» es Dios (y, en ese caso, ¿se trata de Yahvé, Jehová o Alá?), o Jesús, o la cabeza de algún Panteón, o la Madre Tierra, o qué? ¿Los «falsos dioses» son dioses que no existen o deidades reales que no deberían ser adoradas?

Si quieres jugar Perros con algún otro regusto religioso, simplemente reescribe la sección de **Problemas de la Fe** en las reglas de creación de pueblos para que concuerden con tu religión elegida y cambia los **Elementos Ceremoniales** según corresponda. Algunas posibilidades:

- Massachusetts en el siglo XVII, con los PJs como cazadores de brujas.
- La Europa del siglo XIII, con los PJs como inquisidores dominicanos, los Perros de Caza vestidos de blanco y negro de Dios.
- Un juego de pandillas contemporáneas, reemplazando la Fe con códigos de silencio y lealtad de la Mafia, con los PJs en el papel de sicarios.

—O un juego acerca de los Intocables, con la Ley en lugar de la Fe y los PJs interpretando a Eliot Ness y su gente!

Cualquiera de esas opciones me parece interesante y divertida.

AGRADECIMIENTOS

Este juego tiene una deuda tan grande con Ron Edwards que no podría terminar de decir cuánto. Hasta el punto de que probablemente este sería un juego mejor si fuera un minisuplemento de *Sorcerer*, para que te hagas una idea. También está fuertemente influenciado por *Trollbabe*, como seguramente podrás ver.

—www.sorcerer-rpg.com (solo disponible en inglés)

Obtuve inspiración para las mecánicas de dados de *The Riddle of Steel*: ¿qué pasaría, me dije a mí mismo, si tiraras los dados antes de repartirlos entre ataque y defensa?

—www.driftwoodpublishing.com/ (solo disponible en inglés)

Universalis inspiró en gran medida mi acercamiento a Rasgos y Relaciones.

—<http://www.ramsheadpublishing.com/> (solo disponible en inglés)

No soy el primero en usar términos de póquer en las reglas de resolución de un juego de rol. Tampoco lo fue Matt Snyder, pero sería descuidado por mi parte si no mencionara *Dust Devils*. Si lo que te interesa es un *western* clásico, sin énfasis religioso, juega a *Dust Devils*.

—<http://www.storiesyouplay.com/> (solo disponible en inglés)

Además no soy el primer tipo en cuantificar las relaciones para relacionarlas con la efectividad del personaje. *Trollbabe* lo hace, *My Life with Master* de Paul Czege también, estoy seguro de que muchos otros lo hacen también y, según entiendo, *Hero Quest* es la abuelita de todos nosotros.

—*Trollbabe*: <http://adept-press.com/games-fantasy-horror/trollbabe/>
(solo disponible en inglés)

—*My life with master*: <http://www.halfmeme.com>
(solo disponible en inglés)

—*HeroQuest*: STAFFORD Greg, LAWS Robin D., HeroQuest. Sevilla: Edge Entertainment, 2004. ISBN 84-95830-32-9

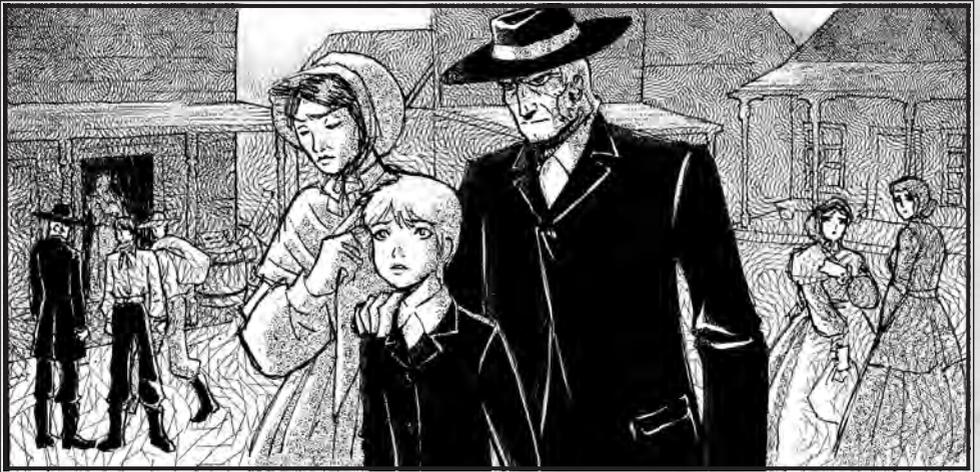
—www.indie-rpgs.com (foro en inglés)

Sin las conversaciones y el diseño de juegos en The Forge, este juego nunca habría existido.

- A Jared Sorensen, que me demostró la diferencia entre crecimiento y logros en la Creación de Personajes, y a Tom Russell, que me la explicó.
- A Luke Crane, que me liberó de una obligación para que pudiera terminar esta cosa.
- A Brennan Taylor, que dirigió la primera prueba de juego independiente, con Jason Ang, James Hall, John Hall, Michelle Malloy, Caitilin Taylor y Krista White.
- A mis jugadores de pruebas locales, que fueron Meg Baker, Carrie Bernstein, Emily Care Boss, Bruce Klotz, Jodi Levine, Joshua Newman, Tony Page y Tom Russell.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:

- A cualquiera que haya leído y participado en las conversaciones acerca del juego en mi *LiveJournal*, mi foro de pruebas de juego *zuperzecreta* y el foro de *Lumpley games* en *The Forge*.
- A Emily Care Boss, por diseñar juegos conmigo.
- A LeEarl Baker, Lillian Baker, Ben Lehman, Scott Martin, Brennan Taylor y Jonathan Walton, por sus comentarios críticos de mi primer manuscrito. Sin ellos, este juego sería el doble de mierda.
- A Jake Norwood, por su manera de entender la iniciación de los Perros.
- A Carl Rigney, por tomarse la molestia de leer todo lo que me vino a la mente durante un año y encontrar las pocas cosas que valía la pena repetir.
- A algunos de los miembros de mi familia, por su autocontrol (o al menos eso espero con toda el alma) cuando descubran el uso tan poco agradable que le he dado a los personajes creados a inspiración suya.
- A Ron Edwards y Kieth Senkowski, por un par de conversaciones muy útiles acerca de ilustraciones.
- A Kreg Moser y Darrell Langley, por sus bocetos inspiradores.
- A Drew Baker, por la fantástica ilustración de la portada original.
- A Ed Heil, por las excelentes ilustraciones de los interiores.
- A Joshua Newman, por la orientación acerca de la maquetación y por aguantarme.
- Y un agradecimiento extra especial para Meg, que ahora mismo está durmiendo en un sillón que hay aquí al lado, y que jugó las mecánicas conmigo antes de que siquiera fuera un juego, que leyó cada palabra de esto antes que cualquier otra persona y que incluso escribió una palabra o diez.



ÍNDICE DE REGLAS

— RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS —

Visión general	47
Recapitulación	69
Qué es lo que está en juego.	48
Establece el escenario	48
Tirar los dados	49, 53
No físico: Agudeza + Corazón	
Físico: Cuerpo + Corazón	
Pelear cuerpo a cuerpo: Cuerpo + Voluntad	
Tiroteos: Agudeza + Voluntad	
Avivar el conflicto	53
Tirar dados de relaciones	49, 61
Con tu oponente	
Con lo que está en juego	
Subir y Ver.	50
Por orden de la mejor tirada	
Subir con 2 dados	
Ver con 1 dado: Devolver el Golpe	
Ver con 2 dados: Bloquear o Esquivar	
Ver con 3 dados: Recibir el Golpe	
Tirar dados de Rasgos y Pertenencias	54
Cuando incorpores un Rasgo u objeto en un Subir o un Ver	
Rendirse.	56
Evita empeorar la situación	
Conflictos encadenados	60
Oponentes múltiples	62
Ayudar	64
PNJs ayudando a PJs	55, 61, 113

— DADOS —

Asignar dados 24

- Normal: 1d6
- Grande: 1d8
- Excelente: 2d6
- Excelente y grande: 2d8
- Una mierda: 1d4
- Armas de fuego: +1d4

— ELEMENTOS DE CEREMONIAS —

Descripción y aplicación. 35

- Ungir con Tierra Sagrada (Secuela d8)
- Llamar por el nombre (Secuela d4)
- Invocar a los Antiguos (Secuela d4)
- Imposición de manos (Secuela d6)
- Hacer la Señal del Árbol (Secuela d6)
- Recitar el Libro de la Vida (Secuela d4)
- Cantar alabanzas (Secuela d6)
- Tres en Autoridad (Secuela d8)

— INFLUENCIA DEMONÍACA —

Visión general 66

- Injusticia: 1d10
- Ataques Demoníacos: 2d10
- Herejía: 3d10
- Hechicería: 4d10
- Odio y asesinato: 5d10

Casos especiales 67

- Herida crítica con atención médica
- Conflicto sin oposición clara
- Hechicero que invoca la ayuda de los demonios

— SECUELAS —

- Recibir el golpe 50, 56
Tira tantos dados de Secuelas como el número de dados que has usado para Ver.
- Dados de Secuelas 70
Si no es física: d4s
Si es física: d6s
Si es por arma blanca: d8s
Si es por arma de fuego: d10s
Ceremonia: Según el elemento usado
- Secuelas en PNJs 60
Si a nadie le importa, da a los jugadores los dos dados de Secuelas más altos obtenidos por el PNJ para que los use en el próximo conflicto.
- Secuelas a corto plazo 57
Sustrae 1d de alguno de los Atributos de tu personaje para el siguiente conflicto.
Toma un nuevo Rasgo valorado en 1d4 para el siguiente conflicto.
Cambia los dados de una de las Relaciones de tu personaje a d4 para el siguiente conflicto.
Haz que tu personaje deje la escena y pase algo de tiempo en soledad. Solo puedes elegir esta opción si nadie inicia un conflicto encadenado.
- Secuelas a largo plazo 57
Sustrae 1d de uno de los Atributos de tu personaje.
Toma un nuevo Rasgo valorado en 1d4.
Toma una nueva Relación valorada en 1d4.
Añade 1d a un Rasgo o Relación existentes valorados en d4.
Sustrae 1d a un Rasgo o Relación existentes valorados en d6 o más.
Cambia el tamaño de dado de uno de tus Rasgos o Relaciones existentes a d4.
Borra una Pertenencia de tu ficha de personaje.
Reescribe la descripción de tu abrigo para incluir daño permanente. Reduce los dados de tu abrigo como corresponda.
- Experiencia de secuelas 59
Añade 1d a uno de tus Atributos.
Crea un nuevo Rasgo en 1d6.
Añade o sustrae 1d de un Rasgo existente.
Cambia el tamaño de dado de un Rasgo existente.

- Crea una nueva Relación en 1d6.
- Añade o sustrae 1d de una Relación existente.
- Cambia el tamaño de dado de una Relación existente.
- Añade una Pertenencia en tu ficha de personaje y asígnale dados de la forma usual.

Secuelas de la Reflexión 105

Son las mismas que en experiencia, pero además elige entre:

- Añade cualquier par de dados a tus dados de Relaciones sin asignar.
- Añade 2d4 más cualquier dado a tus dados de Relaciones sin asignar.
- Reescribe la descripción de tu abrigo para reflejar sus daños, desgaste, arreglos o reemplazo. Cambia los dados de tu abrigo según corresponda.
- Elige de nuevo de la lista de Secuelas de Experiencia/Reflexión.

— CÓMO DIRIGIR —

Interpreta el pueblo	121
Dirige el juego hacia el conflicto	122
Revela activamente lo que pasa en el pueblo	122
Deja que los jugadores decidan lo que es importante	123
Aviva los conflictos como un condenado.	124
No tengas una solución en mente	125
¿Interpretar a Dios?	125
Tira los dados o di que sí	122

— ALGO VA MAL —

Visión general	85
Orgullo	86
Crea injusticia	92
Pecado	93
Permite ataques demoníacos	93
Falsa doctrina	94
Culto corrupto	95
Falso sacerdocio	95
Hechicería	95
Odio y asesinato	96

— ENTRE PUEBLOS —

Jugadores: Secuelas de la Reflexión	105
DJ: Dirigir entre pueblos.	106

— CREACIÓN DE PNJs —

Proto-PNJs	109
PNJs en el juego	111
Grupos	112
Gente poseída	113
Hechiceros.	116
Demonios	117
Nombres	118

Si no sabes qué hacer ahora, revisa las páginas 81-83.



RESUMEN DE REGLAS

RESOLVER CONFLICTOS

Di qué está en juego.

Establece el escenario y el terreno inicial.

Tira los atributos:

- Solo hablar: Agudeza + Corazón
- Físico, sin pelear: Cuerpo + Corazón
- Pelea: Cuerpo + Voluntad
- Tiroteo: Agudeza + Voluntad

Tira los dados de Relaciones si es apropiado.

Subid con 2 dados, por turnos.

Todos deben Ver:

- Con 1 dado Devuelves el Golpe.
- Con 2 dados Bloqueas o Esquivas.
- Con 3 dados es Recibir el Golpe. Obtienes dados de Secuelas iguales al número de dados usados para Ver, de tamaño dependiente del tipo de Secuela.

Si Subir o Ver traen a colación algún Rasgo o Pertenencia, tira sus dados.

Si Avivas el conflicto, cambias de terreno (Solo hablar, Físico, Pelea, Tiroteo).

Todo el mundo tira Secuelas.

Los PNJs ignoran las Secuelas a menos que sean una Herida grave o que estén Muriendo. Ceden sus dos dados de Secuelas más altos a un PJ para que lo use en su siguiente conflicto.

DADOS DE OBJETOS

Normal: 1d6

Grande: 1d8

Excelente: 2d6

Excelente y grande: 2d8

Una mierda: 1d4

Armas de fuego: +1d4

DADOS DE SECUELAS

Si **no es física:** d4s

Si es **física:** d6s

Si es por **arma blanca:** d8s

Si es por **arma de fuego:** d10s

Ceremonia: Según el elemento usado

- Ungir con Tierra Sagrada: d8s
- Llamar por el nombre: d4s
- Invocar a los Antiguos: d4s
- Imposición de manos: d6s
- Hacer la Señal del Árbol: d6s
- Recitar el Libro de la Vida: d4s
- Cantar alabanzas: d6s
- Tres en Autoridad: d8s

INFLUENCIA DEMONIACA:

¿Cuál es la peor manifestación de que «algo va mal» que los PJs han visto aquí? Si es de aplicación:

Injusticia: 1d10.

Ataques Demoníacos: 2d10.

Herejía: 3d10.

Hechicería: 4d10.

Odio y Asesinato: 5d10.

Casos especiales:

- **Herida crítica con atención médica:** Dados de Secuelas + Influencia Demoníaca. Si está muriendo pero no por Secuela: Influencia Demoníaca + 4d del tamaño apropiado.
- **Sin oposición clara:** 4d6 + Influencia Demoníaca.
- Un **Hechicero invoca la ayuda de los demonios:** La Influencia Demoníaca funciona como un Rasgo o Pertenencia del Hechicero.

TIRADA DE SECUELAS: Suma los dos dados más altos.

¿**Al menos un 1?** Elige algo de la lista de experiencia de Secuelas. Continúa.

¿**Suman 7 o menos?** Elige algo de la lista de Secuelas a corto plazo. Detente.

¿**Suman entre 8 y 11?** Tu personaje está herido: elige algo de la lista de Secuelas a largo plazo. Detente.

¿**Suman 12 o más?** Tu personaje está muy malherido. Elige dos cosas de la lista de Secuelas a largo plazo. Continúa.

¿**Suman entre 12 y 15?** Puede que necesites asistencia médica. Tira Cuerpo. Considera los dos dados más altos de las Secuelas como si fueran un Subir: si puedes Ver con tres dados o menos te recuperas sin atención médica; detente. Si no lo puedes hacer, aumenta la Suma de tus Secuelas a 16 y continúa.

¿**Suman entre 16 y 19?** Sin atención médica, tu personaje morirá: aumenta la Suma de tus Secuelas a 20 y continúa. Si recibes atención médica, puede que tu personaje viva. En ese caso, inicia un conflicto encadenado: tu Cuerpo + la Agudeza de quien te esté curando contra los dados de tus Secuelas (el director los vuelve a tirar) + la Influencia Demoníaca. Lo que está en juego es si tu personaje sobrevivirá. Si pierdes, aumenta la Suma de tus Secuelas a 20 y continúa; si ganas, detente.

¿**Suman 20?** Tu personaje se está muriendo. Detente.

SECUELAS A CORTO PLAZO

Sustrae 1d de alguno de los Atributos de tu personaje para el siguiente conflicto.

Toma un nuevo Rasgo valorado en 1d4 para el siguiente conflicto.

Cambia los dados de una de las Relaciones de tu personaje a d4 para el siguiente conflicto.

Haz que tu personaje deje la escena y pase algo de tiempo en soledad. Solo puedes elegir esta opción si nadie inicia un conflicto encadenado.

SECUELAS A LARGO PLAZO

Sustrae 1d de uno de los

Atributos de tu personaje.

Toma un nuevo Rasgo valorado en 1d4.

Toma una nueva Relación valorada en 1d4.

Añade 1d a un Rasgo o Relación existentes valorados en d4.

Sustrae 1d a un Rasgo o Relación existentes valorados en d6 o más.

Cambia el tamaño de dado de uno de tus Rasgos o Relaciones existentes a d4.

Borra una Pertenencia de tu ficha de personaje.

Reescribe la descripción de tu abrigo para incluir daño permanente. Reduce los dados de tu abrigo como corresponda.

EXPERIENCIA DE SECUELAS

Añade 1d a uno de tus Atributos.

Crea un nuevo Rasgo en 1d6.

Añade o sustrae 1d de un Rasgo existente.

Cambia el tamaño de dado de un Rasgo existente.

Crea una nueva Relación en 1d6.

Añade o sustrae 1d de una Relación existente.

Cambia el tamaño de dado de una Relación existente.

Añade una Pertenencia en tu ficha de personaje y asignale dados de la forma usual.

NOMBRE:

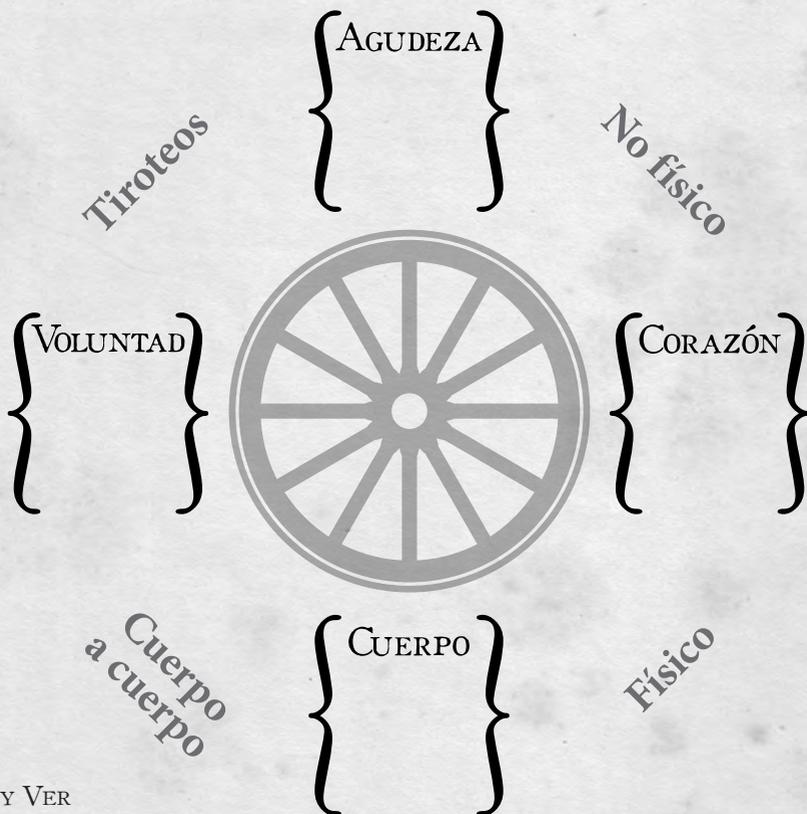
ANTECEDENTES:

{

PERROS EN LA VIÑA

DESCRIPCIÓN:

{



SUBIR Y VER

Ψ Subir con 2 dados

Ψ Ver con 1 dado: Devolver el Golpe

Ψ Ver con 2 dados: Bloquear o Esquivar

Ψ Ver con 3+ dados: Recibir el Golpe

PERROS EN LA VIÑA

NOMBRE:

AGUDEZA:

CUERPO:

CORAZÓN:

VOLUNTAD:

{ — RASGOS — }

} { — RELACIONES — }

NOMBRE:

AGUDEZA:

CUERPO:

CORAZÓN:

VOLUNTAD:

{ — RASGOS — }

} { — RELACIONES — }

NOMBRE:

AGUDEZA:

CUERPO:

CORAZÓN:

VOLUNTAD:

{ — RASGOS — }

} { — RELACIONES — }

D. VINCENT BAKER

PERROS EN LA VIÑA

El juego de rol de los Perros Guardianes de
Dios en un Oeste que nunca existió

Te encuentras en la línea que separa la ley de Dios
de las mejores intenciones de los débiles.

Te encuentras en la línea que separa al pueblo de
Dios de sus propios demonios.

A veces es preferible que una persona muera para
evitar el sufrimiento de muchos. A veces, Perro,
tienes que amputar un brazo para salvar una vida.

¿Merece piedad el pecador?

¿Merece un juicio el malvado?

Ambos están en tus manos.



conbarba