ALTA INSEGURIDAD

Juego de rol de acción urbana



EDITORIAL SUSEYA PUBLICACIONES

Una creación de la CIA (Campos - Ibáñez - Aceytuno)

ÍNDICE

Prefacio 3
Creación de personaje 5
Competencias 7
Clases de personaje 13
Cómo jugar 15
Combate 18
Material y Equipo 22
Experiencia 22
Tipos de aventuras 23
Nota de los Autores 25
Aventura de Iniciación 1
Tus amigos no te olvidan 26
Aventura de iniciación 2
De drogas y de Fantasmas (The project) 34
Hoja de personaje 42

Alta Inseguridad TM: Juego de Rol de Acción Urbana

Diseñado por la CIA (Campos, Ibáñez y Aceytuno)

Reglamento y «playtesting»: La CIA

Maquetación: Igor Arriola

© 2017 Suseya Ediciones. Todos los derechos reservados.

Prohibida toda reproducción, por cualquier medio, del presente reglamento, a excepción de la hoja de personaje, que puede ser fotocopiada exclusivamente para uso personal.

Los nombres y situaciones utilizados en este juego son completamente ficticios. Cualquier parecido con nombres o situaciones reales es pura coincidencia.

PREFACIO:
BIENVENIDOS A ALTA INSEGURIDAD

Año 1993. Francisco J. Campos, redactor jefe y colaborador de Ediciones Zinco, recibe el encargo de Gerencia de diseñar una revista llamada Guía del Juego de Rol, habida cuenta del éxito de un proyecto similar anterior, pensado para iniciar a futuros jugadores en este fascinante pasatiempo. Zinco tiene muchos intereses en el tema, ya que es el editor y licenciatario en España de Advanced Dungeons & Dragons Segunda Edición, de TSR Inc, al que luego se unirían BattleTech y Shadowrun, propiedad de FASA Corporation. Debido a la experiencia ya adquirida, Campos contacta rápidamente con varios de sus colaboradores más conocidos, y comienza la planificación de este número único. Una de las ideas más atrevidas que se tienen en mente es la de proveer al lector con una iniciación real al juego de rol, creando un reglamento sencillo, pero fácil de jugar, que se incluya en la revista, lo que sin duda disparará el interés por adquirirla. El primer paso es reunir a la CIA (Campos, Ibáñez y Aceytuno), colectivo de probada eficacia a la hora de crear cosas relacionadas con el rol, tanto juntos como por separado. Campos es técnico y periodista, diseñador amateur de juegos y "passe-partout" del mundillo editorial. Ibáñez es profesional de la salud y autor reconocido de juegos de rol, especialmente Aquelarre, y que ha publicado novelas tan bien acogidas como "La Monja Alférez". Aceytuno es informático, colaborador free-lance y traductor, y persona muy cercana a los dos individuos antes mencionados. Planteada la idea, y con su peculiar forma de elaborar las cosas, la CIA se pone a trabajar con su extraño estilo, en el que un simple borrador va deambulando entre el trío, y éste va cobrando forma. Ricard lleva la iniciativa, ya ha escrito un módulo interactivo para la Guía, llamado Krieghad, y armado el esqueleto de lo que será **Alta Inseguridad.**

La motivación de los autores y lo que persiguen se plasmará en el texto final, que podrás leer más adelante: crear de la nada un juego de rol sencillo, que sea fácil de ambientar y jugar, incluyendo ya un módulo e ideas para crear nuevas partidas. Se decide que la temática sea la época actual, lo que reduce a cero la necesidad de crear un mundo y ahorrará mucho trabajo de abstracción a máster y jugadores. El reglamento es compacto, fácil de aprender y puede cubrir multitud de situaciones, sobre todo el combate y la interacción social. Hay constancia de que el juego gusta, el precio de la revista es asequible y el material incluido, interesante. Como todos los "one-shots" de la casa, cumplido su objetivo y pasado el tiempo, el juego queda en el limbo, especialmente después de que Zinco fuese liquidada como editorial y la CIA acabase dedicándose a otros menesteres. Tempus fugit…

(Espacio para un salto cuántico)

Año 2017. Ricard Ibáñez, persona de incuestionable y longeva trayectoria como autor, recibe la propuesta de Suseya Ediciones de reeditar el juego **Alta Inseguridad**, una creación que acometió en el lejano 1993 junto a Francisco Campos y Miguel Aceytuno, por encargo de Ediciones Zinco, empresa editora que dejó de existir hace bastantes años. Ibáñez contacta rápidamente con el resto de la CIA y les plantea la idea, mientras comparten una opípara comida japonesa. Se trata en esencia de exhumar el viejo cadáver

y hacerle una buena tanatopraxia, que se concretará en dos ediciones: una digital en PDF y otra en rústica. Campos es técnico pese a todo, ex periodista y ex diseñador de juegos a su pesar, y en la actualidad diseña cosas varias, colabora en algunos medios digitales y vive una existencia plácida, de cuasi jubilado, como administrador de juegos online. Ibañez es aún profesional de la salud, y sigue siendo autor de Aquelarre, juego que goza de una excelente salud a pesar de los años transcurridos: por supuesto sigue publicando libros con gran aceptación. Aceytuno no ha dejado de ser informático, pero si colaborador y traductor, y cuenta con varias novelas y ensayos de tema marítimo en su haber, que le han hecho ganarse el favor del público. Planteada la idea, y con su peculiar forma de trabajar, la CIA reforma el material existente e intenta ponerlo un poco al día, y quitarle las telarañas debido a los muchos lustros que han desfilado desde entonces. Ricard lleva la iniciativa, ya que ha reescrito y corregido el texto original, añadido la hoja de personaje y tiene en marcha una nueva aventura para el juego. Campos está en trance de añadir un prólogo y un postfacio, y Aceytuno está dando forma también a su contribución, en forma de material adicional.

A Campos le cuesta mucho entender que un material tan antiguo y con tan poca complejidad tenga una pervivencia tan larga: es tan descreído, que ni en él mismo cree. Para Ricard es una especie de mantra vital: no en vano han sido su empeño y su empuje personal los que han mantenido vivo a Aquelarre, y otras creaciones suyas, en todo este tiempo, que no ha sido precisamente un suspiro. Y Aceytuno no olvida que, gracias a este tipo de trabajos que siempre hizo de buen grado, su vocación literaria llegó a buen puerto, y nunca mejor dicho.

Que el juego sigue siendo sencillo, pero que funciona, sus autores lo saben de sobra. Es de agradecer que Suseya se haya acordado de ellos, y se interesase en darle una nueva vida a este reglamento que, en su día fue modesto y apenas una gota en un océano de buenas ideas, pero que sin duda inspiró y ayudó a mucha gente que, en este preciso instante, está leyendo estas líneas. SI eres uno de ellos, la CIA en pleno te da las gracias de corazón. Pero ahora, adentrémonos en una de las épocas más complejas que haya conocido la Humanidad: el mundo actual. Y en cómo vivirla de una forma totalmente distinta a la que estamos acostumbrados, por estar sumergidos por completo en ella: trascenderla simplemente usando nuestra imaginación.

“Y recuerden: tengan mucho cuidado ahí fuera.”
Sargento Phil Sterhaus, “Hill Street Blues”

Francisco J. Campos
Barcelona, Mayo de 2017

ALTA INSEGURIDAD
Juego de rol de acción urbana

Una creación ce la CIA (Campos - Ibáñez - Aceyt-uno)

Mira a tu alrededor con atención.Verás el complejo, y a veces apocalíptico, mundo del siglo XXI, la era que nos ha visto nacer. Un planeta Tierra que, a pesar de todo y de todos, el ser humano se esfuerza por habitar, quizá porque, a fin de cuentas, es lo único que tiene. Un mundo no exento de problemas ni de peligros, donde todo es posible. Una realidad que, aunque cotidiana, nunca deja de sorprendernos. Este es tu universo: sé pues bienvenido a Alta Inseguridad.

Alta Inseguridad (AI) es un juego de rol de temática contemporánea, pensado y diseñado para la iniciación al JdR (Juego de Rol, en argot). Al desarrollarse en nuestro mundo y época, simplifica al máximo la tarea de preparar y sistematizar un universo imaginario, donde tendría lugar la acción. No se precisa más documentación previa que la lectura atenta de estas páginas. Para jugar a AI son necesarios de 2 a 8 jugadores, más un director de juego (DJ), las presentes reglas, varios dados de seis caras, lápiz y goma y algunas fotocopias de la hoja de personaje, que se incluye con este reglamento. El DJ puede necesitar algunas hojas con apuntes acerca de la aventura que va a jugarse, y una carpeta o pantalla para ocultar dicha documentación al resto de jugadores.

A estas alturas de partido, los autores no creen necesario extenderse mucho en las explicaciones acerca de lo que es un JdR y lo que es preciso para jugar a él. AI pretende ser un punto de inicio para poner en práctica todo lo aprendido. Sin embargo, podemos decir que en Al, cada jugador encarna el rol (papel) de una persona normal y corriente, que se ve envuelta en una aventura propia de nuestros días. El Dj's el encargado de dar forma a todo lo que rodea a estos personajes, dar vida a los personajes no jugadores (PNJ) o figurantes, e interpretar las reglas, intentando que la diversión y la acción no decaigan.

CREACION DE PERSONAJES EN ALTA INSEGURIDAD

Antes de la sesión de juego, y como primer paso, es preciso crear tantos personajes como jugadores haya. Se recomienda que esta fase se haga un par de días antes de la partida, si no se está muy familiarizado con las reglas, o justo antes de ésta, si el DJ y los jugadores conocen la mecánica. Este proceso también puede ser individual (el DJ crea el personaje con el jugador a solas) o colectivo (todos los personajes se crean a la vez bajo la supervisión del DJ). Para ello, se toma una fotocopia de la hoja de personaje (tienes permiso para hacer tantas copias como desees para tu uso personal) y empieza a rellenarse en el siguiente orden:

Jugador: Lógicamente, el nombre del jugador al que pertenece la hoja de personaje. Parece una tontería, pero es útil a la hora del reparto de PJ ("personajes jugadores", en el argot) en posteriores sesiones de juego.

Director de juego: Nombre del jugador que arbitra la partida, máster por otro nombre.

Nombre del personaje: Nombre. ficticio o real, elegido por el jugador, que llevará el personaje que vamos a interpretar en Al.

Sexo: Aunque parezca idiota decirlo, nuestro PJ podrá ser hombre o mujer. En una sociedad como la nuestra, esta elección puede comportar todo tipo de consecuencias.

Edad: Los años que nuestro personaje lleva dando tumbos por este valle de lágrimas.

Nacionalidad: Lugar de nacimiento y gentilicio de nuestro personaje. Como es de prever, en nuestro mundo actual puede ser cualquiera.

Ocupación: Lo que nuestro PJ hace para ganarse las judías. El tipo de ocupación del PJ determina muy directamente el tipo de personaje que será, y las habilidades o competencias que podrá desempeñar durante el juego. Lo más recomendable es dejar en blanco este espacio de momento, tirar los dados para averiguar qué atributos principales tendrá nuestro PI y, a la luz de dichos datos, decidir qué ocupación se le puede dar. Eso nos hará tener una cierta ventaja cuando juguemos.

A la hora de pasar a las casillas de Atributos principales, será necesario tomar dos dados de seis caras, pues será el azar el que dé forma a nuestro personaje. Pasemos a explicar qué cuantifica cada uno de estos Atributos principales.

ENERGÍA (ENG) representa, de forma básica, el potencial muscular de nuestro PJ: si es capaz de levantar grandes pesos, de golpear con fuerza, de empujar un coche parado, etcétera.

COORDINACIÓN (COR) es el índice numérico de la habilidad manual, la capacidad de realizar maniobras más o menos complicadas: desde saber jugar con un vídeojuego hasta tocar el piano, por ejemplo.

COMPLEXIÓN (CMP) es la fortaleza física que posee nuestro PJ: su aguante ante enfermedades, esfuerzos, heridas... La puntuación aquí anotada es la referencia directa que permite saber si un personaje es capaz de correr en una maratón o donar sangre, verbigracia.

INTELECTO (INT) es el resumen de las aptitudes intelectuales de nuestro personaje: memoria, inteligencia, conocimientos culturales, etcétera.

COMUNICACIÓN (COM) nos da una idea de cómo se desenvuelve en sus relaciones sociales nuestro personaje, si es una persona a la que todo el mundo escucha o que sabe hacerse entender.

SENTIDOS (SEN) representa la conexión con el mundo que nos rodea, a través de los sentidos clásicos: si percibe detalles con facilidad o se despista ante lo evidente, etcétera.

Para rellenar estos espacios, se tiran dos dados de seis caras (2D6) y se suma el resultado. Para esta parte de la creación de personaje, se puede optar por dos sistemas:

1 Se van lanzando los dados y apuntando los resultados por orden (primero Energía, luego Coordinación, etcétera). Completados los seis tiros, el jugador tiene derecho, si lo desea, a tirar una séptima vez para cambiar alguno de estos atributos, por considerarlo demasiado bajo o no adecuado para su personaje. Sólo uno de los atributos, y cambiando el valor anterior por el nuevo, sea cual sea el resultado. Después de este séptimo tiro, ya no puede cambiarse nada más.

2 Se lanzan los dos dados seis veces y se apuntan los resultados de las tiradas. Luego el jugador puede asignar estas seis puntuaciones a los diversos atributos, a su libre albedrío.

3 Los dos anexos a los Atributos principales son los Puntos de vida y los Puntos de destino. Los Puntos de vida (PV) representan el daño acumulado que un PJ puede encajar antes de caer inconsciente o morir. Los Puntos de destino (PD) son un reflejo en términos de juego, de la "suerte" que parece acompañar a algunas personas y que les permite librarse de males y percances.

4 Los PV equivalen a la Complexión multiplicada por 2 (CMP x 2). Los PD, al valor del Intelecto más un dado de 6 (INT + 1D6). Su uso y utilidad serán explicados más adelante, en las secciones de Combate y Secuencia de juego.

Vamos a crear un personaje tipo que nos servirá para demostrar las diversas explicaciones que iremos dando a lo largo del reglamento. Se llama Juan López, es varón, tiene 29 años y es de nacionalidad española. Trabaja como asesor publicitario en una empresa de «consulting». Después de tirar los dados, sus atributos quedan como sigue:

Las diversas cifras que componen los atributos pueden ser interpretadas, con un poco de imaginación, para saber cómo será el personaje. A la vista de estos atributos, se puede saber que Juan es un tío muy fuerte, todo fibra y músculo, pero delgado y nervudo. No es muy listo que digamos, pero lo compensa con un pico de oro proverbial y un buen ojo clínico para los detalles. Es bastante habilidoso también.

ENERGÍA (ENG)	**10**
COORDINACIÓN (COR)	**7**
COMPLEXIÓN (CMP)	**5**
INTELECTO (INT)	**4**
COMUNICACIÓN (COM)	**10**
SENTIDOS (SEN)	**8**

Puntos de vida (CMP x 2)	**5x2=10**
Puntos de destino (INT + lD6)	**4+3=7**

EL SISTEMA DE COMPETENCIAS

Además de Atributos, un personaje posee también Competencias, que son los conocimientos que ha adquirido por su educación, trabajo o aficiones. Veámoslo sobre la práctica.

Una competencia es el conocimiento de una materia determinada. Biología es un buen ejemplo. Su posesión implica que el PJ ha cursado esta carrera universitaria, o que, a lo mejor, ha trabajado seis años para Greenpeace. Por ello sabe cosas relacionadas con la ecología, el medio ambiente, el reino animal o los fósiles. Pero no sabrá resolver el teorema de Fermat o montar un circuito electrónico. Las competencias llevan en la hoja de personaje, detrás de su enunciado, una línea para anotar su valor numérico.

Hay competencias que no suponen el dominio de toda un área de conocimiento, sino que indican que el jugador es especialista en un tema determinado. Así, por ejemplo, un personaje que posea la competencia de Ingeniería debe especificar la rama en la que ha cursado estudios: telecomunicaciones, caminos, industrial, etcétera. Lo mismo ocurre con un personaje que sepa Artes marciales (se puede distinguir entre kung-fu, judo o aikido, pongamos por caso) o Medios de comunicación (un periodista de radio no trabaja de la misma forma que uno de prensa, aunque compartan un substrato cultural común). En cada competencia se especifica si supone un conocimiento global del tema, o si el jugador deberá «especializarse» en una faceta determinada. A la hora de elegir la especialidad en la competencia, conviene discutir con el DJ sus límites y plausibilidad. Ya que hablábamos de Artes marciales,es difícil que un PJ canijo y de pobre constitución sea un buen judoka, por lo que el DJ puede sugerir que mejor se dedique al tai-chi. Por supuesto, el director y los jugadores pueden incorporar a la lista de competencias todas las que consideren necesarias para mejorar el perfil de sus personajes. Con esta intención se han incluido competencias «comodín» como Ciencia, Afición u Otras experiencias.

Un PJ puede tener tantas competencias como puntos posea en Intelecto: lógicamente, a mayor inteligencia, mayores conocimientos. Para jugar a AI, asumimos que todas las competencias tienen un valor mínimo de base de 3, y un máximo de 11, pues todas las tiradas a ellas referidas se hacen con dos dados de seis caras.

Esto es así porque suponemos que el ciudadano medio actual puede poseer rudimentos y nociones sobre un amplio número de temas, que “le suenan campanas”, vamos. Los PJ que han disfrutado de formación académica o profesional pueden (y deben) tener puntuaciones en algunas competencias que reflejen ese conocimiento. Como orientación, utilizaremos los baremos de la tabla 1.

Tabla 1	Nivel de Competencia
3	Conocimiento general del ciudadano medio
5	Aficionado
6	Experiencia profesional corta
8	Experiencia profesional larga
9	Título académico
10	Titulación superior más experiencia profesional
11	Maestro, cum laude, premio Nobel o nuevo Eistein

Es el DJ, de común acuerdo con el jugador, el que decide el nivel de competencia del PJ en las pericias que elija, acorde con su profesión y estatus. Puede que un PJ posea Religión (budismo) a nivel 11, por ejemplo, pero ello no le será de demasiada ayuda si, por circunstancias laborales, se ve obligado a trabajar como taxista. Un método alternativo consiste en que el DJ multiplique el INT por 6, y el jugador reparta esa cantidad de puntos como desee entre las competencias que haya elegido. La única limitación de esta alternativa es que el máximo de puntos que pueden asignarse a una competencia es de 8.

Volviendo con nuestro amigo Juan, vemos que la vida no ha sido muy generosa con él. Su INT de 4 refleja que en su juventud no prestó demasiada atención a los estudios, puede que porque no estaba muy dotado para ello. Juan sólo puede escoger cuatro competencias, que en razón de su trabajo y con la indicación de la tabla 1 serán:

MEDIOS DE COMUNICACIÓN (PUBLICIDAD), 6 (EXPERIENCIA PROFESIONAL CORTA).

RELACIONES PÚBLICAS, 7 (EXPERIENCIA PROFESIONAL CORTA).

IDIOMAS (INGLÉS), 5 (AFICIONADO).

CULTURA GENERAL, 8 (EXPERIENCIA PROFESIONAL LARGA).

Ya sabemos algo más de Juan. Sus conocimientos derivan directamente de la praxis de su trabajo (sólo obtuvo el graduado escolar), aprendió inglés por su cuenta con un método de quiosco (y no muy bien), y las cuatro cositas que sabe son gracias a que lee los suplementos dominicales del periódico y las “Selecciones del Reader's Digest”.

Aunque el nombre de algunas competencia ya es suficientemente definitorio de para qué sirven, vamos a explicar brevemente qué son y en que consisten cada una de ellas.

Actividades empresariales. - Conjunto de conocimientos necesarios para explotar o regentar un comercio o empresa de cualquier tipo: declaración del IVA, contabilidad, distribución, impacto publicitario, escaparatismo, ventas, etcétera. Es indispensable para todo PJ que posea un negocio autónomo desde una boutique a una fábrica de coches.

Afición. - Cualquier hobby o pasatiempo que nuestro PJ tenga. Al ser competencia específica, el jugador tendrá que decidir cuál será esta afición: cine, música, modelismo, coleccionismo, lectura, informática, pintura, poesía, etcétera.

Amor & sexo. - Capacidad del PJ para sus relaciones romanticoeróticas con el otro sexo (o el propio): cortejar, enamorar, saltar de cama en cama y todo eso que ya os estaréis imaginando...

Argot. - Estar al corriente de los giros lingüísticos y expresiones propias de la jerga de un ámbito determinado: de una profesión, de la juventud, de la delincuencia, de un determinado ambiente social, etcétera. Permite comprender a alguien que hable una de estas jergas, y contestarle con su misma forma de hablar.

Armas y municiones. - Uso, entretenimiento y manejo de todo tipo de armas de fuego, y todos los requisitos legales que ello conlleva. Habrá que especificar el tipo concreto de arma o especialidad que conoce el PJ: tiro militar, tiro olímpico o depor-

tivo, pistola, escopeta de caza, rifle. El PJ habrá de justificar por su profesión o aficiones esta competencia, ya que un arma sin los papeles en regla o que no esté «limpia» puede ser una fuente inagotable de problemas.

Arte dramático. - Experiencia y conocimientos propios de un actor, que le permiten desenvolverse en la escena de un teatro, una película, un vídeo de aficionados, etcétera. A veces, una interpretación convincente fuera de estos ámbitos puede sernos de gran utilidad...

Artes marciales. - El viejo y noble arte de la defensa personal sin armas, o el uso de armas tradicionales de Oriente. Refleja las muchas especialidades que pueden englobarse en este epígrafe: judo, karate, jiujitsu, kendo, aikido, kung-fu, full-contact, kickboxing, jeet kune do, etcétera. El PJ que tenga esta pericia practicará una de estas especialidades y sabrá cómo recurrir a ella en caso de necesidad.

Artesanía. - El PJ es ducho a la hora de crear cosas con sus propias manos, mediante procedimientos de arte popular: alfarería, tapices, esculturas, etcétera.

Biología. - Disciplina universitaria de estudio de las llamadas “ciencias naturales”.

Bricolaje. - Preparación y aptitudes para la construcción y reparación de cosas y enseres del hogar, utilizando las herramientas adecuadas: fabricación de un mueble, cambio de una cañería, etcétera. Que un PJ posea esta competencia no significa que sea una especie de McGyver, capaz de improvisar una radio con una caja de cerillas, sino que no se le dan mal las “chapuzas” de la casa.

Burocracia. - Técnica y práctica del “papeleo”: documentos, pólizas, certificados, currículums, etcétera. El PJ con competencia en Burocracia sabe cómo rellenarlos, reunirlos, presentarlos o exigirlos a la hora de cualquier trámite con la Administración.

Ciencias ocultas. - Denominación genérica de todas aquellas disciplinas acientíficas que versan sobre lo desconocido: desde la parapsicología a la adivinación, pasando por la magia o el hipnotismo. El PJ deberá declarar cuál es la ciencia oculta que practica: astrología, tarot, vudú, espiritismo, etcétera.

Ciencia. - Metodología de estudio o experimentación de carácter académico, reconocida como tal. La razón de ser de esta competencia es incluir cualquier estudio científico que no esté contenido en la lista de pericias: química, criminología, física, meteorología, paleontología, etcétera. El PIJ deberá decidir cuál es la rama de su elección.

Combate urbano. - Aptitudes para saber desenvolverse en una riña callejera, una pelea de bar o una bronca de discoteca. No presupone el conocimiento de artes marciales ni el uso de armas especiales, sino el saber colocar un buen puñetazo o esquivar una patada, o dar un botellazo en el momento adecuado.

Conducción. - Uso y manejo de vehículos a motor de dos, cuatro o más ruedas. El jugador deberá decidir qué tipo de vehículos son los que conduce su PJ, y qué clase de permiso de conducir posee.

Conocimiento del medio. - Desenvoltura y «savoir faire» en el ambiente que nos rodea. Dónde encontrar el bar de moda, cuál es la especialidad de tal restaurante, usos y costumbres en una discoteca de barrio alto, etcétera. El PJ que posea esta competencia sabe dónde encontrar casi cualquier cosa que necesite en la localidad donde vive, y las normas que rigen su hábitat~ Se puede especificar, según para qué profesiones, el conocimiento de medios distintos: mar, montaña, campo, aduanas, etcétera.

Contabilidad. - Conjunto de conocimientos y actividades que sirven para cuantificar, calcular y tener en regla las cuestiones económicas y las obligaciones impositivas de un particular, empresa o corporación.

Cultura general. - Diversidad de saberes y nociones acerca de temas muy heterogéneos, que componen el acervo cultural de una persona; no responde a ningún plan académico conocido, y es útil sobre todo para rellenar «tests» de capacitación, hacer crucigramas o jugar al Trivial Pursuit.

Danza. - Teoría y práctica del noble arte de Terpsícore, que consiste en evolucionar con el cuerpo al ritmo de la música. De su nivel dependerá el si somos émulos de Nacho Duato o si tenemos problemas bailando un simple “agarrao”.

Deportes. - Conocimiento de las reglas y práctica de cualquier disciplina deportiva -federada, olímpica o no-. El jugador deberá comunicar al DJ cuál es su especialidad en deportes. En algunos PJ, por razones físicas, monetarias o culturales, la competencia de deportes se restringe únicamente al ámbito teórico o meramente filosófico-especulativo (fútbol, baloncesto o ciclismo, por ejemplo).

Economía. - Ciencia que estudia los flujos monetarios, los mercados internacionales, la balanza de pagos, los índices de Bolsa y que, gracias a ello, determina las causas varias que pueden lograr tanto la euforia consumista como la depresión más paupérrima. ¿Crisis? ¿Qué crisis? Electricidad. - Habilidad teóricopráctica dedicada a la explotación de las posibilidades de la energía eléctrica: instalación, aprovechamiento, reparación de aparatos simples que la consuman, etcétera. Su conocimiento no incluye de forma necesaria el de la electrónica, y, como en todas las competencias que tengan que ver con labores técnicas, siempre será preciso disponer de las herramientas necesarias.

Electrónica. - Idem que Electricidad, pero dedicada al diseño, construcción, mantenimiento y reparación de circuitos microelectrónicos y su interconexión, a los que se les puede dar una infinita variedad de funciones.

Etiqueta social. - Conocimiento de los usos y costumbres vigentes para un grupo social y en un momento temporal determinado. El PJ que posea esta competencia sabrá qué tiene que hacer para “quedar bien” ante los demás, evitando hacer el ridículo.

Idiomas. - Facultad de entender, hablar, leer y escribir otros lenguajes que no sean el nativo del PJ. Será el jugador el que decida cuál es el idioma que habla su personaje. Cada idioma por separado contará como una competencia más. Es decir, si un PJ desea hablar francés, ruso y tágalo, deberá anotar cada uno de estos idiomas como una competencia única.

Informática. - Uso y explotación de los llamados ordenadores personales (hardware y software), máquinas complejas que permiten realizar todo tipo de tareas con rapidez y eficiencia... o tardar el doble del tiempo necesario para hacerlo a mano.

Ingeniería. - Estudios superiores de índole técnica, con diversidad de ramas y especialidades. El jugador deberá especificar cuál de estas especialidades domina: mecánica, telecomunicaciones, caminos y puertos, etcétera

Medicina. - Arte y ciencia de Hipócrates, consistente en preservar la vida humana y sanar los males del cuerpo. A efectos prácticos, y si tiene lo que necesita, un PJ médico puede curar, con un tiro adecuado, 2 PG. (Ver Reglas de combate.)

Medicinas alternativas. - Prácticas curativas y terapéuticas, de gran antigüedad en muchos casos, no reconocidas por la medicina "oficial": acupuntura, homeopatía, naturismo, iridología, reflexoterapia, etcétera. El jugador deberá elegir la especialidad de Medicina alternativa que practica.

Mecánica. - Construcción y reparación de máquinas de cualquier tipo, mediante el uso del instrumental y las herramientas adecuadas. Cada usuario de mecánica tiene su propia especialidad: automóvil, ascensores, maquinaria de construcción, etcétera. Ello significa que un mecánico de coches pasará serios apuros para reparar una grúa, pongamos por caso.

Medios de comunicación. - Aptitudes y experiencias profesionales de la persona que trabaja en algún sistema de comunicación de masas: prensa escrita, radio, publicidad, televisión, fotografía, vídeo, etcétera. El PJ decidirá cuál es el medio que cultiva y domina.

Militaria. - Conocimientos propios de la vida castrense: manejo de armas, estrategia, historia militar, disciplina, etcétera. Suele ser exclusiva de los PJ que hacen o han hecho carrera en el Ejército, y en menor medida, grupos paramilitares y aficionados al tema bélico.

Otras experiencias. - La función de esta competencia es servir de comodín, y dar cabida a cualquier competencia precisa para un PJ, y que no esté contemplada en las reglas. Sea cual sea ésta, debe tener una fundamentación lógica, y ser aprobada por el DJ.

Picaresca. - Puesta en práctica de la "gramática parda" que algunas personas saben desplegar para "sobrevivir" económicamente en la jungla del asfalto. Un "pícaro" conoce desde el sobado "toco-mocho" hasta técnicas refinadas, como el carterismo, los "triles" o el "descuido".

Política. - Teoría y práctica del ejercicio del poder, y las diversas formas que éste adopta: democracia, república, dictadura, etcétera. A menor escala, supone también el ejercicio de cargo público, y el conocer las muchas triquiñuelas legales que entraña el sistema parlamentario.

Procedimientos legales. - Estudio, precisión y aplicación de las normas legales vigentes en un sistema jurídico dado: derecho civil, penal, canónico, internacional, foral, etcétera. Es "el pan nuestro de cada día" para abogados, juristas, legisladores, jueces, funcionarios de juzgado, fiscales, etcétera.

Psicología. - Ciencia que estudia el comportamiento humano, y que pretende sacar conclusiones de la observación analítica de la personalidad. Que lo consiga con certeza, es ya otra historia.

Relaciones públicas. - Arte y práctica del fomento de la comunicación humana, a distintos niveles y con muy diversos fines, especialmente comerciales. Cada uno a su manera, las utiliza y cultiva tanto el vendedor de enciclopedias como el animador de una discoteca.

Religión. - Conjunto formado por la historia, creencias y liturgia de una determinada confesión espiritual. El PJ que posea esta competencia habrá de especificar cuál es el credo que profesa: catolicismo, protestantismo, islamismo, budismo, sintoísmo, animismo, wicca, etcétera.

Sexto sentido. - Capacidad que poseen algunas personas para intuir o conocer cosas que están fuera del alcance de sus sentidos. Son patrimonio de aquellas personas que tienen "corazonadas", "pálpitos", "visiones", "intuiciones", etcétera, y que hacen caso a estas premoniciones. Lo que puede ser de gran utilidad en este peligroso mundo en el que vivimos.

Supervivencia. - Entrenamiento destinado a lograr que un ser humano se adapte a un medio hostil, y que sea capaz de utilizarlo en su provecho. Esta sacrificada disciplina antes era exclusiva de agentes especiales y soldados de élite, pero con el auge actual de los deportes de aventura y riesgo controlado, cada día cuenta con más adeptos.

CLASES DE PERSONAJE EN ALTA INSEGURIDAD

Como ya hemos apuntado antes, lo que define especialmente a un personaje de Al es su profesión. En razón de ella podemos crear infinitos tipos de personaje, más o menos capaces de enfrentarse a distintos tipos de situaciones. Este epígrafe pretende dar unas pequeñas orientaciones a jugadores y DJ acerca de cómo elegir las competencias y "darle vida" a un PJ cualquiera.

PROFESIONAL.

Quizá la categoría más amplia: un profesional es una persona que trabaja en algo determinado, cosa que parece una perogrullada, pero que es cierta. Como profesional consideraremos a un panadero, un taxista, un maestro tornero o un vendedor. Las competencias que elijamos para él (al igual que en el resto de PJ) irán encaminadas a ayudarle en su actividad diaria.

Ejemplos:

Taxista: Conducción, Relaciones públicas, Mecánica y Deportes (fútbol).

Vendedor: Relaciones públicas Actividades empresariales, Economía y Idiomas

Crupier de casino: Otras experiencias (juego), Etiqueta social, Psicología, ciencia (fisonomía) y Economía

Empleado de Banca: Economía, Burocracia, Procedimientos legales, Contabilidad y Informática

Las combinaciones de ocupaciones y competencias en razón de ésta pueden ser casi infinitas, como intuirá el lector. Hay que tener claro que no todas las competencias que posea un PJ han de estar encaminadas por fuerza a su trabajo. Un panadero puede ser un gran aficionado al golf o a la ópera; es posible que un sastre sea actor en sus ratos libres, y que una taquillera de cine puede estar preparando unas oposiciones a notarías. El DJ siempre tendrá la última palabra ante cualquier duda sobre la elección planteada por los jugadores.

Profesional Liberal

Lo que distingue a los profesionales liberales de los profesionales a "secas" son dos cosas: que suelen tener una formación académica mayor, y que se ganan el cocido "a su aire", por libre. En esta categoría entran médicos, abogados, ingenieros, publicistas, periodistas, asesores, etcétera. Veámoslo con algunos ejemplos:

Abogado: Procedimientos Legales, Ciencia (derecho/jurisprudencia), Economía, Política y Otras experiencias (judicatura)

Médico: Medicina, Psicología, Ciencia (cirugía) y Opcional: Medicinas alternativas (Acupuntura)

Asesor de Imagen: Relaciones públicas, Etiqueta-social, Política, Psicología y Medios de comunicación (televisión)

Agente de la ley

En esta categoría se engloba a cualquier funcionario público, cuya función es proteger y servir: policías municipales, nacionales y autonómicas, Guardia Civil, vigilantes privados, policía militar, escoltas y guardaespaldas, etcétera. Su cargo o función determina muy directamente su eficiencia, conocimientos y competencias: al fin y al cabo, no es lo mismo un policía local de Lugo que un GEO, o un policía nacional que un Mosso d'Esquadra. Esto es lo principal que hay que tener en cuenta a la hora de crear un PJ servidor de la Ley. Los militares quedan también incluidos en esta categoría. Por definición, este tipo de personajes suelen ser los que tienen acceso a annas (aunque no siempre) y entrenamiento para usarlas.

Policía Municipal: Procedimientos legales, Burocracia, Armas y municiones (pistola), Conocimiento del medio (urbe) y Conducción

Vigilante Jurado: Armas y municiones (pistola), Combate urbano, Otras experiencias (Protección de caudales/vigilancia)

Militar: Armas y municiones (fusil), Artes marciales (Judo), Militaria, Supervivencia y Conducción

Guardia Civil: Armas y municiones (fusil/pistola), Procedimientos legales, Conducción, Militaria y Conocimiento del medio (urbe/campo/mar/aduanas)

Personaje público

Algunas personas, en función de sus logros o su trabajo, puede ser conocida del gran público: políticos, artistas, deportistas, banqueros, escritores, presentadores de TV, etcétera. Este tipo de PJ suelen ser bastante especiales, porque ya se sabe que la fama y la fortuna pueden ser causantes de muchos quebraderos de cabeza.

Político: Procedimientos Legales, Política, Burocracia, Etiqueta social, Picaresca y Otras experiencias (disciplina de partido/sistema parlamentario)

Actor de cine: Arte dramático, Idiomas (inglés/francés), Medios de comunicación (cine) y Relaciones públicas

Deportista profesional: Deportes (cualquiera), Conocimiento del medio (deportes) y Medios de comunicación (prensa especializada)

Estos personajes-tipo son sólo una indicación para DJ y jugadores que, como ya se ha dicho antes, tienen plena libertad para desarrollar sus PJ como crean conveniente, aunque sometidos al criterio del director de juego.

COMO JUGAR A ALTA INSEGURIDAD

Bien, ya hemos cumplido el trámite más latoso, la creación de personaje. Nuestro PJ está listo para vivir y desenvolverse en una ciudad de nuestra época, para correr aventuras que van desde la rutina de todos los días hasta el enfrentarse cara a cara con la muerte. Para ello, el director de juego habrá escrito una aventura (o "módulo"), cuyo desarrollo, ambiente y motivación sólo él conoce. Explicará a los jugadores la situación de comienzo de la aventura, y éstos tendrán que decidir qué es lo que hace su personaje, explicárselo al DJ, y establecer el resultado de dicha actuación mediante dados

Hay acciones que se consideran automáticas, y que por lo tanto, no requieren tiradas ni ningún requisito especial: andar, comer, hablar, respirar, etcétera. Algunas se sobrentienden, y otras basta con que se le comuniquen al DJ. "Me voy a casa a dormir, y mañana llamaré al abogado para concertar una cita", "pido la cuenta en el restaurante" o "saco la mountain bike del maletero del coche" son buenos ejemplos de estas "acciones automáticas".

Pero en otras ocasiones, los PJ tendrán que hacer cosas más relacionadas con su manera de ser o con lo que saben hacer. En este caso, será necesario hacer una tirada de dados, y ver qué talle sale al PJ. El sistema general para tirar los dados es el siguiente: una vez conocido el número preciso para lograr la tirada, se lanzan dos dados de seis caras y se suma el resultado. Si el número obtenido es menor o igual a la tirada exigida, la acción se ve coronada por el éxito. Por el contrario, el número obtenido es mayor de la tirada exigida, la acción del PJ falla. Así de sencillo.

Otra cosa a tener en cuenta son los aciertos y los fallos automáticos. Existe una cierta probabilidad de que lo que quiera hacer un PJ le salga bordado y a pedir de boca, o que sea el más estrepitoso y terrible de los fracasos. Esta regla se aplica a todas las tiradas que hayan de hacerse durante el juego. Un dos (dos unos en los dados) significa éxito automático en la acción emprendida. Un doce (dos seises en los dados) equivale a un fracaso automático. Le pediremos a nuestro amigo Juan López que lo ejemplifique para nosotros.

Juan ha conocido a una guapa turista británica delante de la catedral de Barcelona, y quiere invitarla a comer para conocerse mejor. La chica no sabe castellano, pero Juan habla algo de inglés e intenta proponérselo en la lengua de Shakespeare. El nivel de competencia en inglés de Juan es de 5. El jugador tira los dados, y los resultados posibles son los siguientes:

***5 o menos**: La turista comprende bien lo que Juan quiere decirle.*

***6 o más**: La turista mira a Juan con los ojos como platos, pues no entiende lo que éste quiere decirle.*

***2 (doble 1)**: La turista comprende a la primera que Juan quiere invitarla a comer, y como le parece un chico muy simpático, acepta de mil amores.*

***12 (doble 6)**: La británica recela de Juan, pues le parece que sus intenciones no están nada claras ni son demasiado honorables. Ella se irrita, y si Juan insiste, es muy posible que reciba una mala contestación o una bofetada.*

Como regla general para el DJ y los jugadores, existe un orden para decidir cuál es el epígrafe por el que habrá que tirar para decidir el éxito o fracaso de una acción:

1 Competencia propia: Es aquella pericia que ha escogido tener el PJ, con un nivel determinado, y que indica lo que sabe hacer.

2 Competencia "ajena": Es una competencia que el PJ no posee, pero que puede intentar, ya que en Al se supone que todo el mundo tiene un conocimiento somero de toda materia En este caso, el valor por el que se tirará será fijo, ya que hemos convenido en que cualquier competencia que un PJ no posea tiene un valor base de 3.

3 Tirada por atributo principal. En ocasiones, los PJ querrán hacer algo que no entra directamente dentro del ámbito de las competencias, así que el DJ tendrá que optar por hacer un tiro por atributo. Para ello, calibrará la dificultad de la acción según lo indicado en la tabla 2, aplicará el modificador al atributo que más se acomode a la pretensión del jugador, e informará a éste del número que tendrá que sacar con los dados.

Tabla 2	Modificadores de dificultad para tirada por atributo principal
Acción Muy Difícil o Peligrosa	-6
Acción Difícil	-4
Acción Complicada	-2
Acción Normal	-1
Acción Fácil	+0
Acción Muy Fácil	+2

Si tras aplicar el modificador al valor del atributo, la cantidad resultante fuese negativa, el PJ no tiene opción a hacer lo que desea, y tendrá que buscar otra alternativa. Si se lo permite el DJ, y el jugador desea arriesgarse, puede intentar hacer una tirada, pero para lograr la acción, debería sacar un doble 1 (acierto automático). Si el número es positivo, la tirada funciona exactamente como hemos descrito antes.

El ejemplo de Juan con la inglesa nos ha ilustrado de cómo hacer una tirada por competencia propia. En el caso de que Juan no supiera inglés, podía haberlo intentado también (a lo mejor ha visto dos o tres programas del "Follow Me"). Pero para ello, tendría que sacar con los dados 3 o menos (valor base para competencia "ajena"), lo que demuestra que lo tiene muy crudo.

Pero supongamos que Juan no quiere arriesgarse si no tiene ni papa de inglés, e intenta decirle a la turista que la invita a comer por señas. Como podréis ver en la hoja de personaje, no existe ninguna competencia que sea "Hablar por señas", así que el DJ decide que el jugador tendrá que tirar por Comunicación (COM). La COM de Juan es 10 (recordemos que es un pico de oro); el DJ establece que lo que quiere hacer Juan es Complicado (-2). 10 menos 2 es 8, por lo si se saca 8 o menos, la inglesa le entiende y con 9 o más se queda "in albis". El acierto y el fallo automáticos (haced memoria, doble 1 o doble 6) también se aplican a esta tirada. El DJ informa del resultado de la acción, y Juan deberá decidir qué es lo que hace a continuación para seguir camelándose a la inglesa. A pesar de que estas reglas cubren básicamente cualquier supuesto de acción, hay una situación especial que requiere de una solución distinta: el concurso de competencias o atributos. Esta situación se da cuando dos o más personajes enfrentan directamente sus conocimientos o atributos: una carrera, echarse un pulso o demostrar quién sabe más química. Para ello deben entrar en conflicto dos competencias o atributos iguales: cada jugador lanzará un dado, y sumará el resultado al valor numérico de la característica en liza. El que logre la mayor puntuación, gana, desempatando si fuese necesario.

Al volver de la comida con la inglesa, y tras beber un poco más de vino de la cuenta, Juan siente el impulso infantil de retarla a una carrera hasta el coche. Ella acepta divertida, y el DJ decide que PJ y PNJ utilizarán su ENG para establecer el resultado. La ENG de Juan es de 10, la de la inglesa, de 6. DJ Y jugador tiran los dados; el jugador saca un 4 y el DJ un 6. 10 +4 = 14 para Juan, 6 + 6 = 12 para la inglesa. Juan llega primero al coche entre fuertes risotadas.

La única regla que queda por comentar, y que puede ser de uso opcional por parte del DJ, es la referente a los puntos de destino. Estos puntos sirven, previa declaración del jugador de utilizarlos, para intentar asegurar el éxito en una tirada de importancia crucial. Antes de tirar, el jugador dice que utilizará PV; lanza el dado y si el resultado fuese mayor del que necesita, restará los PD necesarios para lograr el acierto en la tirada. Caso de haber anunciado el uso de PD y no necesitarlos, porque sale el tiro, se restará del total de todas formas 2 PD. Si el PJ no tuviese suficientes PD como para restar el número adecuado, los pierde directamente y la acción falla de todas formas. Los puntos de destino se reponen de aventura en aventura, justo al comenzar la sesión.

Con estas sencillas premisas, se puede solucionar cualquier cosa que los PJ quieran o tengan que hacer: es la labor del DJ el interpretar los resultados de las tiradas y ver cómo su éxito o fracaso afectan al desarrollo de la historia que se está creando en común.

EL COMBATE EN ALTA INSEGURIDAD

Dicen los entendidos que un juego de rol consta de unas reglas de combate más un universo para aplicarlas, y en muchos casos, es cierto. Al aboga por la no violencia y el diálogo para solucionar los problemas, pero en este mundo que vivimos, esta idea no pasa de ser una utopía. Habrá momentos en que no habrá más remedio que utilizar la fuerza bruta (esperemos que sean los menos), pues todos sabemos que un par de puñetazos y algunos tiros pueden ser la sal y pimienta de un buen módulo de acción.

La premisa que da pie al combate en AI es que éste puede ser letal en extremo, y poco beneficioso para tu personaje si éste quiere llegar a viejo. Las pistolas y los cuchillos matan, y los puñetazos y las patadas pueden hacer mucho daño. Hay personajes que están especializados en el uso de la violencia (policías, delincuentes, militares, mercenarios, etcétera) y otros que es posible que no sepan ni cómo aplastar una mosca. Tened esto siempre muy claro, y no permitáis que, por ejemplo, nuestro amigo Juan, que no ha empuñado una pistola en su vida, se convierta en cinco minutos en una especie de Rambo con más puntería que Juanita Calamidad. La lógica, en Al, siempre se impone a la fantasía, y ese es su principal reto a la hora de jugarlo.

En líneas generales, la forma de representar el combate en AI no difiere mucho de las reglas antes expuestas, ya que también se basa en el uso de competencias propias, ajenas y atributos con tiradas de dados. Como que en una situación de lucha pueden intervenir diversos PJ y PNJ, la única diferencia con una acción normal es que hay un orden más estricto de actuación y un mayor control del DJ. Cuando estalle un conflicto, seguid paso a paso las normas que se detallan a continuación.

1) INICIATIVA

Cuando empiezan los problemas, siempre hay alguien más rápido que sabe sacar partido de la situación. El que golpea primero, golpea dos veces, y para eso sirve la iniciativa. Ganará la iniciativa (es decir, atacará primero) aquel personaje cuya puntuación en sentidos (SEN) sea más alta. A continuación, y en riguroso orden descendente de SEN, actuarán los demás implicados. En el caso de que dos o más personajes tengan el mismo valor en SEN, se determina quién ataca primero tirando un dado. El tiro más alto gana la iniciativa, desempatando las veces que fueran necesarias. El DJ tira la iniciativa por los PNI, y los jugadores por sus PJ. Una vez establecido este orden, no se alterará hasta que un personaje quede inconsciente o muerto o cesen las hostilidades.

2) COMBATE PROPIAMENTE DICHO

Cuando le llegue el turno, el PJ tiene dos opciones para intentar infligir daño al contrario: combate sin armas o combate con armas. El combate sin armas se basa exclusivamente en el potencial agresivo de nuestro cuerpo, y se utiliza con las competencias de artes marciales y/o combate urbano, o en su defecto, usando las reglas de tiro por atributos en conjunción con la energía (ENG) del personaje.

El combate con armas tiene su justificación en la posesión de una arma de cualquier tipo (desde una pistola a una barra de hierro, pasando por una navaja o una botella), junto a las competencias de armas y municiones (armas de fuego), artes marciales (armas orientales), ciertas especificaciones de deportes (arco, ballesta, jabalina, lanzamiento, etcétera) y combate urbano (armas contundentes normales). Al igual que en el apartado anterior, caso de no poseerse competencia alguna de lucha, se recurrirá al atributo de coordinación (COR), utilizando las reglas ya comentadas.

Toda arma o ataque, si es efectivo su uso, causará un determinado número de puntos de daño, como podrá verse en la tabla 4: Armas. Ese daño infligido ha de restarse de los puntos de vida (PV) del personaje. Cuando los PV de un personaje llegan a cero, éste queda inconsciente. Si los PV de un personaje resultaran ser negativos, éste muere de forma inmediata, y pasará a ser un ex PJ Así de sencillo.

Un personaje herido recuperará PV a razón de 2 por día si dispone de atenciones médicas y descanso. 1 PV por día, si solo puede descansar y recibe una cura de urgencia, y 1/2 (medio) PV diario si tiene que seguir en pie pase lo que pase.

TABLA 3: DAÑO CAUSADO POR COMBATE SIN ARMAS

Ataque	Combate urbano	Artes Marciales	Artes Marciales
Bofetada	1	2	0
Puñetazo	2	3	1
Patada	3	4	2
Cabezazo	3	3	2
Carga	4	5	2
Codazo	2	4	1
Mordisco	2	N/A	2
Llave	N/A	4	N/A
Presa	3 (Especial)	3 (Especial)	4

N/A: No Aplicable

Especial: La presa es un ataque especial en el que se inmoviliza al adversario. A no ser que consiga zafarse de, ella (ENG contra ENG), la víctima recibe 3 PD por cada asalto que esté inmovilizado.

Daño causado por combate con armas cuerpo a cuerpo

Arma de mano	Daño	Competencia a usar
Arpón	1d6+3	COR/ENG
Bate beisbol	1d6+2	ENG/Combate urbano
Cadena	1d6+2	ENG
Cortaplumas	1d2	COR
Cuchillo	1d3	COR/Combate urbano
Cuchillo mariposa	1d6+1	Artes marciales
Destornillador	1d3	ENG
Espada	1d6	COR/ENG
Estoque	1d6+1	COR/ENG
Florete afilado	1d6-1	COR/ENG
Hacha	1d6+3	COR/ENG
Hoja de afeitar	1d3	COR
Jitto	1d6+1	Artes marciales
Katana	1d6+3	Artes marciales
Lanza	1d6	COR
látigo	1d3	COR
Llave inglesa	1d3	ENG
Machete	1d6+2	COR/ENG/Artes marciales
Navaja	1d6	COR/Combate urbano
Navaja de afeitar	1d6	COR
No-Dachi	1d6+2	Artes marciales
Nunchaku	1d6	Artes marciales
Porra	1d6-1	ENG/Combate urbano
Punzón picahielo	1d6	COR
Sable	1d6+2	COR/ENG
Shinobi Zoe (bastón ninja)	1d6+3	Artes marciales
Sierra mecánica	1d6+4	COR
Taladro eléctrico	1d6	COR
Tonfa	1d3	Artes marciales

Nota sobre dados que no son de seis:
Para 1d2 se lanza un dado de seis caras: par 1, impar 2
Para 1d3 se tira un dado de seis y se aplica: 1,2=1; 3,4=2; 5,6=3

Daño causado por combate con armas a distancia

Arma a distancia	Daño	Competencia a usar
Arco/ballesta	1d6	COR
Cerbatana	1d2	COR
Shuriken	1d6	Artes marciales

Daño causado por combate con armas de fuego cortas

Arma de fuego corta	Daño	Competencia a usar
Astra/Llama cal.38	1d6+4	Armas y municiones
Colt Police Positive	1d6+3	Armas y municiones
Colt Python cal. 357	1d6+5	Armas y municiones

Daño causado por combate con armas de fuego largas

Arma de fuego larga	Daño	Competencia a usar
Carabina aire comprimido	1d2	Armas y municiones
Escopeta cal. 12	1d6+2	Armas y municiones
Escopeta cal. 20	1d6+1	Armas y municiones
Fusil 22 LR	1d6+4	Armas y municiones
Fusil de asalto	2d6	Militaria
Fusil de caza	2d6	Armas y municiones
Metralleta H&K	1d6+6	Militaria
Mosquetón	1d6+3	Armas y municiones
Recortada (chata)*	1d6+2	Armas y municiones
Trabuco	1d6	Armas y municiones

* Alcance mínimo, sólo a bocajarro

DAÑO CAUSADO POR COMBATE CON ARMAS DE FUEGO PESADAS

Arma de fuego pesada	Daño	Competencia a usar
Ametralladora MG 32	2d6+2	Militaria
Cañón 75mm	6d6	Militaria
Lanzallamas	3d6	Militaria

DAÑO CAUSADO POR COMBATE CON EXPLISIVOS

Explosivo	Daño	Competencia a usar
Cóctel Molotov	2d6	COR
Dinamita (cartucho)	3d6	Militaria/ENG
Granada MK II	3d6	Militaria

MATERIAL Y EQUIPO

En todo JdR suele publicarse, después de la tabla de armas, la tabla del equipo que pueden adquirir los PJ, llevar consigo o simplemente tener en su casa. Este no es el caso de AI, porque sencillamente éste no es un juego como los demás. Los PJ de AI no son superhéroes, sino personas normales, y tienen en casa lo que tiene cualquiera... Tú, lector, ¿verdad que no tienes en casa un cañón antiaéreo? Pues no le pidas a tu DJ uno para adornar el salón, ni dejes que un PJ lo tenga si eres tú quien arbitras.

EXPERIENCIA

Es normal en los juegos de rol que los PJ veteranos vean cómo, poco a poco, sus características aumentan, a medida que juegan más y más aventuras. En términos de juego esto significa que con la práctica aprenden mejor a usar sus competencias, o que aprenden otras nuevas.

En AI un PJ puede aumentar en un punto una o dos competencias por cada aventura que juegue, siempre que las usara con bastante frecuencia a 1o largo de la aventura o que sacara un doble uno en una de ellas. Del mismo modo, nada impide a los PJ ganar algún puntito entre partida y partida haciendo que sus PJ asistan a cursillos o reciban clases especializadas.

AVENTURAS DE ALTA INSEGURIDAD:

El mundo de Alta Inseguridad es el tuyo propio. Te bastaría, como al Diablo Cojuelo, levantar los tejados de las casas de tu ciudad para encontrar, miles de argumentos, infinitamente superiores a todo lo que puedas imaginar. Lee la prensa. Mira la tele. Por más que te estrujes las neuronas, la realidad siempre superará a la ficción. Usa el mapa de tu ciudad. Haz que tus, jugadores se muevan por las calles que conocen. Deliberadamente, no hemos ofrecido nombres geográficos concretos, para que acerques más este juego al ambiente que te es familiar.

De todas formas, los autores no hemos podido resistir la tentación de añadir unas pequeñas ideas que pueden ayudarte a crear módulos de Alta Inseguridad. Anímate, que escribir es muy bonito... y el viejo planeta Tierra de principios del siglo XXI, un caldo de cultivo para ideas apasionantes.

La caja de seguridad

El director general de una importante empresa de productos químicos acaba de fallecer repentinamente, víctima de un ataque cardíaco. Los PJ son personas vinculadas directa o indirectamente con la empresa (guardias de seguridad, empleados de confianza, abogados o incluso algún detective privado), que reciben de sus superiores el encargo de recuperar las llaves de la caja de seguridad del difunto, donde solía guardar importantes documentos relacionados con la empresa... Documentos que a la competencia le encantaría hojear.,

El difunto siempre llevaba las llaves encima, y, se supone, que han sido sustraídas en el camino al hospital. En realidad han quedado olvidadas en otros pantalones, que están en la tintorería (el resguardo de la misma está en su cartera), pero los PJ no tienen por qué saber esto hasta que (por lo menos) hayan revuelto la clínica de arriba a abajo. Además, agentes de diversas empresas de la competencia se han enterado del asunto, y persiguen a los PJ para apoderarse de las famosas llaves.

Por cierto, cuando los PJ consigan abrir la caja encontrarán dentro... un bocadillo de chorizo. rancio y una muda de ropa interior limpia.

La final

Los PJ son presentadores y reporteros de un famoso programa deportivo de la tele, y un anónimo informador les pasa un soplo: a cuatro días de la última jornada de la Liga, el Club de Fútbol XXX (poner aquí el nombre que más rabia le dé al DJ) ha sobornado al colegiado señor Trencilla, para asegurarse los dos puntos que necesita para alzarse con la copa. Los PJ no saben que es falso. Realmente; es un bulo propiciado por el presidente del equipo rival, que está a un punto del anterior, y sabe que un escándalo es su última oportunidad de no perder la Liga (y el sillón de presidente, de paso).

¿Conseguirán nuestros intrépidos reporteros averiguar la verdad antes del domingo? ¿Podrán escapar a los gángsters enviados por el presidente rival? ¿Serán tan bestias como para hundir en el oprobio a un equipo que no tiene la culpa de nada?

La bomba y el Dragón

En el rascacielos de la redacción de DRAGON MAGAZINE (veintidós plantas) se está celebrando la fiesta del décimo aniversario de la revista, en la que trabajan los PJ. En mitad de la fiesta se recibe una llamada telefónica, avisando que hay una bomba en el edificio... y que estallará dentro de media hora. No hay tiempo para desalojar el edificio (los mandamases de la revista están demasiado ocupados con las azafatas, el alcohol y una interesantísima partida de Al) así que los PJ tendrán que intentar encontrar la bomba ellos solitos, antes que estalle. Por cierto; dicha bomba no existe: la llamada ha sido hecha por un editor de la competencia, enfadado porque no ha sido invitado. Se recomienda que esta partida se juegue a tiempo real: coloca un reloj encima de la mesa, bien visible para todo el mundo, para que sepan cuánto tiempo les queda antes de que "todo salte por los aires".

Servicio de urgencias

Los PJ llegan a un dispensario de urgencias acompañando a un amigo que se ha torcido un tobillo. Hay allí un pequeño revuelo, ya que un joven en tratamiento psiquiátrico ha tenido una crisis paranoide, y se ha hecho fuerte en un rincón con un palo de sueros (de metal) en las manos. Diez minutos después, y por si esto fuera poco, el dispensario es asaltado por una pandilla juvenil que intenta apoderarse de psicotrópicos (drogas). Una ambulancia con un caso grave se dirige también para allá, y está a punto de producirse el mayor corte de fluido eléctrico de la historia de la ciudad... Y vosotros, ¿qué hacéis?

El juicio

Uno de los PJ es abogado, y recibe el encargo profesional de defender a un hombre acusado de robo y estafa por parte de sus antiguos socios. El PJ empieza a recibir amenazas, en las que se le indica de manera muy explícita que si su cliente es declarado inocente, él tendrá que irse comprando una silla de ruedas...

¿Quién sabe dónde?

Un amigo de los PJ está gravemente enfermo. Antes de morir les pide que busquen a su hija, de profesión modelo, a la que echó de casa hace ya un par de años por asuntos que es mejor no reproducir aquí. El rastro de la muchacha pondrá al grupo tras la pista de una organización internacional de prostitución, narcotráfico y trata de blancas. Ahí es nada.

Notas de Los Autores:

Con Alta Inseguridad hemos pretendido crear un juego técnicamente muy sencillo (dirigido a un público que empieza ahora en el mundo del rol), pero con el mejor y más complejo ambiente posible: el mundo real. Esto es un arma de doble filo. Nuestra vida tiene cosas muy bellas y cosas muy tristes, que generalmente aparecen muy cerca en el tiempo y el espacio. No hemos querido censurar el juego, el mundo es así. Pero te pedimos un poco de responsabilidad social hacia tus jugadores. Ten cuidado al elegir los argumentos de tus módulos, no vayas a ofender su cultura o ideales. Ya lloramos bastante leyendo la prensa o viendo los telediarios para tener que pasar malos ratos delante de la mesa de juego, ¿OK?

Si esta revista cae en manos de algún veterano de esto del rol, quizá recuerde un juego aparecido en Francia hace unos seis años, publicado en encarte por la ya desaparecida revista Croniques d'Outre Monde. Dicho juego se llamaba Trauma, y también estaba ambientado en la realidad del mundo actual. Aquí terminan las similitudes con Alta Inseguridad. Porque la temática de Trauma consistía en colocar a personas normales, del mundo actual, frente a situaciones límite... por desgracia también del mundo actual: masacres, ajustes de cuentas, raids mercenarios, intrigas políticas, terrorismo, etcétera. Eso significaba que, tarde o temprano, los jugadores de Trauma se hacían PJ ex mercenarios o similar, ya que era la única manera de sobrevivir. Pronto se convirtió en un JdR para Rambos.

Alta Inseguridad no pretende eso. Los PJ son gente normal y corriente, enfrentados a una aventura para la que quizá no estén preparados... pero de la que pueden salir vivos con ingenio, algo de arrojo y mucha suerte. No estamos hablando de películas como Commando, Rambo III o Yo soy la Justicia, sino de Frenético, Con la muerte en los talones o Sliver (Acosada).

Alta Inseguridad no es un reglamento exhaustivo, aunque es un juego de rol completo. Tiene lagunas... pero es que no tenemos sitio para escribir más. Tampoco queremos sobrecargar vuestras cabecitas con reglas y reglas para hacer el juego hiper realista. No vaciles en crear tus propias reglas para llenarlas, pero comenta con tus jugadores cada modificación que desees incorporar. Anímales a que investiguen. En nuestro juego (a partir de ahora tu juego, que como DJ eres quien se lo va a currar) es mejor utilizar la astucia que la fuerza. Y es más divertido. Como en la vida real. Las armas matan. La poli no quiere follones. Haz pensar a tus jugadores. Les gustará.

Alta Inseguridad
Juego de rol de acción urbana

Aventura de Iniciación:
TUS AMIGOS NO TE OLVIDAN

Módulo para un grupo de dos a cuatro jugadores. Es necesario que todos ellos tengan alguna relación con el derecho (abogados, estudiantes, policías, detectives privados, etcétera).

Normalmente, las aventuras o módulos de rol son mucho más esquemáticos. Este es especial, pensado para un DJ que empieza. En lugar de describir cada una de las situaciones y acciones, el DJ puede limitarse a leer a los jugadores los textos en negrita, siguendo las indicaciones que aparecen a continuación.

Introducción

La mañana es gris y deprimente, cae un ligero aguacero y sopla a ráfagas un viento frío y desagradable. Os encontráis en el cementerio para darle el último adiós a don Julián Bastarrica (alias el Viejo), vuestro antiguo profesor de derecho civil en la facultad. Os habéis enterado de su fallecimiento por una esquela aparecida en el diario La Prensa. El Viejo era un malnacido a la hora de puntuar los exámenes, pero también un tipo demasiado valiente y demasiado amigo de las causas imposibles como para no haberse ganado vuestro respeto. Lo menos que podíais hacer era acudir a su funeral.

Deja que cada jugador presente a su PJ a los demás, ya que de hecho se acaban de conocer. Luego continúa:

1. El entierro

El Viejo no tenía familia, así que además de vosotros, solamente han acudido al funeral dos personas más: una jovencita de unos ventipocos años y un hombre maduro, corpulento y silencioso.

Si los PJ hablan con el hombre maduro, éste les dirá:

> ***Mi nombre es Miguel Sandoval, y soy inspector de policía. También fui alumno del Viejo. ¡El maldito me dejó civil de segundo para septiembre! Pero me enseño qué es el delito. y que debe perseguirse el crimen. Dicen que su muerte fue un accidente. No sé. No estoy seguro. Pero estoy en la brigada antidroga, no en la de homicidios. No he podido investigar el caso.***

Si los PJ se muestran interesados en sus palabras, les dará su tarjeta, para que le llamen si necesitan su ayuda.

Si los PJ hablan con la chica, ésta les dirá:

Me llamo Victoria Ribera (Vicky, para los amigos) y soy estudiante de periodismo. Conocí al Viejo en la redacción del periódico La Prensa, en la que trabajo como fotógrafo "free lance". El profesor escribía ocasionalmente artículos de opinión para el periódico. Eramos buenos amigos, así que le conté lo de las fotos... ¡Dios, lo han matado por mi culpa!

Serán necesarias unas tiradas de relaciones públicas o psicología para tranquilizarla. En caso que los PJ no lo consigan, les dará su teléfono para que la llamen al día siguiente. (Entonces les dará la información que acaban de perderse ahora.)

Si, por el contrario, consiguen que se calme les dirá:

Estaba haciendo un reportaje fotográfico en el parque nacional de las Islas Verdes cuando me fijé en un buque mercante que navegaba no lejos de allí. Le hice unas fotos, que ampliadas revelaron que arrojaba unos bidones al agua. Le mostré las fotos a Julián, que se mostró muy interesado. Hace unos días me llamó para darme las gracias, diciéndome que le había puesto sobre la pista de una noticia importante. Prometió darme más detalles.. Ya no volví a verle.

Si los PJ son tímidos y no le dirigen la palabra ni a uno ni a la otra, la chica entrará en un ataque de histeria y gritará:

¡Maldita sea, Julián! ¿Por qué dejaste que te asesinaran?

Es posible que eso les motive.

2. La muerte de un viejo profesor

Tanto el inspector Sandoval como Vicky saben las causas de la muerte del Viejo:

Salía de su casa y un coche deportivo rojo lo embistió a toda velocidad. Murió en el acto. El vehículo se dio a la fuga.

Es el momento de dar a los jugadores total libertad para investigar. Según dónde investiguen averiguarán diferentes datos, siempre que previamente pasen las oportunas tiradas por sus competencias:

** Investigando en el lugar de los hechos (tirada por percepción, acción normal):*

A poca distancia del lugar del atropello veis unas marcas de neumáticos en la calzada: Os dais cuenta que fueron dejadas por un coche que, estando parado, arrancó precipitadamente, a toda velocidad.

** Interrogando a los vecinos de la zona (etiqueta social o relaciones públicas):*

Aunque jubilado hacía años, el Viejo era conocido como un hombre muy activo. No se le conocían amigos íntimos. La vendedora del "ultramarinos" (especie de bodega/super/bazar chino que acecha en los bajos del inmueble) les comentará que le pareció ver "alguien sospechoso" rondando por la vecindad:

> ***"Mire, yo se lo digo, vea usted, que la Policía son buena gente, yo no le digo que no, pero es que... Verá, que no han querido ni escucharme, y yo sabía... le digo que sí, que aquel tipo tenía mala pinta, ay Dios, y yo diciéndoselo al señor policía que nada más verlo le digo yo que no tenía buena cara y él señor policía que no quería saber nada...."***

Etcétera. Venga, un buen examen para un DJ valiente. A ver si puedes aguantar hablando así cinco minutos... o mientras queden jugadores en la mesa. Si los PJ aguantan a la señora, obtendrán una información muy valiosa. La descripción del caballero es muy vaga. Alto, fuerte ... sólo le hace especial el que le falta el lóbulo de la oreja derecha. Además, la señora apuntó la matrícula del coche.

** Hablando con el inspector Sandoval. (No hace falta tirada, el comisario es amiguete.)*

El caso fue encargado al inspector López, de homicidios. Cerró el expediente anunciando que la muerte fue accidental. Según él, no hay testigos, ni descripción del coche, ni matrícula, ni nada.

Si los PJ le cuentan a Sandoval sus últimas averiguaciones, les aconsejará que no se metan con López (al fin y al cabo, es policía, y también peligroso). El hará algunas averiguaciones por su cuenta.

Si le dan la matrícula del coche que atropelló al Viejo, Sandoval hará una llamada telefónica, obteniendo el nombre del propietario del vehículo. Pertenece a la flota de «Gonzaga, S. A.», un holding industrial. De momento.

Si a los PJ no se les ha ocurrido, Sandoval les sugerirá que pueden investigar las recientes actividades de su difunto profesor.

3. Una investigación peligrosa

** Investigar la vida profesional del Viejo. (Etiqueta social.)*

El Viejo se jubiló hace casi diez años, pero no ha permanecido ocioso. Ha realizado seminarios en universidades de verano, conferencias y ha escrito numerosos artículos de opinión. Incluso ha sido invitado a varios programas, tanto de radio como de televisión. Siempre defendiendo causas perdidas. Muchos miembros del profesorado le recuerdan aún con nostalgia, aunque dirán que últimamente "se hacía muy caro de ver".

En la sede del periódico La Prensa, el redactor jefe informará a los PJ que Julián Bastarrica le había prometido una «noticia bomba» sobre «Gonzaga, S. A.», el holding industrial. La documentación no está aún en poder del periódico, porque el Viejo siempre trabajaba en su casa.

** Investigar sobre el holding Gonzaga. (Medios de comunicación.)*

«Gonzaga S. A.» extiende sus tentáculos sobre muy diversos campos: combustibles, televisión, industria, servicios... Entre otras cosas tiene la exclusiva de destruir los residuos radioactivos que producen las centrales nucleares de nuestro país. El principal accionista y jefe del consejo de dirección es José Gonzaga, un hombre que se ha hecho multimillonario de la noche a la mañana... por unos medios que es mejor no airear demasiado. Sin embargo, nunca se le ha conseguido probar nada. Gonzaga vive alejado de periodistas y paparazzi en un chalet de las afueras, prácticamente una fortaleza.

** Visitar la casa del Viejo. (Bricolage, para entrar sin llave.*

El viejo sigue viviendo en el mismo piso donde ibais a llevarle los trabajos de la universidad. Todo sigue igual, excepto que ahora hay un moderno ordenador personal. Si los PJ activan el procesador de textos encontrarán un artículo a medio escribir para La Prensa, denunciando que la empresa «Gonzaga, S. A.» incumple gravemente la legislación de control de residuos radioactivos, no permitiendo la entrada en sus instalaciones de inspectores. El artículo promete una segunda parte, y "revelaciones ante los tribunales".

Una tirada de informática permitirá descubrir que el disco parece demasiado lleno para los pocos programas que contiene. Otra tirada de informática (con un malus de -2) permitirá acceder a un directorio oculto, lleno de documentación sobre «Gonzaga, S. A.». En ellos se habla de vertidos de material tóxico, lanzados al mar no demasiado lejos de uno de los más bellos paisajes vírgenes de vuestro país, el parque natural de las Islas Verdes. Gonzaga tiene la exclusiva de destruir los residuos radioactivos que producen las centrales nucleares de nuestro país, pero en vez de transportarlos para un costoso tratamiento de reciclaje en el extranjero, prefiere que el patrón del buque mercante "Cabo de Gata", José Andreu, los tire al mar envueltos en bidones de acero y cemento. Según algunos cálculos realizados por expertos, estos bidones se destruirán en pocos años... liberando una carga mortal para la fauna de la zona.

** Telefonear a Vicky. (15 pesetas si se hace desde una cabina pública.)*

Sus padres están preocupados... Ha desaparecido.

Por cierto, los PJ que investigaron sobre el holding Gonzaga recibirán la siguiente llamada telefónica:

> **"Buenos días, le habla don José Gonzaga. He sabido que estaba usted interesado. en verme. Si lo desea, puede venir esta noche a mi residencia, digamos que a las diez. Tomaremos una copa y discutiremos los detalles del negocio. Por favor, no falte. Creo que su amiga Victoria se lo agradecerá."**

4. Impedimentos Legales:

Lo más fácil es que los PJ se pongan en contacto con Sandoval. En caso contrario, será él el que se ponga en contacto con los PJ, preguntándoles qué es lo que han averiguado hasta ahora.

Si le muestran al inspector las pruebas que han encontrado en casa del Viejo les dirá:

> ***"Bien, bien, señores. Parece que han visto bastantes cosas que se le escaparon a mi colega... o que éste no quiso ver. La documentación que aportan sin duda es muy interesante, pero no va a probar que nuestro amigo fue asesinado. Todo lo que aportan... son pruebas circunstanciales. No se puede fundamentar una acusación de homicidio con ellas, sólo un mísero delito ecológico... que a nadie importa, y que se saldará con una multa. Otra cosa sería si pudiéramos examinar el coche con el que se cometió el asesinato. Pero Gonzaga asegura que se lo robaron hace algunas semanas."***

Si le hablan de la desaparición de Vicky y de la invitación telefónica añadirá

> ***"No puedo entrar en casa de Gonzaga sin orden judicial, ni siquiera aunque tenga la sospecha de que la chica esté en su poder. Puedo presentar las pruebas que tenemos a mis superiores, solicitando reabrir el caso y acusando a mi compañero de negligencia, pero la investigación puede llevar semanas, tiempo más que suficiente para que Gonzaga limpie sus trapos sucios... incluida la chica.***

Los PJ tienen tres caminos a seguir:

** Desentenderse del asunto (sufriendo al cabo de un par de semanas un lamentable accidente, como el que le costó la vida al Viejo: Gonzaga no quiere dejar cabos sueltos).*

** Poner tierra por medio y tomarse unas largas vacaciones, mientras se enfría el asunto (aunque lo que más se enfriará será el cadáver de Vicky, encontrado en la playa un par de días más tarde) ...*

** Acudir a la cita, con la esperanza de rescatar a Vicky, antes de que sea demasiado tarde.*

Intentar rescatarla a lo bestia, asaltando la mansión, sería poco recomendable: las alarmas son buenas, Gonzaga llamaría tranquilamente a la Policia, y los PJ deberían hacer frente a una acusación de allanamiento de morada o algo peor.

5. En la madriguera

Si los PJ se deciden por la tercera opción, se presentarán, más o menos a la hora indicada, ante la mansión Gonzaga, un chalet impresionante situado en las afueras de la ciudad:

Os abren la puerta dos guardias de seguridad, que os cachean bajo la mirada atenta de un tipo robusto, con aspecto siniestro, vestido con un traje oscuro.

Aquel que pase una tirada normal de sentidos verá que al matón le falta el lóbulo de la oreja...como el tipo que rondaba al Viejo.

Una vez el guardia haya terminado de cachear al grupo, y de confiscar las armas que llevasen los PJ, el matón conducirá a los PJ al interior de la mansión.

Gonzaga os espera en el salón, elegantemente enfundado en un batín de seda. Junto a él, adormecida e indiferente, se encuentra Victoria. Es evidente que ha sido drogada. El magnate es todo suavidad y buenos modales. Os ofrece asiento y una copita, y empezará a hablar, con Martín (el matón) a su lado:

"Señores, gracias por haber aceptado mi cita. Puede ser beneficiosa para ambas partes. Ustedes tienen algo que yo deseo: información que destruir. Yo tengo algo que ustedes desean. ¿Qué es? ¿Dinero? ¿Contactos? Negociemos. Por el bien de todos. Estoy dispuesto a ser muy generoso... siempre que olviden las chocheces de un viejo que nunca supo poner los pies en el suelo.»

Como DJ deberás ahora centrarte en interpretar el papel de Gonzaga. Si los PJ simulan pactar con él, y son lo bastante convincentes, les hará firmar a todos unos documentos comprometedores, que los involucran directamente en los negocios turbios de Gonzaga: así, el magnate planea atar a los PJ con cadenas de hierro a su persona.

Si por el contrario, los PJ lo acusan y le gritan que nunca se venderán a una sabandija como él, Gonzaga sonreirá desagradablemente, y chasqueando los dedos dirá a Martín:

"Sácalos de aquí ...y esta vez, haz que sea limpio."

El matón mostrará una sonrisa lobuna, y desenfundando con rapidez su arma encañonará a los PJ.

De un modo u otro, la escena se verá interrumpida con la llegada del inspector López, que exige ver inmediatamente a Gonzaga. El magnate lo hará pasar a la habitación contigua, mientras Martín se queda con los PJ y con Vicky. La conversación sube de tono, y no será difícil (tirada de sentidos normal) que los PJ oigan los gritos del policía:

"¡Tienes que usar tu influencia y eliminar a Sandoval! ¡Piensan reabrir el caso! ¡Nunca debí aceptar tus sobornos!"

Los PJ no son los únicos que están atentos. También lo está Martín, que distraerá su atención de los PJ para dirigirse hacia la puerta, temeroso de que el inspector se ponga agresivo y su amo necesite su ayuda. Un buen momento para que los PJ lo ataquen por sorpresa, o para que intenten huir con Vicky.

Si los PJ no hacen nada, o se encuentran con problemas para reducir a Martín, López, Gonzaga y los dos guardias de seguridad, recibirán una ayuda inesperada, pues el buen inspector Sandoval aparecerá esgrimiendo su orden judicial favorita: su pistola «Llama» calibre 38.

De ser detenido, López confesará haber recibido sobornos por parte de Gonzaga, para cerrar la investigación lo antes posible. Respecto a Martín, reconocerá haber atropellado al viejo por orden de Gonzaga. Este guardará un hosco silencio, y reclamará un abogado.

6. El final

Si los PJ resuelven la aventura, Gonzaga, Martín y López vivirán una larga temporada alimentados por las arcas del Estado, acusados de la muerte del viejo o de intento de asesinato. Opor ambas cosas. Y se habrá aportado una gota de orden al océano de desequilibrio de nuestro planeta. Y quiero pensar que, donde quiera que esté, un viejo profesor se sentirá orgulloso de sus alumnos.

Personajes no jugadores (por orden de aparición):

Vicky:

Energía, 6; coordinación, 8; complexión, 6; intelecto, 5; comunicación, 5; sentidos, 10. PV 12, PD 8. 1,60 m, 52 Kg 22 años, soltera.

Vive con sus padres en un barrio obrero.

Competencias: Afición (fotografía), 7; biología, 5; danza, 5; medicinas alternativas, 4; medios de comunicación, 6.

Descripción: La típica estudiante progre, algo despistada, muy cabezota y un poco corta de luces.

Miguel Sandoval:

Energía, 8; coordinación, 7; complexión, 11; intelecto, 7; comunicación, 6; sentidos, 9. PV 22, PD 12. .1,78 m, 80 Kg, 53 años, soltero.

Por 1o que se sabe de él, vive en la comisaría.

Competencias: Armas y municiones (pistola), 9; burocracia, 8; conducción, 7; conocimiento del medio (urbe), 10; procedimientos legales, 7.

Descripción: Policía maduro, honrado, implacable y con úlcera.

Guardias de seguridad:

Energía, 8; coordinación, 6; complexión, 8; intelecto, 3; comunicación, 4; sentidos, 8. PV 16, PD 5. 1'80 m. 75 Kg, 25 años.

Son solamente amigos.

Competencias: Armas y municiones (pistola), 6; combate urbano, 7; otras experiencias (vigilancia), 6

Descripción: Vigilantes jovencitos, sin mucha idea de lo que pasa, ni de para quién trabajan.

Julián Martín:

Energía, 9; coordinación, 8; complexión, 10; intelecto, 4; comunicación 3; sentidos, 5. PV 20, PD 7. 1,85 m, 90 Kg, soltero, 45 años.

No se le conoce familia ni amigos íntimos. Vive en casa de Gonzaga, y no se separa de él (excepto en compromisos “de ambiente fino”).

Competencias: Armas y municiones (revólver del 38, que guarda en una funda sujeta al tobillo, por lo que no se puede descubrir a simple vista, sería necesario un cacheo); combate urbano 10; conducción (automóvil), 7; conocimiento del medio, 6.

Descripción: Chófer y guardaespaldas de Gonzaga, Martín es un saco de músculos... sin un gramo de cerebro.

José Gonzaga:

Energía, 4; coordinación, 5; complexión, 5; intelecto, 9; comunicación, 10; sentidos, 6. PV 10, PD 13. 1,70 m. 60 Kg, 63 años, casado.

Vive en un costoso chalet del barrio residencial de la ciudad.

Competencias: Ciencia (física nuclear), 5; contabilidad, 8; economía, 8; etiqueta social, 10 (siempre educado); idioma (francés), 6; idioma (inglés), 5; procedimientos legales, 9; política, 6; otras experiencias (relaciones con políticos), 8.

Descripción: Gonzaga es el arquetipo de malo de la película, frío y cerebral. Presidente y fundador de «Gonzaga, S. A.», ha descubierto que es más rentable tirar residuos radioactivos en alta mar que procesarlos para que pierdan su peligrosidad. Total, a él no le gusta el pescado...

Alta Inseguridad
Juego de rol de acción urbana

Aventura de Iniciación:
DE DROGAS Y DE FANTASMAS
(THE PROJECT)

Introducción:

El anuncio aparece en los foros dedicados a las ciencias ocultas y el esoterismo, aunque pronto salta a las RRSS:

> ***"Se buscan voluntarios para realizar investigación paranormal en casa encantada ubicada en el estado de Nueva York. La experiencia será filmada y, si hay suficiente calidad, emitida por televisión. Se gratificará.***
>
> ***Interesados contactar en el 555 568 889"***

Los PJ son personas que han contestado al anuncio, ya sea porque son aficionados a las ciencias ocultas, les hace ilusión salir por televisión o, simplemente, lo ven como una manera de ganar unos dólares fáciles.

Quién organiza todo esto es una pequeña cadena estatal, la Nexus (en homenaje a Nexus 6, el replicante de "Blade Runner"). Esta cadena está especializada en emitir películas y series de ciencia ficción y terror, pero también produce programas propios sobre avistamientos alien, teorías conspiranoicas y sucesos paranormales. Y si, quiere hacer una serie de programas sobre casas encantadas. Lo va a llamar, en clara alusión famosa película sobre la bruja de Blair "The damned house project" (El Proyecto de la Casa Maldita). Hará las veces de presentador y conductor del programa el reconocido actor de Hollywood Nicholas Page, (que debido a sus despilfarros crónicos, se apunta a lo que le ofrezcan con tal que le paguen)

Los PJ pasarán dos castings antes de ser (evidentemente) elegidos: uno en el que habrán de contestar a una serie de preguntas por escrito y otro que será una entrevista personal, por supuesto grabada "para ver qué tal lucen ante cámara". Del mismo modo, se les hará firmar un contrato en el que autorizan a la cadena a emitir lo que graben de ellos, por una compensación de 300 dólares (algo menos de lo que cobra un actor de reparto por programa, según las tarifas de la Federación Estadounidense de Artistas de Radio y Televisión). Se trata, como dice el anuncio, de entrar en una casa supuestamente encantada, e intentar contactar con los espíritus que en teoría allí se encuentran. Si a algún PJ le da por leer la letra pequeña y pasa una tirada de Burocracia o de Procedimientos Legales, verá que la cesión de derechos de imagen es vinculante: es decir, que los PJ no ten-

drán voz ni voto en la decisión de lo que se emita. Así que mejor será que no les filmen en una situación comprometida (como hurgarse la nariz, por ejemplo, o algo peor). Por cierto, para evitar accidentes está absolutamente prohibido llevar armas de fuego, ni de ningún tipo (y la productora será muy estricta con el tema, hasta el extremo de hacer cacheos)

Nota para el Director de Juego: ¿Y qué sucede en realidad? Pues, por supuesto, hay algunos detalles que los PJ ignoran. Para empezar, que este programa va a ser de todo menos algo serio y científico, como les están vendiendo. En realidad, se trata de un programa de broma. La idea original era que la casa estuviese llena de cámaras y pequeños gadgets de efectos especiales, con el fin de asustar y, a ser posible, aterrorizar a las pobres víctimas que entrasen... Por desgracia la mayor parte del presupuesto se ha ido en contratar a Nicholas Page, así que finalmente será Billy, el becario, el que se encargará de hacer el tonto para asustar a los pobres incautos (es decir, los PJ). Luego una buena labor de edición lo hará todo aún más divertido. Sam, la responsable del programa, le ha prometido a la cadena que con este espacio lo van a petar...

Primera parte: Humo y espejos

El equipo de rodaje

Los que acompañarán a los PJ al interior de la casa son:

Nicholas Page: Actor de carrera irregular, que siempre necesita dinero. Un galán algo caduco de cuarenta y muchos, que trata de arañar papeles para seguir en el candelero (y pagar así las pensiones de sus exmujeres, que lo sangran vivo). Aunque en un principio nadie le ha hecho partícipe de la realidad del programa, es perro demasiado viejo para no sospecharlo. Se presentará en el rodaje con varias copas de más y como con medio kilo de cocaína esnifado. Durante toda la sesión pasará absolutamente de todo, completamente flipado y soltando chistes y gracias de gusto dudoso. Nada ni nadie le convencerá de que el show se ha ido de las manos.

Samantha Edgar (Sam): Aparentemente la cámara, en realidad la redactora del programa. Veinteañera pelirroja, guapita y muy ambiciosa, es la que ha convencido a los productores de la viabilidad del programa gracias a su capacidad de convicción, sus implantes de silicona y saber usar la lengua... y no me hagan decir más. Sabe que se la juega, así que hará lo que sea para que el programa siga adelante. Aparentemente no es más que una pelirroja tetona que mastica chicle de manera compulsiva, y no para de chatear con el móvil (que ni chatea ni es un móvil, como ahora se verá)

William Maquintare. (Billy): Becario de la emisora. Un chaval de ventipocos con cara de alelado, acné más que abundante y mandíbula caída. No ayuda mucho a mejorar su coeficiente mental el que sea un amante de la marihuana y pase todo el día colocado. Pésimamente maquillado de blanco y negro (para aparentar tener la piel muy pálida y oscuras ojeras) su trabajo consiste en hacer ruidos y darle algún que otro susto a Nicholas Page y a los PJ que, evidentemente, ignoran su presencia en la "casa encantada".

Aparatos de "medición paranormal"

A varios de los PJ se les hace entrega de equipo especial para "medir la actividad paranormal". Todos están trucados. Sam los controla desde su "móvil" (en realidad, un dispositivo de control remoto). Estos son:

Visor de espectros de luz: Poco más que un visor de infrarrojos... Con una pantalla que, de tanto en tanto, emite imágenes pregrabadas de entidades ectoplásmicas y fantasmas varios. La grabación está hecha con gracia, las imágenes apenas duran un parpadeo, y Sam se ocupará con eficiencia de grabar la reacción del pardillo que las lleve.

Detector de infrasonidos: Poco más que un micro con cascos y mucha estática... con unas pistas de audio incorporadas de sonidos extraños y voces entrecortadas. Y algún que otro grito, de tanto en tanto. Al igual que el aparato anterior, está controlado por Sam.

Contador de actividad ectoplásmica: Un contador geiger, o algo parecido. En realidad, es una máquina que va haciendo ruiditos, cuya intensidad controla, como en los otros aparatos, Sam.

La "casa encantada"

El lugar en el que se va a rodar el programa es el noveno piso de un hospital abandonado, en las afueras de New Jersey. Según cuentan (y la leyenda es popular, no una invención del programa, puede que algún PJ haya oído hablar de ella y todo) allí se encontraba en los años 50 el ala de beneficencia, y una enfermera se dedicaba a suministrar una inyección letal por las noches a los que consideraba "indignos de seguir viviendo". Cuando fue descubierta en pleno crimen se puso a gritar e insultar, llamando "escoria" a los pacientes... que entraron en cólera y la mataron con sus propias manos, sin que el personal médico allí presente hiciera gran cosa para evitarlo.

El rodaje empieza. Entrevistas a los PJ sobre lo que esperan encontrar, una presentación bastante histriónica por parte del señor Page, los PJ que se van separando, algún que otro susto... Y cuando la cosa esté caldeada, Billy hace su aparición.

Segunda parte: Tributo de sangre

El "fantasma"

Pero Billy no aparece de la manera que estaba previsto. Los PJ lo encuentran tirado en una sala, con la cabeza reventada a golpes...

¿Qué ha sucedido? Que sin saberlo, el equipo de rodaje ha invadido el santuario de Dave Smuggs, un yonqui veterano de Afganistán con la cabeza absolutamente ida por las drogas y el estrés post traumático. Al encontrarse con Billy maquillado haciendo el gilipollas, lo ha tomado por un "enemigo" y se lo ha cargado con un trozo de tubería. Ahora está escondido, dispuesto a cazar uno a uno a todos los "enemigos" que han invadido su perímetro. Tiene la tubería, y un cuchillo ranger RD 6 Black Micarta. Y está entrenado para usarlos...

Nicholas cree que todo forma parte del show. Y el instinto periodístico puede más que el miedo en el corazón de Sam. Se callará la boca y seguirá rodando, que aquí sí que hay material del bueno.

DOOM:

Los "Reality Shows" que nos venden como experimentos "zoociológicos" manejan pasta, y si es menester no se privan de una isla desierta con limones salvajes del Caribe y todo, con tal de subir el share. No es el caso. Aquí solo ha llegado para alquilar la planta novena del viejo hospital. Se ha adecentado un poco el polvoriento vestíbulo -Billy se ha tenido que esforzar mucho para limpiarlo- y ahí Page va dando la entrada a los PJ mientras Sam filma. Una vez estos dentro, Page los sigue histriónico, y tras de él Sam cámara en mano. Comienza la aventura.

Apenas si entra la luz por las ventanas clausuradas hace años. A lo largo del pasillo hay puertas a derecha e izquierda, algunas abiertas, otras cerradas. En lo que parecen celdas -y prácticamente lo eran de hecho- hay camas hechas con sábanas podridas y hechas jirones, cortinas que parecen sudarios y orinales de esmalte deslucido. Si no fuera por la capa de polvo que lo cubre todo, diríase que el ala del hospital está congelada en el tiempo. Nada ha cambiado desde que se cerró sesenta años atrás, cuando dejó de dar servicio a los veteranos de Corea y se decidió ponerla en reserva.

Hay muy poca luz. Billy se encargó de retirar muchas de las bombillas, y las pocas restantes dan una luz pobre y amarillenta por la capa de mugre que las cubre y su escasa potencia. Todo está ordenado, todo en su sitio… menos una cosa. Todos los pasillos del ala convergen en un punto central y ahí, sobre un charco de sangre, hay un bulto cubierto con una tela negra. El primero que lo levante, que tire por Complexión para evitar vomitar, y los que estén a su lado que sigan tirando para resistir el hedor, la basca sobre sangre y no tirar más desayunos sobre los sesos del pobre Billy, desparramados por el suelo. Melodramático, Page se pone a chupar cámara, que a cada cual lo suyo se le da bien, declamando algo sin sentido mientras da vueltas alrededor del cadáver como husmeando algo. Si algún PJ tiene la competencia de Cultura General verá que está repitiendo fragmentos de la interpretación que le catapultó a la fama, El Autoestopista Fantasma, donde hacía de justiciero vengador con muy malas pulgas, aunque aquí lo que parece mas es una mezcla de Boris Karloff con el inspector Closeau. A no ser que los jugadores lo tengan sujeto por la colleja -que no sería mala idea- desaparecerá para dedicarse a revolver por las habitaciones sin ton ni son.

Los fantasmas no existen:

A ver, orden en la sala. Esto es Alta Inseguridad, y no la Balada de Cthulhu o Vampiro la Bufonada. Este juego pretende ser un espejo quizás algo pasado de vueltas de la realidad, pero en absoluto inventar nada que no pueda encontrarse en la calle. Todos estamos acostumbrados a vivir en un mundo con persecuciones de coches, tiroteos, grandes tramas mafiosas y estas cosas, así que un tipo con un machete que podría pasar por mandoble tampoco es nada fuera de razón.

Pero los fantasmas no existen.

¿Verdad?

No existen las cosas sobrenaturales. Esa habitación de tu casa en la que siempre enciendes la luz antes de entrar, pues de alguna manera si estás a oscuras te sientes acompañado, aunque sepas que estás solo. Ese sillón donde solía sentarse el abuelo y que no has movido de sitio aunque nunca te sientes en él, pues sabes que aún es usado. Son solo… imaginaciones. No existen los fantasmas. Y mucho menos los fantasmas buenos.

Era un buen tipo. Estaba loco, vale, pero eso no quiere decir que fuese un maníaco. Hay cuerdos con mucha mala luna. No era muy listo, pero sí muy amable y servicial. Lo encerraron ahí por loco, y ahí le olvidó la ley. Ahí murió a su debido tiempo, y todos le olvidaron, pues nunca se recuerda a la gente sencilla de buen corazón. Y cuando digo que todos le olvidaron, digo todos: ni siquiera el demonio vino a buscarle, ni tampoco un ángel de tercera.

Y ahí se quedó. Antes ya era casi invisible, así que no fue un gran cambio. Algunos de los locos hablaban con él, pero como todos eran dementes, los médicos no le daban importancia. Cuando se fueron todos y cerraron la puerta, se sintió muy solo, así que le hizo mucha ilusión que viniera el señor vestido de camuflaje. Pero era un poco raro: cada vez que quería acercarse a saludarle, echaba a correr aullando. Quizás estaba un poco loco también.

Ahora, la vieja pregunta: ¿Qué hacéis?

Un buen momento para que los PJ exploren un poco. La estructura del ala psiquiátrica sigue el diseño en estrella tan típico a finales del siglo XIX: un punto central -marcado ahora por los sesos de Billy- en el que convergen galerías, con puertas a ambos lados. ¿Qué contienen? La mayoría pequeñas habitaciones que se dirían celdas, con un camastro y una mesita. Pero también hay un quirófano, oficinas… y un loco y un fantasma.

Para resumirlo al DJ: cuando abran cualquiera de las celdas pueden pasar cuatro cosas:

1. Que se les tire encima una especie de Rambo desaliñado con un cuchillo, un pedazo de tubería, la pata de una cama o cualquier otro objeto contundente. Repartirá dos mandobles y saldrá corriendo para esconderse en otra celda y repetir el numerito.
2. Que se les tire encima Nicholas Page aullando con un pedazo de tubería, la pata de una cama, etc. Difícil de distinguir del anterior si no tienen cuidado.
3. Que aparezca un señor muy tímido y amable sonriendo, vestido con lo que parecen restos de bata de hospital. A la que se den cuenta habrá desaparecido para volver a materializarse en otra habitación.
4. O que no pase nada.

Lo ideal sería que capturaran a Smuggs sin pegarle más de lo necesario, que calmaran a Page y salieran después tranquilamente de la planta psiquiátrica seguidos por Sam, que no dejará de rodar en ningún momento. Bueno, piensa la chica, quizás tengamos que cambiar el programa de la sección de eventos paranormales a la de sucesos, pero de esta me dan el Pulitzer seguro. Y a ver si se aparta este abuelete de la bata, leñe, que si apareciera algún poltergeist -la verdad el viejo hospital impresiona y los encuadres están quedando de muerte- estará en medio y me va a estropear el reportaje.

Esto sería lo ideal, pero ya nos conocemos. La realidad puede parecerse más a:

1 En la oscuridad, probablemente Page se lleve varias palizas hasta que lo reconozcan.

2 Si un PJ comete la torpeza de separarse del grupo, probablemente se lleve una paliza hasta que lo reconozcan.

3 Si entran en la habitación donde está Smuggs, el primero que pase por la puerta se llevará una paliza que no lo va a reconocer ni su abuela.

Puede que intenten numerarse, o ir en grupo. Una tirada de Sentidos puede mostrar que falta alguno (Smuggs le está pegando una paliza), o que sobran uno, dos o tres en el grupo si Page, el fantasma o Smuggs se han agregado con disimulo.

Creo que vas cogiendo la idea, amable DJ. ¿Recuerdas aquellas viejas películas de enredo slapstick en que los personajes entran y salen a la carrera por los pasillos? Disfruta un poco hasta que a) el chiste empiece a estirarse o b) los PJ desarrollen un plan.

No hemos de olvidar a Sam, que no se separa de ellos más que cuando quiere rodar un plano más amplio, sin aparentemente dejar de chatear con el móvil. Lo que está haciendo es activar pequeños truquitos que había instalado previamente. Por ejemplo:

- Luces que se encienden y apagan.
- Ruidos (móviles ocultos con voces y ruidos pregrabados que activa)
- Un fantasma que pasa volando (una sábana con un globo de cabeza arrastrada por un “dron” a hélice pequeñito)
- Y cualquier otra cosa que pueda hacer dar un salto a los PJ: un ventilador camuflado que provoca ráfagas de aire frío, una ventana abierta atada con una goma elástica, para que bata y de golpes, una bomba fétida tirada con disimulo, que provoca un hedor nauseabundo… A veces, los trucos mas sencillos son los que mas miedo dan, si el escenario es el adecuado.

Los siempre sufridos SWAT:

En la sala de montaje de la emisora se están frotando las manos con las sabrosas imágenes que envía Sam, y los directivos empiezan a pensar que hicieron un buen negocio al contratarla. Desafortunadamente, uno de los técnicos ha sufrido un episodio temporal de cordura y ha llamado a la policía denunciando la muerte de Billy (¡Pero si era solo un becario! ¡Como se le ocurre a este tonto interferir con el programa!) Bueno, tampoco es mala cosa. Que un grupo de policías eche la puerta abajo y entre disparando granadas aturdidoras y gas lacrimógeno… puede ser un gran final.

Lo dicho: los primeros que se personan son la típica pareja de pies planos, pero les basta abrir una rendija de la puerta para reflexionar un poquito, y decidir que “mejor llamamos a la caballería”.

El siguiente equipo que llega ya tiene otra pinta: parecen cuatro jugadores de fútbol americano de dos metros de ancho y dos de alto, rebozados de armadura táctica y armados hasta los dientes con subfusiles automáticos, granadas cegadoras, bombas de humo y mas equipo aún. Cien por cien músculo… y el resto, todo cerebro. Estos son los que van

a entrar. La táctica es sencilla, que tampoco los chicos dan para operaciones muy complejas: entrar dentro disparando pelotas de goma y reducir a todo lo que se mueva. Una vez "pacificada" la zona, ya se separará el grano de la paja, y a las malas en la comisaría del distrito se aclara todo.

¿Cuándo entrarán? Cuando ya no sea divertido que los PJ anden a porrazos. Si tienen un plan, DJ, deja que lo desarrollen… y disfruta.

En mitad de todo este follón, esperemos que alguno de los PJ haya pensado en charlar un rato con el fantasma. Es tan tímido y amable… La verdad, parece un conserje o algo así. No habla: se limita a responder con sonrisas, o asintiendo a cualquier pregunta que le hagan. Si le miran atentamente (una tirada sencilla bastará), los jugadores verán que tiene una particularidad curiosa: no parpadea en ningún momento. Si observa que los PJ necesitan algo intentará con toda amabilidad ayudarlos en lo posible, dentro de sus limitaciones. Incidentalmente, cuando Snuggs lo vea (cabe la posibilidad que ambos se hayan unido al grupo, pero solo se darán cuenta de la presencia del otro si uno de los PJ nota que son demasiados), el soldado majara saldrá aullando como alma que lleva el diablo, pues le causa verdadero terror.

Si intentan golpear al fantasma… este simplemente esquivará el golpe con una agilidad pasmosa y desaparecerá. Solo cuando se reúnan en el bar de la esquina y vean el programa en la televisión… se sorprenderán en que jamás aparece en la filmación, aunque ellos saben que estuvo ahí.

A LA COLA DEL MILENIO

La intervención del equipo SWAT dará por finalizada la aventura, después de un buen caos entre granadas de humo, descargas de pistola eléctrica y tandas de porrazos. Si los PJ son lo bastante listos, intentarán rendirse a los SWAT antes de que vayan mal dadas y persuadirles de que son víctimas inocentes. De lo contrario, recibirán de lo lindo antes de que se aclare la situación. El equipo policial logrará reducir al veterano loco, e inmovilizarlo antes de que una ambulancia venga a buscarlo para llevárselo detenido como principal sospechoso de la muerte de Billy. La policía vendrá a levantar el cadáver con toda la parafernalia habitual en estos casos, y no ahorrarán preguntas a los PJ sobre lo que ha pasado allí.

Nicholas Page, que aprecia su pellejo mucho mas de lo que parece, intentará esconderse y quedarse muy quieto durante el asalto hasta que las cosas se calmen, para luego aparecer con uno de sus soliloquios grandilocuentes, esté grabando Sam o no.

Curiosamente, tras la intervención policial, los fenómenos paranormales dejan de producirse, ya que en la refriega, Sam ha perdido su controlador, y aunque lo busca discretamente, no logra encontrarlo. Los PJ son libres de sacar sus propias conclusiones al respecto, relacionando a Sam directamente con los fenómenos, o bien pensando que la expeditiva actuación de la policía ha asustado incluso a los propios fantasmas. Como ya se ha indicado, todo acabará en la comisaría del distrito, donde se les tomará declaración a los personajes, y se les acabará dejando en libertad.

Con una edición inteligente que evita los fragmentos mas truculentos, el programa de Nexus resulta ser un éxito, y la cadena se plantea el continuarlo, con Sam de productora. La avispada pelirroja se ganará unos buenos dólares escribiendo un libro sobre la expe-

riencia, y participando como ponente en toda clase de simposios de ocultismo a los que será invitada. En algunos círculos se compara el caso con el de Amityville, y se habla incluso de la venta de los derechos para cine de la historia.

Los PJ acabarán la aventura con una marcada aversión a todo lo paranormal, aunque solo sea un Tarot puesto sobre una mesa, prometiéndose a si mismos que no pondrán jamás un pie ni aunque sea en el "tren de la bruja": un detalle a tener en cuenta para próximas aventuras.

Personajes no jugadores (por orden de aparición):

Nicholas Page

Energía, 7; coordinación, 5; complexión, 6; intelecto, 5; comunicación, 9; sentidos, 6. PV 12, PD 8. 1,83 m. 90 Kg, 53 años, casado (tres veces).

Competencias: Amor & Sexo 7, Arte dramático 8, Artes marciales 4, Cultura general, 6 Deportes 6.,

Descripción: Actor venido a menos. Abusa demasiado del alcohol y de la cocaína. Cuando no sabe qué hacer o qué decir (lo que le pasa a menudo) se pone a interpretar personajes de sus antiguas peliculas.

Samantha Edgar (Sam)

Energía, 6; coordinación, 7; complexión, 8; intelecto, 5; comunicación, 8; sentidos, 9. PV 14, PD 8. 1,55m, 52 Kg 24 años, soltera.

Competencias: Argot 6, Combate urbano 4, Conducción 5, Medios de comunicación 9, Picaresca 7, Relaciones públicas 6

Descripción: Aparentemente una pelirroja con más tetas que cerebro, que ejerce con desgana de cámara mientras no para de chatear con el móvil con la mano libre.

Dave Smuggs

Energía, 9; coordinación, 8; complexión, 10; intelecto, 4; comunicación 3; sentidos, 7. PV 20, PD 6. 1,85 m, 70 Kg, separado, 35 años.

Competencias: Armas y municiones 10; Artes marciales 9; Militaria 7; Supervivencia 8

Descripción: Típico veterano de guerra con estrés postraumático agravado por el abuso de drogas... legales o no. En su caso, sobre todo Oxicodona y Crack

Agentes SWAT

Energía, 8; coordinación, 7; complexión, 9; intelecto, 3; comunicación, 4; sentidos, 8. PV 18, PD 6, 1'80 m. 75 Kg,.

Competencias: Armas y municiones 6; combate urbano, 8; procedimientos legales 7

Descripción: Profesionales acostumbrados a tirar la puerta y entrar disparando. Las



Jugador: _____

Director de Juego _____

Nombre Personaje: _____

Sexo: _____

Edad: _____

Nacionalidad: _____

Ocupación: _____

ENG	COR	CMP	INT	COM	SEN
Energía	Coordinación	Complexión	Intelecto	Comunicación	Sentidos
○	○	○	○	○	○

Puntos de Vida

☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐

Puntos de Destino

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

Pertenencias

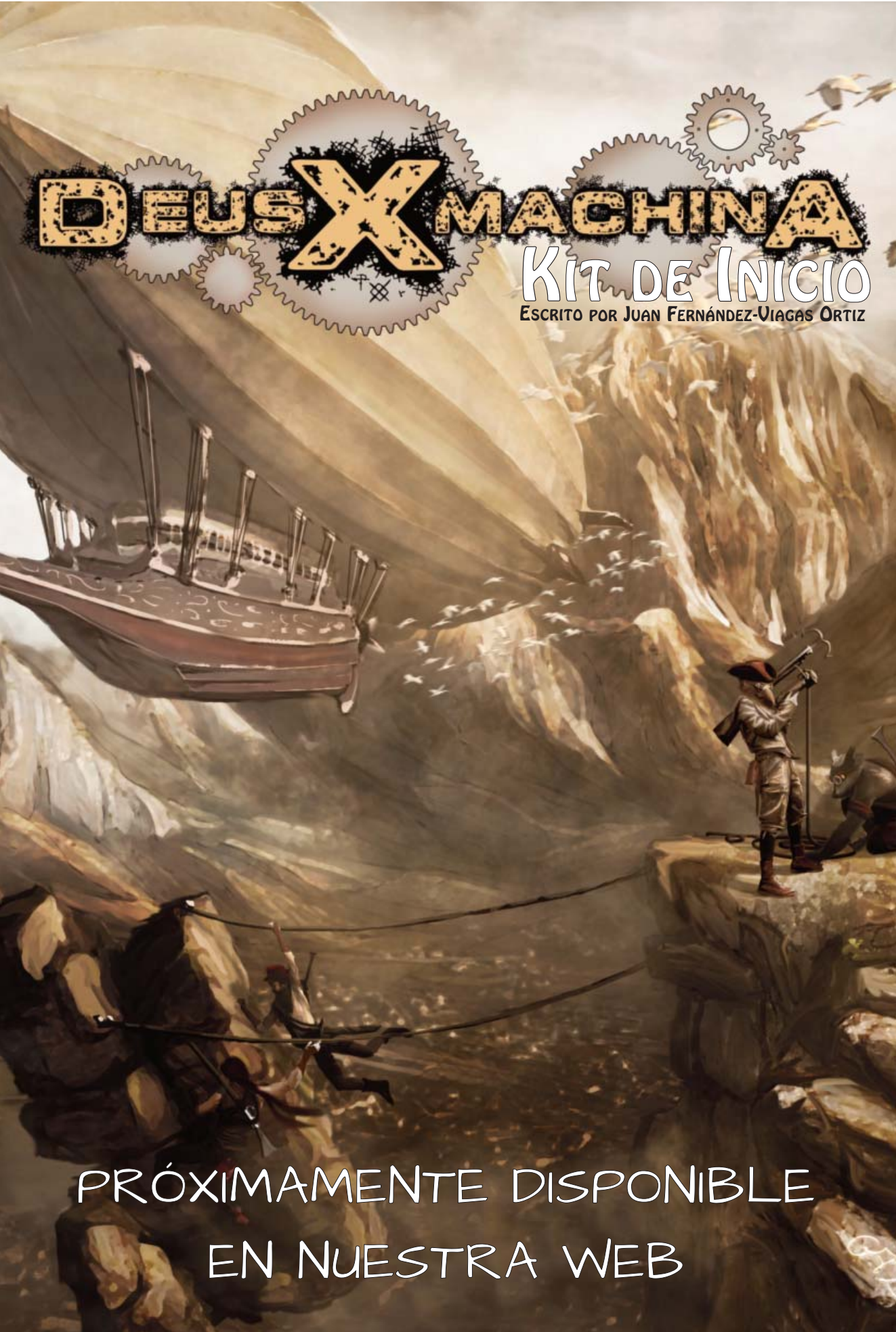
_____
_____
_____
_____
_____

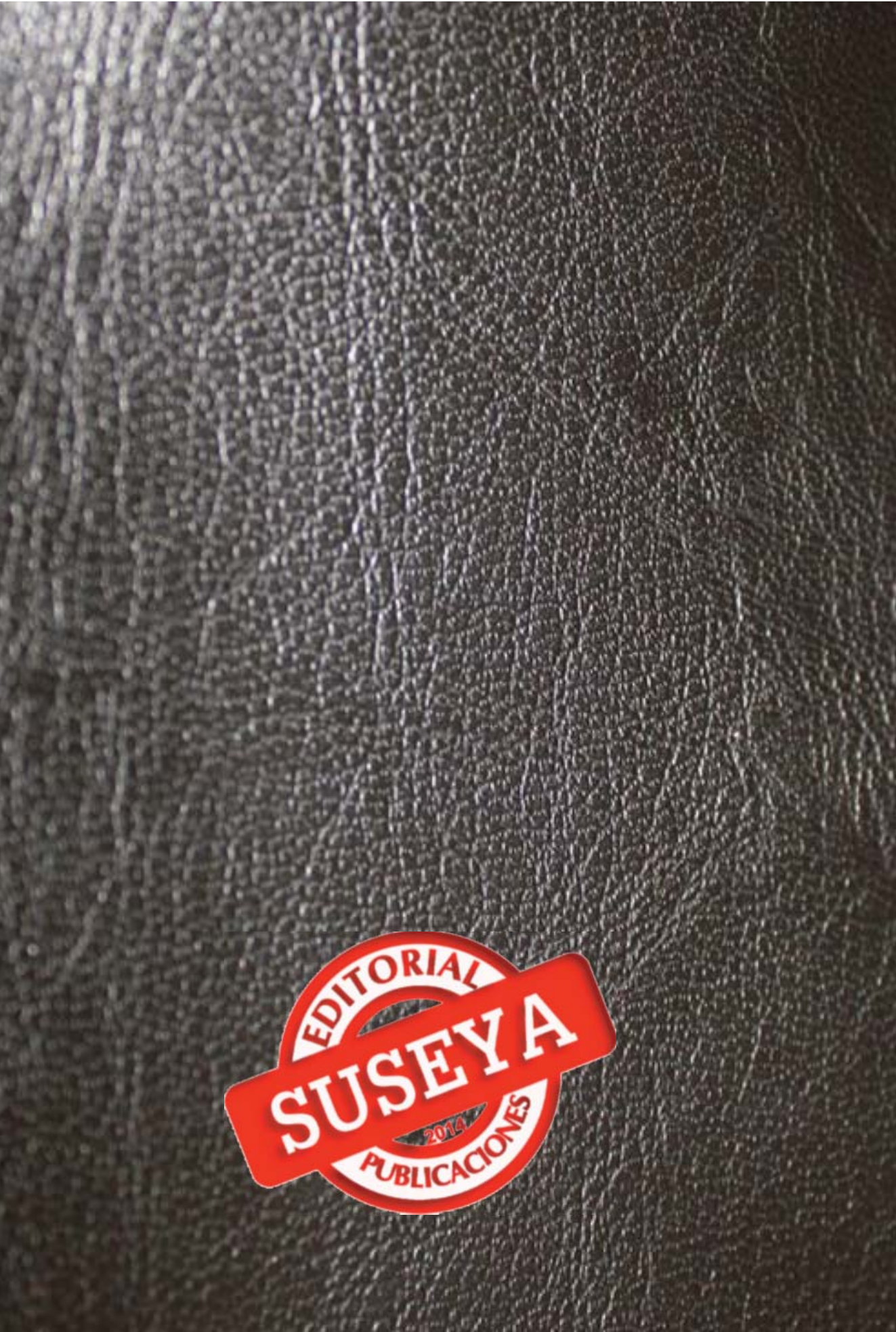
Notas

_____
_____
_____
_____
_____

Habilidades

Nivel


DEUS X MACHINA
KIT DE INICIO
ESCRITO POR JUAN FERNÁNDEZ-VIAGAS ORTIZ
PRÓXIMAMENTE DISPONIBLE
EN NUESTRA WEB


EDITORIAL
SUSEYA
2014
PUBLICACIONES