



# LOS ESOTERORISTAS

ROBIN D. LAWS

## EL AUTOR

Robin D. Laws es un respetado y prolífico diseñador de juegos que vive en Toronto, Canadá. Es autor de una pléyade de juegos, entre los que sobresalen *Feng Shui*, *HeroQuest*, *Over the Edge* (diseñado en colaboración con Jonathan Tweet) y *The Dying Earth*, basado en la obra homónima de Jack Vance. Además es autor de suplementos para muchos otros juegos, coautor del juego de cartas coleccionable *Shadowfist*, colaborador del videojuego *King of Dragon Pass*, y ha escrito varias novelas, como *Pierced Heart* y *The Rough and the Smooth*. Escribe regularmente una columna para jugadores de rol llamada *See Page XX*.



Los escenarios de investigación llevan haciéndose mal desde los primeros días de los juegos de rol. Como consecuencia, son difíciles de dirigir y tienen tendencia a provocar paradas en seco de la historia. Gumshoe está aquí para arreglar eso.

¿Qué es lo que está mal en el modo tradicional de hacer partidas de investigación? Que se basa en una premisa errónea. Los juegos de rol basados en la historia, de los cuales los juegos de investigación fueron unos de los primeros ejemplos, si no los primeros, evolucionaron a partir de las campañas de barrido de mazmorras. Tratan las pistas del mismo modo que las partidas de mazmorras tratan el tesoro. Tienes que buscar la pista que te lleva a la siguiente escena. Si sacas una buena tirada, consigues la pista. Si no, no la consigues. Y la historia se detiene en seco.

Imagina una partida de mazmorras donde siempre tuvieras que hacer una buena tirada para encontrar otra habitación que saquear, o quedarte sentado, aburrido y frustrado.

En una investigación ficticia, ya sea una novela de misterio o un capítulo de una serie de policías, el énfasis no está en encontrar las pistas. Cuando realmente importa, a lo mejor hay un párrafo contando lo difícil que fue la búsqueda o un montaje de un equipo de CSI explorando un apartamento. Pero la verdadera acción empieza una vez las pistas han sido recopiladas.

Gumshoe, por tanto, hace que encontrar las pistas sea básicamente automático, siempre que estés en el lugar adecuado y tengas la Habilidad correcta. A partir de ese punto es cuando empieza lo divertido, con los jugadores intentando juntar las diferentes piezas del puzzle.

## Introducción

*Los Esoterroristas* es el primer juego de rol de Pelgrane Press desde *Dying Earth*. Incluye el nuevo sistema **Gumshoe**, un conjunto modular de directrices diseñado para combinar reglas sólidas para investigaciones, tanto para jugarlas como para concebir aventuras centradas en ellas, con un completo conjunto de habilidades generales.

## Dogma de juego

Durante los últimos años se han producido muchos adelantos en el campo del diseño de juegos de rol, que hemos observado con interés. Hace un año concebimos un sencillo conjunto de pautas para los nuevos juegos que estamos produciendo: nuestro dogma de juego.

## Nuestros nuevos juegos serán:

- Divertidos de jugar
- Fáciles de aprender
- Fáciles de enseñar
- Fáciles de jugar
- Innovadores
- Accesibles
- Sostenibles

Un Director de Juego (DJ) debe poder aprender cada juego en media hora, y necesitar como mucho una hora para captar todos los matices del sistema. Debe ser fácil enseñar en quince minutos los principios básicos del juego a un novato. El diseño debe tener en cuenta los progresos de los últimos diez años en el campo del rol y ofrecer algo genuinamente original. Los DJs deben querer dirigir el juego una y otra vez, y los jugadores deben querer jugarlo.

*Los Esoterroristas* es la cristalización de estas metas. Esperamos que lo disfrutes.

# CRÉDITOS

## Juego de rol *Los Esoterroristas*

EDITOR: Simon Rogers

ESCRITO POR: Robin D. Laws

MAQUETACIÓN Y DISEÑO ARTÍSTICO: Jérôme Huguenin

ILUSTRACIONES: Jérôme Huguenin

PRUEBAS DE JUEGO: Richard Hardy, Lynne Hardy, Chris Docherty, Louise Hancill, Brandon Blackmoor, Kieron Torres, Sean Weir, Bruno Knewstubb, Adrian Smith, Sean Varney, Paula Dempsey, Steve Dempsey, Paolo, Dave, Joshua Wehner, Dr. Erik Weissengruber, Hans Messersmith, Steven Eric Goodman, Liz Wehner, Aaron Wieland, Angus Dingwall, Hugh Dingwall, Ian Bayard, Carla Lapsley, Rory Pollock, Bruno Knewstubb, Nasia Ally, Nick Cole, Michael Foster, Hamish Cameron, Joddie Noblit, Mary Bacon, Rob Digiosio, Paula Digiosio, Julie Reste

PRUEBAS DE JUEGO FINALES: Dave Pickston, Paolo Bonghi, Angus Dingwall, Hugh Dingwall, Ian Bayard, Carla, Lapsley, Rory Pollock, Bruno Knewstubb

ASESORAMIENTO SOBRE LATÍN: M. Hrynicky, latinforum.org

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A: Effie y Julia Huguenin

## CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

TRADUCCIÓN: Guillermo Heras Prieto

CORRECCIONES ADICIONALES: M<sup>a</sup> Carmen Terol Riquelme

MAQUETACIÓN: José Luis Herrera

COORDINACIÓN: Darío Aguilar Pereira

EDICIÓN: Jose M. Rey

EDGGS01

ISBN: 978-84-96802-09-4

(c)2006 Pelgrane Press Ltd. Edición Esoterroristas 1.3 impresa en noviembre de 2006.

El Esoterrorista y Ordo Veritatis son marcas registradas de Pelgrane Press Ltd.

La edición en español es © 2008 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

|                                      |    |  |    |
|--------------------------------------|----|--|----|
| DOGMA DE JUEGO .....                 | 1  | DISEÑANDO ESCENARIOS.....                      | 50 |
| CRÉDITOS .....                       | 2  | APELAR A LAS HABILIDADES .....                 | 50 |
| CÓMIC.....                           | 5  | SACADO DE LOS TITULARES.....                   | 51 |
| LO BÁSICO.....                       | 6  | DIRIGIENDO ESCENARIOS.....                     | 52 |
| ¿QUIÉN ERES TÚ? .....                | 6  | LA PERCEPCIÓN LO ES (CASI) TODO .....          | 52 |
| ¿CÓMO FUNCIONA EL MUNDO? .....       | 7  | CUALQUIER CAMINO ES EL BUEN CAMINO.....        | 54 |
| ¿QUIÉNES SON TUS ENEMIGOS?.....      | 7  | CONCLUYENDO ESCENAS .....                      | 55 |
| TU PERSONAJE.....                    | 9  | LAS LEYES DEL ESOTERRORISMO .....              | 56 |
| CONCEPTO Y CONTACTOS .....           | 9  | LA MEMBRANA .....                              | 56 |
| COMPRANDO HABILIDADES.....           | 9  | MATERIALIZAR ENTIDADES SOBRENATURALES.....     | 57 |
| HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN.....    | 12 | LA CONTRADICCIÓN.....                          | 58 |
| HABILIDADES GENERALES .....          | 21 | CRIATURAS.....                                 | 59 |
| EL SISTEMA DE REGLAS GUMSHOE.....    | 26 | LOS ÚLTIMOS DEFENSORES<br>DE LA REALIDAD ..... | 60 |
| POR QUÉ EXISTE ESTE JUEGO.....       | 26 | ORGANIZACIÓN.....                              | 60 |
| ESTRUCTURA DEL MISTERIO .....        | 27 | PROTOCOLOS DE INVESTIGACIÓN.....               | 60 |
| DE LA ESTRUCTURA A LA HISTORIA ..... | 28 | EL VELO.....                                   | 61 |
| REUNIENDO PISTAS.....                | 28 | OPERACIÓN CARNICERÍA.....                      | 62 |
| CONTROLES .....                      | 32 | TRASFONDO.....                                 | 62 |
| CONTROLES SIMPLES .....              | 32 | ESCENAS .....                                  | 65 |
| CONFRONTACIONES.....                 | 35 | ÍNDICE.....                                    | 86 |
| RECUPERANDO PUNTOS DE RESERVA .....  | 48 | HOJA DE PERSONAJE.....                         | 87 |
| MEJORANDO TU PERSONAJE.....          | 49 |  |    |



ESTO DE VIGILAR EL PERÍMETRO ES UNA MIERDA.

YA SABES CÓMO VA ESTO, STIG. NECESITAMOS A ALGUIEN QUE VIGILE POR SI LA COSA SE TUERCE.

SÓLO LO COMENTABA.



BIEN, AHORA VAMOS A ABRIR LA ESCOTILLA.

TENED CUIDADO.



¡OH DIOS!  
¡OH DIOS!  
¡OH DI-GHH!



¡MITCHELL!  
¡CONTESTA,  
DEMONIOS!  
¡MITCH!

MIERDA,  
MIERDA,  
¡MIERDA!



¡AGUANTAD,  
CHICOS! ¡LA  
CABALLERÍA ESTÁ  
EN CAMINO!



OH...

...NO.

# LO BÁSICO

VOSOTROS SOIS LOS ÚLTIMOS DEFENSORES DE LA REALIDAD, INVESTIGADORES DE ELITE QUE SE Oponen A LOS PLANES DE LOS ESOTERRORISTAS, UNA ORGANIZACIÓN INFORMAL DE TERRORISTAS ESOTÉRICOS QUE PRETENDEN RASGAR EL TEJIDO DE LA PROPIA REALIDAD Y DEJAR ENTRAR A LOS MONSTRUOS.

AL CONTRARIO QUE EN OTROS JUEGOS DE ROL DE INVESTIGACIÓN, EL SISTEMA DE REGLAS **GUMSHOE** EMPLEADO EN *LOS ESOTERRORISTAS* ASEGURA QUE LA HISTORIA NUNCA SE DETENGA POR UNA TIRADA DE DADOS FALLIDA. SIENDO LOS MEJORES DETECTIVES DE LO PARANORMAL, NUNCA FRACASARÉIS EN VUESTRAS ÁREAS DE CONOCIMIENTO.

CUANDO SEA NECESARIO, INCLUSO PODRÉIS REALIZAR UN ESFUERZO EXTRA PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN DE LAS PISTAS DE LA QUE NINGÚN PERSEVERANTE APRENDIZ DE DETECTIVE ESPERARÍA PODER DEDUCIR.

## ¿Qué es un juego de rol?

Este libro está dirigido a jugadores de rol experimentados. Si no sabes lo que es jugar a rol, ¿cómo diablos has conseguido una copia de este libro?

Si crees que éste es un libro acerca de fenómenos sobrenaturales genuinos y reales, o que enseña a lanzar conjuros o a ser un verdadero vampiro, estás seriamente confundido.

Si crees que los juegos de rol pueden ser una forma de entretenimiento interesante pero no pillas del todo el concepto básico, búscalo en Internet o haz que un amigo friki te lo explique.

## ¿Quién eres tú?

Tú y tus compañeros de equipo sois investigadores de elite sacados de diversos estilos de vida, pero todos con experiencia en investigación. Puedes ser un detective de homicidios harto del mundo, un científico forense con bata de laboratorio, un llorica reportero de la vieja escuela, un erudito con chaqueta de tweed, o incluso un parásito del mundo del hampa.

Llevas una doble vida. La mayor parte del tiempo eres un civil ordinario, que paga sus impuestos y mantiene una existencia normal. Sin embargo, perteneces a una célula de una organización mundial secreta llamada Ordo Veritatis. Esta conspiración benévola, que opera con la aprobación tácita de las principales potencias del mundo, combate las maquinaciones de los Esoterroristas, que buscan conseguir poder personal evocando fenómenos paranormales malignos.

## Otros antagonistas

Aunque a menudo te las verás con Esoterroristas, al principio de un caso nunca sabrás con seguridad quién está tras los eventos esotéricos que estés investigando.

Puedes enfrentarte con sectarios independientes, ritualistas solitarios, o criaturas libres generadas espontáneamente por la inquietud colectiva de la gente de los alrededores.

## ¿Cómo funciona el mundo?

La magia no entra fácilmente en el mundo; éste mantiene una mínima cordura difícil de trastocar. Por eso, los fantasmas y otras manifestaciones esotéricas sólo son encontrados, habitualmente, en ciertas localizaciones encantadas y por individuos muy sensibles. Pero cuando la gente empieza a dudar de la cordura del mundo que ve todos los días, se hace más fácil crear esas grietas en la realidad. Tus enemigos fingen casos de lugares encantados, crean fenómenos forateanos<sup>1</sup> e insertan en los registros históricos evidencias falsas que apoyen la existencia de conspiraciones inexistentes. Todos estos hechos comienzan como engaños pero, a medida que generan histeria en las masas, se hacen reales. Al llegar a su pico de actividad, engendran a los llamados Horrores Incesantes, extraños monstruos modernistas que deben ser destruidos antes de que se conviertan en parte de la realidad consensual tanto como los leones o las tiendas de electrodomésticos.

## ¿Quiénes son tus enemigos?

Los Esoterroristas forman una red mundial de inadaptados y marginados de diversas tradiciones esotéricas, que se han unido para aumentar su poder a expensas de los demás. Cuando sus planes tienen éxito, el poder personal de los Esoterroristas implicados se incrementa. Muchos emplean el poder que obtienen para su gratificación personal, ya vayan sus apetencias hacia el dinero, las drogas o el sexo. La mayoría disfrutan del poder en sí mismo, sembrando sádicamente el terror entre la confiada población.



<sup>1</sup> N. del t.: llamados así por Charles Fort, famoso investigador de hechos inexplicables por la ciencia.



# TU PERSONAJE

ESTA SECCIÓN ESTÁ DIRIGIDA A LOS JUGADORES, MOSTRÁNDOLES CÓMO CREAR SUS PERSONAJES. LOS DIRECTORES DE JUEGO TAMBIÉN DEBERÍAN LEERLA.

EN EL SISTEMA GUMSHOE TU PERSONAJE ESTÁ DEFINIDO POR LO QUE PUEDE Y NO PUEDE LOGRAR EN UN ESCENARIO DE INVESTIGACIÓN. LOS ELEMENTOS DE LOS QUE ESTÁ COMPUESTA CADA HABILIDAD NO IMPORTAN EN ESTE SISTEMA. DA IGUAL QUE TU HABILIDAD DE CONTABILIDAD FORENSE SEA UN TERCIO DE AGUDEZA MENTAL Y DOS TERCIOS DE ENTRENAMIENTO O VICEVERSA, AUNQUE PUEDES MENCIONAR ESTOS DETALLES CUANDO DESCRIBAS TU PERSONAJE A LOS OTROS JUGADORES. TODO LO QUE IMPORTA ES CÓMO RESUELVES LOS CASOS Y CÓMO SUPERAS LOS OBSTÁCULOS QUE SURGEN DE ELLOS.

## Concepto y contactos

Antes de empezar, decide por qué tu Personaje llamó la atención de la Ordo Veritatis en primer lugar. ¿Qué te cualifica para dirigir peligrosas investigaciones en torno a lo sobrenatural? Puede que seas un experto académico, un poli condecorado, un oficial del ejército retirado o incluso un sujeto sombrío con muchos contactos en los bajos fondos.

La vida ordinaria que definas te puede permitir, al unirla a algunas de las Habilidades listadas debajo, conseguir información a la que no podrías acceder de otro modo, recurriendo a los contactos y recursos que te ofrece tu trabajo diario. Naturalmente, debes ser muy cuidadoso para no alertar a tus felizmente ignorantes colegas de los verdaderos motivos de tus indagaciones.

## Comprando Habilidades

Para crear tu Personaje tienes que gastar Puntos de Construcción en sus Habilidades. Cada Habilidad tiene un valor numérico. Cada punto que aumentes dicho valor cuesta 1 Punto de Construcción.

El número de Puntos de Construcción que cada jugador puede gastar en las Habilidades de Investigación de su Personaje depende del número de jugadores habituales en la partida, como se indica en la siguiente tabla.

| Nº de jugadores | Puntos de Construcción de Investigación |
|-----------------|---|
| 2               | 32                                      |
| 3               | 24                                      |
| 4               | 22                                      |
| 5+              | 20                                      |

Los jugadores que sólo pueden asistir a jugar de vez en cuando obtienen los mismos Puntos de Construcción de Investigación que los demás, pero no se cuentan en el total de jugadores cuando se decide cuántos Puntos se pueden repartir.

Al elegir las Habilidades de Investigación, es mejor comprar una gran cantidad de Habilidades con valores más bien bajos. Incluso una Habilidad con un valor de 1 merece la pena. Raramente te merecerá la pena gastar más de 3 ó 4 Puntos en una única Habilidad de Investigación.

Cada jugador tiene también 60 Puntos para gastar en Habilidades Generales, al margen del tamaño del grupo de juego. Al contrario que las de Investigación, las Habilidades Generales siguen unas reglas que sí permiten el fracaso. Cuando las compres te interesará concentrar tus Puntos en unas pocas, obteniendo valores elevados en comparación con los de tus Habilidades de Investigación. Como verás, es bueno tener valores cercanos a 8 en Habilidades clave, como Salud, Estabilidad y Disparo o Escaramuza.

Aunque no hay ningún tope máximo para el valor de las Habilidades, el segundo valor más elevado debe ser al menos la mitad del mayor.

*Justin quiere tener un valor de Salud de 30. Esto le obliga a comprar al menos una Habilidad más a 15, lo que lo dejaría con sólo 15 Puntos más para gastar en el resto de Habilidades Generales. Lo reconsidera y decide comprar un valor más bajo de Salud para tener más libertad en el gasto del resto de Puntos.*

Si quieres, puedes reservar Puntos de Construcción durante la creación del Personaje para gastarlos más tarde. Si tu DJ dirige una serie de partidas continuadas de *Los Esoterroristas*, acumularás Puntos de Construcción adicionales durante el juego.

En la creación de los Personajes es esencial que te coordines con el resto de jugadores para que cada una de las Habilidades de Investigación sea conocida por al menos un miembro del grupo de Personajes. Los grupos más exitosos suelen asegurarse de cubrir también todas las Habilidades Generales. En caso de duda, repasad el listado de Habilidades una a una, para aseguraros de que las tenéis todas.

Debes poseer una Habilidad para obtener información útil de ella o para realizar Controles y Confrontaciones. Sino, quizás puedas como mucho realizar algunas tareas poco reseñables.

*Puedes conducir un coche aunque no tengas la Habilidad de Conducción, pero no podrás realizar ninguna maniobra difícil al volante. No necesitas Preparación para tener una bolsa llena de cosas, pero nunca resultarán ser útiles durante una investigación.*

## Habilidades gratuitas

Disponer de unos conocimientos básicos sobre la historia y la metodología ocultista es esencial para combatir a los Esoterroristas.

A cada miembro de la Ordo Veritatis se le proporcionan al menos unos conocimientos mínimos en el campo, ganando Ocultismo 1 gratuitamente. Los puntos adicionales que se quieran tener mantienen el coste normal.

En partidas que empleen el sistema Gumshoe, pero no la ambientación de Los Esoterroristas, este bono gratuito no se aplica.

Los Personajes empiezan además con 1 punto en Salud y en Estabilidad gratuitos.

## ¿Cómo de buenas son las puntuaciones?

Los jugadores acostumbrados a la torpeza y falta de competencia de sus personajes en otros sistemas de juego de investigación pueden sorprenderse ante lo efectivo que es incluso un único punto en una Habilidad de Investigación. Poseer una puntuación, por pequeña que sea, en una de dichas Habilidades ya indica un alto nivel de capacidad profesional o un impresionante talento natural. Si posees una Habilidad relevante para aquello que quieres investigar, automáticamente tienes éxito y consigues cualquier información o superas cualquier obstáculo, por lo que puedes avanzar de la escena actual hacia el resto de la historia.

Cada puntuación te proporciona una Reserva de Puntos para gastar en situaciones relacionadas con su Habilidad base. Puedes pedir gastar estos Puntos de Reserva para ganar **Beneficios Especiales**. A veces el DJ te ofrecerá la posibilidad de gastar Puntos. En otras ocasiones puede aceptar tus sugerencias sobre modos de ganar Beneficios Especiales. Emplea tus Reservas sabiamente: los Puntos gastados no se recuperan hasta que comienza una nueva investigación.

Las Habilidades Generales usan un conjunto de reglas distinto y sus valores se miden en una escala diferente a la de las Habilidades de Investigación. Los dos conjuntos de Habilidades se manejan de modo diferente porque cumplen dos funciones narrativas distintas. Las reglas que controlan las Habilidades Generales introducen la posibilidad del fracaso en el juego, creando suspense e incertidumbre. Los resultados inciertos, si bien añaden emoción a las escenas de acción física, pueden detener una historia de misterio en seco si se aplican a la obtención de información clave. Esta división puede resultar estéticamente extraña al verla inicialmente, pero cuando te acostumbres al sistema Gumshoe comprobarás que funciona.

El ciudadano medio de la calle no posee ninguna Habilidad de Investigación, y sus valores de Salud y Estabilidad son de 4, más o menos. Esto es todo lo que necesitan para vivir su vida. Tú necesitas ser mucho mejor que la media, porque vas a enfrentarte a los Esoterroristas. Naturalmente, cuando se enfrenten a ti enviarán a agentes igual de entrenados que tú para dañarte.

Gumshoe no se centra en los atributos innatos de los Personajes, sino en lo que realmente pueden hacer durante el curso de una investigación. Por qué pueden hacerlo ya depende de cada jugador. Tus Personajes son tan fuertes, ágiles y atractivos como tú quieras que sean.

## Habilidades de Investigación

Las siguientes Habilidades son la base de un personaje de Gumshoe.

Las descripciones de las Habilidades constan de un breve resumen general que indica en qué consiste la Habilidad, seguido de ejemplos de su uso durante una investigación. Los jugadores creativos deberían ser capaces de proponer usos adicionales para sus Habilidades al encontrarse ante situaciones inesperadas.

Ciertas acciones específicas pueden estar cubiertas por varias Habilidades cuyos usos se solapan. Por ejemplo, puedes mejorar la resolución de una imagen tanto con Recuperación de Datos como con Fotografía.

Algunas Habilidades, como Investigación, son muy usadas y surgirán constantemente durante las partidas. Otras puede que sean empleadas varias veces durante un escenario, pero ninguna en otros. Cuando construyas tu Personaje, busca el equilibrio entre las Habilidades comunes de uso general y sus contrapartidas más especializadas y exóticas.

Las Habilidades de Investigación se dividen en los siguientes subgrupos: Académicas, Interpersonales y Técnicas. El único propósito de los subgrupos es facilitar la búsqueda de las Habilidades durante el juego, al centrarte en la sección más adecuada de la lista.

### ADULACIÓN (INTERPERSONAL)

Eres bueno consiguiendo que, por medio de cumplidos tan sutiles o directos como se prefiera, la gente te ayude. Puedes hacer que:

- Te desvelen información.
- Te hagan favores menores.
- Te vean como alguien de fiar.

### ANÁLISIS DE DOCUMENTOS (TÉCNICA)

Eres un experto en el estudio de documentos físicos. Puedes:

- Determinar la edad aproximada de un documento.
- Identificar al fabricante del papel empleado en un documento.
- Distinguir documentos falsificados de verdaderos.
- Identificar escrituras manuales que posean rasgos distintivos.
- Relacionar un documento impreso con la impresora que lo produjo.
- Encontrar huellas digitales sobre papel.

### ANÁLISIS DE TEXTOS (ACADÉMICA)

Estudiando el contenido de un texto (no las características físicas del documento que lo contiene) eres capaz de obtener información fiable sobre su autoría. Puedes:

- Determinar si un texto anónimo es la obra de un autor conocido, basándote en muestras de sus escritos.
- Determinar la época en la que fue escrito un texto.
- Identificar la región y el nivel de educación del escritor.
- Diferenciar las obras legítimas de un autor de las que le adjudican falsamente.



JÉRÔME 06

**ANTROPOLOGÍA (ACADÉMICA)**

Eres un experto en el estudio de las culturas humanas, desde la Edad de Piedra hasta la Edad de Internet. Puedes:

- Identificar artefactos y rituales de culturas vivas.
- Describir las costumbres de un grupo extranjero o de una subcultura local.
- Extrapolar las prácticas de una cultura desconocida a partir de ejemplos similares.

**ANTROPOLOGÍA FORENSE (TÉCNICA)**

Realizas autopsias en sujetos fallecidos para determinar las causas de su muerte. En caso de ser una muerte provocada, puedes determinar:

- La naturaleza del arma o armas empleadas.
- La presencia de toxinas u otras sustancias anómalas en la sangre.
- Los contenidos de la última comida de la víctima.

En muchos casos puedes reconstruir la secuencia de eventos que llevaron a la muerte de la víctima, basándote en la colocación de las heridas en el cuerpo.

También realizas análisis de ADN de las muestras encontradas en la escena de un crimen, intentando relacionarlas con muestras obtenidas de los sospechosos.

**ARQUEOLOGÍA (ACADÉMICA)**

Excavas y estudias las estructuras y artefactos de culturas y civilizaciones históricas. Puedes:

- Determinar cuánto tiempo lleva algo enterrado.
- Identificar artefactos por su cultura y empleo.
- Distinguir artefactos reales de falsificaciones.
- Moverte y orientarte por ruinas y catacumbas.
- Describir las costumbres de culturas antiguas o históricas.
- Descubrir tumbas y escondites subterráneos ocultos.

**ARQUITECTURA (ACADÉMICA)**

Sabes cómo se diseñan y construyen los edificios. Puedes:

- Predecir lo que hay al girar la esquina mientras exploras una estructura desconocida.
- Juzgar la fuerza relativa de materiales de construcción.
- Identificar la edad, el estilo arquitectónico, el uso original y las remodelaciones de un edificio.
- Construir estructuras improvisadas estables.
- Identificar elementos vitales para la integridad estructural de un edificio.

**ASTRONOMÍA (TÉCNICA)**

Estudias los cuerpos celestes, como estrellas y planetas. Puedes:

- Descifrar textos astrológicos.
- Trazar el movimiento de las constelaciones.
- Estudiar y desacreditar informes de OVNIs.

**BAJOS FONDOS (INTERPERSONAL)**

Sabes cómo comportarte entre bandidos, violadores, drogadictos, prostitutas y otros habituales del submundo criminal. Puedes:

- Emplear etiqueta criminal para evitar peleas y conflictos.

- Identificar localizaciones no seguras y personas peligrosas.
- Enterarte de los rumores que circulan por los bajos fondos.

**BALÍSTICA (TÉCNICA)**

Procesas evidencias relacionadas con el uso de armas de fuego. Puedes:

- Identificar el calibre y el tipo de una bala o casquillo encontrado en la escena de un crimen.
- Determinar si una pistola determinada disparó una bala en concreto.

**BUROCRACIA (INTERPERSONAL)**

Sabes cómo moverte por una organización burocrática, ya sea una oficina gubernamental o una gran empresa. Sabes obtener lo que quieres de ella rápidamente y con la mínima irritación. Puedes:

- Convencer a funcionarios de que te proporcionen información delicada.
- Obtener credenciales con pretextos falsos.
- Encontrar a la persona que sabe lo que está pasando realmente.
- Localizar oficinas y archivos.
- Pedir prestado equipo o suministros.

Burocracia no es una Habilidad útil para obtener todo tipo de información. A los burócratas les gusta dar la impresión de que están atareados y tienen prisa, sea o no verdad. Muchos disfrutan profunda y secretamente redirigiendo peticiones hacia otras ventanillas. Cuando los jugadores intenten usar Burocracia para conseguir información a la que sería más fácil acceder mediante otras Habilidades (como Investigación), sus contactos les aconsejarán sarcásticamente que hagan su propio maldito trabajo de campo.

**CONSUELO (INTERPERSONAL)**

Haces que la gente haga lo que quieres tranquilizándola. Puedes:

- Conseguir información y favores menores.
- Paliar el miedo o el pánico de otras personas.
- Inculcar una sensación de calma durante una crisis.



**CONTABILIDAD FORENSE (ACADÉMICA)**

Peinas datos financieros en busca de irregularidades. En las famosas palabras de Woodward y Bernstein durante la investigación del escándalo del Watergate, sabes cómo "seguir el dinero". Puedes:

- Diferenciar negocios legítimos de empresas criminales.
- Advertir las señales de la existencia de desfalco y malversación.
- Rastrear pagos hasta su origen.

**CRIPTOGRAFÍA (TÉCNICA)**

Eres un experto creando y rompiendo códigos, desde los sencillos cifrados de los espías de la vieja escuela hasta los algoritmos de los superordenadores de hoy en día.

**DERECHO (ACADÉMICA)**

Estás familiarizado con las leyes civiles y criminales de tu jurisdicción local y tienes conocimientos generales sobre los sistemas legales del extranjero. Con una puntuación de 2 o más, eres un abogado colegiado. Puedes:

- Asesorar sobre los riesgos legales de cualquier curso de acción.
- Entender jerga legal.
- Discutir con la policía y los fiscales.

**DETECCIÓN DE MENTIRAS (INTERPERSONAL)**

Puedes determinar cuándo miente la gente. Normalmente debes estar interactuando con ellos u observándolos de cerca, pero a veces también puedes detectar mentirosos por televisión. Por desgracia, casi todo el mundo miente, sobre todo al enfrentarse a posibles problemas con las autoridades. A veces puedes inferir por qué están mintiendo, pero es difícil determinar de modo fiable los motivos o conseguir todos los detalles que están intentando ocultar.

No todas las mentiras son verbales. Puedes notar cuándo una persona está intentando generar una impresión falsa a través de su lenguaje corporal. Ciertos individuos pueden ser tan buenos mintiendo que no te permitan detectar sus mentiras. Otras personas creen sus propias mentiras. Las personalidades psicopáticas mienten de manera refleja y sin vergüenza, privándote de los tics y gestos que emplearías para sentir cuándo te están mintiendo.

**ENTOMOLOGÍA FORENSE (TÉCNICA)**

Estás especializado en la relación entre los cadáveres y la legión de insectos que se alimenta de ellos. Estudiando los huevos y las larvas presentes en un cuerpo en descomposición puedes:

- Determinar la hora aproximada de la muerte.
- Identificar la verdadera escena del crimen, en caso de ser un cuerpo abandonado en otro lugar.

**¿Por qué no existe la Habilidad Mentir?**

Al contrario que muchos otros sistemas de reglas, Gumshoe no considera que mentir sea una Habilidad separada. En vez de eso, la mentira se emplea como táctica al usar cualquiera de las Habilidades Interpersonales. Al mentir con Burocracia, dices a los funcionarios lo que quieren oír. Con Jerga Policial, convences a los oficiales de policía de que les caes bien. Y de modo similar con el resto de Habilidades.

Casi siempre hay incluido un poco de engaño en cada interacción interpersonal exitosa; al menos, cuando trabajas para la Ordo Veritatis.

### EXPLOSIVOS (TÉCNICA)

Eres un experto en bombas y trampas explosivas. Puedes:

- Desactivar bombas y trampas.
- Reconstruir bombas explosionadas, determinando sus materiales, manufactura y el nivel de sofisticación de su creador.
- Crear y detonar con seguridad explosivos propios.

### FLIRTEO (INTERPERSONAL)

Se te da bien conseguir la colaboración de las personas que te encuentran sexualmente atractivo. Puedes hacer que:

- Revelen información.
- Te ayuden en pequeños asuntos.
- Se citen contigo.

Es decisión tuya el que una alta puntuación en Flirteo signifique que eres físicamente atractivo o simplemente que exudes un magnetismo sexual no relacionado con tu apariencia.

### FOTOGRAFÍA (TÉCNICA)

Sabes manejar cámaras, incluyendo las de fotos y las de vídeo. Puedes:

- Tomar útiles registros visuales de la escena de un crimen.
- Detectar manipulaciones manuales o digitales de una imagen o vídeo.
- Manipular y retocar de modo realista una imagen.

### HISTORIA (ACADÉMICA)

Eres experto en la historia humana registrada, con énfasis en los avances políticos, militares, económicos y tecnológicos. Puedes:

- Reconocer oscuras alusiones históricas.
- Recordar breves biografías de figuras históricas famosas.
- Decir dónde y cuándo se ideó un objeto creado en tiempos históricos.
- Identificar el periodo histórico correspondiente a un prenda de vestir.

### HISTORIA DEL ARTE (ACADÉMICA)

Eres un experto en obras de arte desde los puntos de vista estéticos y técnicos. Puedes:

- Distinguir obras reales de falsificaciones.
- Notar cuándo una obra ha sido retocada o alterada.
- Identificar la edad de un objeto por su estilo y materiales.
- Recordar detalles históricos sobre artistas y gente relacionada con ellos.

### HISTORIA NATURAL (ACADÉMICA)

Estudias la evolución, el comportamiento y la biología de plantas y animales. Puedes:

- Notar cuando un animal se está comportando de modo anómalo.
- Indicar si un animal o planta es natural de un área determinada.
- Identificar un animal a partir de muestras de su pelo, sangre, huesos u otros tejidos.
- Identificar una planta a partir de una pequeña muestra.

**HUELLAS DIGITALES (TÉCNICA)**

Eres experto en encontrar, transferir e identificar huellas digitales. Esto incluye experiencia con el software de ordenador empleado para identificar huellas comparándolas con una gran base de datos de criminales y personal del gobierno.

**IDIOMAS (ACADÉMICA)**

Por cada punto que poseas en Idiomas, sabes hablar y escribir de modo fluido un idioma distinto al tuyo nativo. Puedes especificar estas lenguas al crear el personaje, o elegir las de modo oportunista durante el juego, revelando que casualmente sabes hablar javanés cuando las circunstancias lo requieran. No estarás aprendiendo espontáneamente el idioma, tan sólo revelarás un hecho hasta ese momento desconocido sobre tu Personaje. También puedes elegir saber leer y escribir un idioma antiguo que ya no se hable.

**INTERROGATORIO (INTERPERSONAL)**

Estás entrenado para extraer información de sospechosos y testigos en el contexto de una entrevista de estilo policial. Ésta debe tener lugar en un entorno oficial, donde el sujeto esté confinado o se sienta bajo la amenaza de ser confinado, y donde reconozca tu autoridad (sea real o fingida).

**INTIMIDACIÓN (INTERPERSONAL)**

Obtienes cooperación de sospechosos pareciendo físicamente imponente, invadiendo su espacio personal y adoptando una actitud psicológicamente dominante. La intimidación puede implicar amenazas sutiles o directas de violencia física, pero a menudo es tan sólo un acto de dominación mental. Puedes:

- Obtener información.
- Motivar al sujeto a abandonar el lugar.
- Eliminar el deseo del sujeto de actuar de modo violento contra ti o contra otros.

**INVESTIGACIÓN (ACADÉMICA)**

Sabes cómo encontrar información fáctica de libros, registros y fuentes oficiales. Te manejas igual de bien con un catálogo de biblioteca como

**La Ordo Veritatis y la Ley**

Tú y tus compañeros operáis en el nebuloso mundo de una autoridad ajena a la legalidad. Puede que en vuestros trabajos diarios seáis autoridades de varios tipos, desde policías a fiscales de distrito. A veces podréis emplear discretamente los recursos de esos trabajos en vuestra lucha contra los Esoterroristas. En otras ocasiones operaréis puramente como civiles. Los individuos con poderes policiales, como el de arrestar, sólo pueden ejercitarlos en sus jurisdicciones, y sólo de un modo que pueda ser explicado a las autoridades normales.

Por todo el mundo existen patrones y cómplices de la Ordo Veritatis introducidos en las diversas estructuras de poder, especialmente en la sociedad industrializada. Aunque no debes ignorar la ley por norma ni ser visto cometiendo grandes crímenes de modo evidente, puedes esperar que se muevan ciertos hilos para concederte algo de impunidad, cuando las circunstancias te obliguen a forzar los procedimientos para poder mantener a raya a tus enemigos esotéricos.

En general, las reglas relativas a las actividades ilegales son:

1. No rompas la ley a no ser que te veas obligado.
2. Rompe la primera regla sólo cuando la seguridad o la cordura del público estén en juego, y sólo si el precio de la inactividad es considerablemente mayor que el de la acción.
3. No le hables a nadie de la Ordo Veritatis. Si ya la conocen, entenderán.
4. Si te apresan o detienen las autoridades de una gran potencia, aguanta y te sacarán.
5. Si te apresan o detienen en otro lugar, o lo hacen autoridades corruptas o ilegítimas, intenta escapar. Lo sepan o no, probablemente estén trabajando a favor de los Esoterroristas.
6. Que no te pillen.

con un buscador de Internet. Tu agenda digital está llena de números de teléfono de contactos útiles y exóticos.

#### **JERGA POLICIAL (INTERPERSONAL)**

Sabes hablar en la jerga de los oficiales de policía y hacer que se sientan tranquilos y confiados en tu presencia. Puede que seas o hayas sido un poli, o a lo mejor simplemente eres el tipo de persona que identifican inmediatamente como un ciudadano digno y de confianza. Puedes:

- Sacar con calma información confidencial de un poli.
- Conseguir ser disculpado por infracciones menores.
- Dar a entender que eres un colega y estás autorizado a participar en sus casos.

#### **LINGÜÍSTICA (ACADÉMICA)**

Eres un experto en los principios y estructuras en los que se basan los idiomas. Probablemente sepas hablar otras lenguas, pero eso es una habilidad distinta que debe comprarse por separado. Puedes:

- A partir de una cantidad suficiente de texto en un idioma desconocido, descifrar su significado básico.
- Identificar los lenguajes más parecidos a un idioma desconocido.
- Identificar idiomas artificiales, alienígenas e inventados.

#### **NEGOCIACIÓN (INTERPERSONAL)**

Eres un experto cerrando tratos con otros, convenciéndoles de que el mejor arreglo para ti también lo es para ellos. Puedes:

- Regatear por bienes y servicios.
- Mediar en situaciones de rehenes.
- Intercambiar favores o información con otros.

#### **OCULTISMO (ACADÉMICA)**

Eres un experto en el estudio histórico de la magia, las supersticiones y la práctica hermética, desde la Edad de Piedra hasta el presente. Desde el Satanismo hasta la Golden Dawn<sup>1</sup>, conoces todas las fechas, los lugares, las controversias y las anécdotas. Puedes:

- Identificar las tradiciones culturales que delata un ritual examinando sus secuelas físicas.
- Proporcionar hechos históricos relativos a tradiciones esotéricas variadas.
- Identificar actividades esotéricas como obra de practicantes informados, jóvenes farsantes o Esoterroristas de verdad.

Tu conocimiento de lo esotérico es el de un forastero imparcial, incluso desaprobador. Esta Habilidad no te permite realizar magia o convocar entidades sobrenaturales. Hacer cualquiera de esas cosas es algo malo, propio de Esoterroristas. Debilita la fábrica de la realidad y pervierte la psique del practicante. Puedes, como mucho, simular participar en un ritual mientras intentas hacerte pasar por creyente. Incluso en esta situación tus acciones no evocan ningún efecto sobrenatural. De hecho, tu presencia secretamente hostil puede ser suficiente para que un ritual Esoterrorista fracase.

Como ya se ha mencionado, todos los Personajes creados para la ambientación de *Los Esoterroristas* empiezan con 1 punto gratis en Ocultismo.

<sup>1</sup> N. del t.: Alba Dorada o Amanecer Dorado.

**PSICOLOGÍA FORENSE (ACADÉMICA)**

Aplicas conocimientos psicológicos para resolver casos criminales. A partir de los detalles de la escena de un crimen puedes, basándote en casos similares anteriores, construir el perfil más probable del perpetrador, incluyendo historia, edad, hábitos y actitud.

También puedes obtener información útil mediante la observación directa de ciertos individuos, en especial si contemplas cómo reaccionan ante la presión.

**QUÍMICA (TÉCNICA)**

Estás entrenado en el análisis de sustancias químicas. Puedes:

- Identificar, entre otras muchas sustancias, drogas, medicamentos, toxinas y virus.
- Emparejar muestras de polvo o vegetación de una evidencia con un lugar concreto.

**RECOGIDA DE PRUEBAS (TÉCNICA)**

Eres bueno encontrando, empaquetando y etiquetando pruebas importantes. Puedes:

- Encontrar objetos de interés en la escena de un crimen o en cualquier otro lugar de investigación.
- Notar la relación entre los objetos de la escena de un crimen, reconstruyendo secuencias de eventos.
- Almacenar objetos para su posterior análisis forense sin contaminar las muestras.

**RECUPERACIÓN DE DATOS (TÉCNICA)**

Empleas ordenadores y tecnología electrónica para recuperar y mejorar la información contenida en discos duros y otros medios. Puedes:

- Recuperar archivos de ordenador ocultos, borrados o corruptos.
- Incrementar la claridad de grabaciones de audio, centrándote en los elementos que te interesen.
- Encontrar de modo milagroso imágenes detalladas de alta resolución en una borrosa imagen de vídeo o JPEG.

**SUPLANTACIÓN (INTERPERSONAL)**

Se te da bien hacerte pasar por otra persona, ya sea brevemente durante una llamada de teléfono o durante largos periodos infiltrado con una identidad falsa.

Disfrazarte con éxito de una persona real conocida por aquellos con quienes vas a interactuar es extraordinariamente difícil. Breves imitaciones sólo de la voz requieren un Gasto de al menos 1 Punto.

Suplantar a la persona en un encuentro cara a cara requiere un Gasto de 2 ó 3 Puntos por cada cinco minutos que te mantengas en contacto con alguien que conozca a la persona que suplantas. Cuesta más engañar a sujetos especialmente inteligentes o cautelosos que a Personajes de poca importancia y poca astucia.

**TRIVIALIDADES (ACADÉMICA)**

Eres una fuente de datos aparentemente inútiles que te darían una buena oportunidad en un concurso de preguntas de la televisión. Eres especialmente bueno en los siguientes temas:

- Celebrities y entretenimiento.
- Estadísticas y plusmarcas deportivas.
- Geografía.
- Artes y literatura.
- Nombres en las noticias.

Esta amplia Habilidad también te permite conocer cualquier hecho oscuro no cubierto por ninguna otra Habilidad del sistema Gumshoe. En momentos de improvisación desesperada, tu DJ puede permitirte usarla solapándola con alguna Habilidad que ninguno de los Personajes posea o que ninguno esté pensando emplear.

#### **VIGILANCIA ELECTRÓNICA (TÉCNICA)**

Eres bueno empleando equipo de grabación de sonido para recopilar pruebas. Puedes:

- Rastrear llamadas de teléfono.
- Plantar dispositivos secretos de escucha.
- Localizar dispositivos secretos de escucha plantados por otras personas.
- Generar grabaciones de audio de gran calidad.
- Mejorar la calidad de las grabaciones de audio, aislando sonidos específicos.

## Habilidades Generales

#### **ATLETISMO**

La Habilidad de Atletismo te permite realizar proezas físicas en general, desde correr hasta saltar pasando por esquivar objetos lanzados o que estén cayendo. Cualquier acción física no cubierta por otra Habilidad cae probablemente dentro de Atletismo.

Si tu puntuación de Atletismo es de 8 o más, tu Umbral de Golpe, el Número Objetivo que tus oponentes usan cuando intentan golpearte en combate, es 4. En otro caso, tu Umbral de Golpe es 3.

#### **BIRLAR**

Tus hábiles dedos te permiten manipular sin problemas objetos pequeños. Puedes:

- Hurtar pruebas de la escena de un crimen ante las mismas narices de las confiadadas autoridades.
- Vaciar bolsillos ajenos.
- Plantar objetos en sujetos confiados.

#### **CONDUCCIÓN**

Estás entrenado en la conducción defensiva, siendo capaz de obtener unas buenas prestaciones incluso del automóvil, camión o furgoneta más recalcitrante. Puedes:

- Evitar o realizar una persecución.
- Evitar chocar o minimizar el daño al chocar.
- Notar modificaciones realizadas a un vehículo.
- Realizar reparaciones de emergencia.

Por cada punto adicional en la puntuación de Conducción puedes añadir un tipo de vehículo más a tu repertorio. Estos incluyen: motocicletas, camiones de transporte, helicópteros y aviones. También puedes elegir vehículos más exóticos, como vehículos de colchón de aire y tanques, pero es poco probable que se usen a menudo en una partida de investigación.

#### **DISPARO**

Sabes manejar armas de fuego.

#### **ESCARAMUZA**

Te defiendes en la pelea cuerpo a cuerpo, ya quieras matar, noquear, sujetar o evitar a tu oponente.

**ESTABILIDAD**

Los eventos estresantes o anómalos pueden causar daños psicológicos. El enfrentamiento con las manifestaciones sobrenaturales de los Esoterroristas puede provocar locura. Tu puntuación de Estabilidad indica tu resistencia al trauma mental.

Obtienes Estabilidad 1 gratis.

**INFILTRACIÓN**

Se te da bien meterte en lugares en los que no tienes derecho a estar. Puedes:

- Forzar cerraduras.
- Desactivar o evitar sistemas de seguridad.
- Moverte en silencio.
- Encontrar lugares adecuados para forzar la entrada y emplearlos.

A pesar de su nombre, la Habilidad de Infiltración es tan útil para salir de lugares sin ser detectado como para entrar en ellos.

**MECÁNICA**

Sabes construir, reparar y desactivar aparatos, desde las clásicas trampas de foso y péndulo hasta reproductores de DVD. Con los componentes adecuados a mano puedes crear aparatos improvisados desde cero. La Habilidad de Mecánica también sirve como Habilidad de Investigación cuando se emplea para:

- Evaluar la calidad de la factura de un aparato.
- Determinar la identidad del creador de un objeto comparándolo con otras obras conocidas de ese individuo.

**MEDICINA**

Puedes realizar los primeros auxilios a personas heridas o enfermas. Para los detalles sobre el uso de esta Habilidad, mira la p. 37.

**PREPARACIÓN**

Anticipas las necesidades de cualquier misión preparando un paquete eficientemente ordenado con todo el equipo necesario. Si tienes acceso inmediato a tu paquete, tienes la posibilidad de obtener cualquier objeto que el grupo necesite para superar un obstáculo. Debes realizar un Control Simple (p. 32); si tienes éxito, tienes el objeto que necesitas. No es necesario hacer esto antes de empezar la aventura: puedes escarbar en tu paquete, si tienes acceso a él, cuando surja la necesidad durante la investigación.

Los objetos de utilidad obvia en una investigación paranormal no necesitan de un Control. Estos incluyen, pero no se limitan a, los siguientes: papel para notas, objetos de escritura, ordenador portátil, PDA con acceso inalámbrico a Internet, disco USB, teléfono móvil, varios tipos de cintas, herramientas comunes, armas ligeras, linternas de tamaños variados, luces químicas, pilas, lupas, termómetros y una grabadora de audio funcional. La utilidad de aparejos tradicionales contra lo sobrenatural, como crucifijos, agua bendita y balas de plata, es una cuestión de debate dentro de la Ordo Veritatis. Que escojas incluirlos o no en tu equipo básico desvela mucho de tu actitud hacia lo sobrenatural. ¿Es tan sólo obra de los Esoterroristas? ¿O existen otras fuerzas antinaturales ahí fuera? Decídelo y prepara el equipo con sabiduría.

Otras Habilidades implican la posesión de cierto equipo básico necesario para sus tareas principales. Los Personajes con la Habilidad de Medicina tienen botiquines de primeros auxilios, aquellos con Fotografía llevan cámaras y accesorios, si posees Disparo tienes una

pistola, etc. La Habilidad de Preparación no se entromete en el territorio de las demás. Sólo cubre equipo de investigación de propósito general y objetos extraños que resultan útiles de repente en el transcurso de la historia.

El tipo de objetos que puedes tener disponible al momento no depende de tu puntuación en la Habilidad, sino de lo creíble que resulte para la narración. Si el DJ determina que el hecho de que poseas un objeto concreto sería ridículo y/o inapropiado para el género de la partida, no puedes tirar para tenerlo disponible. Simplemente no lo posees. Cualquier objeto que provoque risas en el grupo al ser sugerido está probablemente fuera del alcance de la Habilidad.

El uso inapropiado de la Habilidad de Preparación es como la pornografía: tu DJ lo reconocerá cuando lo vea.

### **PSIQUIATRÍA**

Puedes proporcionar confort, perspectiva y solaz a la gente con problemas mentales. Quizás seas un terapeuta o consejero, un sacerdote o pastor, o tan sólo un individuo intuitivo y empático. Puedes devolver a los Personajes en estado de pánico a un estado de calma, así como tratar cualquier enfermedad mental a largo plazo que sufran durante sus investigaciones.

### **SALUD**

La Salud mide tu capacidad para soportar heridas, resistir infecciones y sobrevivir al efecto de las toxinas. Cuando eres golpeado en el transcurso de una pelea, tu Reserva de Salud disminuye. Una Reserva de Salud mayor te permite aguantar más tiempo peleando antes de sucumbir a tus heridas.

Cuando tu Reserva de Salud se acaba, puedes estar aturdido, herido o criando malvas. Esto se detalla más en "Agotamiento, heridas y muertes horripilantes", en la p. 37.

### **VIGILANCIA**

Eres bueno siguiendo a sospechosos sin revelarles tu presencia. Puedes:

- Guiar a un grupo para que sus miembros sigan por turnos a un sospechoso, para que el sujeto no se dé cuenta de que le están siguiendo.
- Emplear equipo de visión telescópica para mantener vigilado a un objetivo a distancia.
- Encontrar lugares ventajosos indetectables.
- Esconderte a plena vista.

Tener 8 o más puntos en Vigilancia te proporciona 1 punto gratuito en la Habilidad de Investigación Vigilancia Electrónica.

## Lista de Habilidades por familia

**ACADÉMICAS**

Análisis de Textos  
Antropología  
Arqueología  
Arquitectura  
Contabilidad Forense  
Derecho  
Historia  
Historia del Arte  
Historia Natural  
Idiomas  
Investigación  
Lingüística  
Ocultismo  
Psicología Forense  
Trivialidades

**INTERPERSONALES**

Adulación  
Bajos Fondos  
Burocracia  
Consuelo  
Detección de Mentiras  
Flirteo  
Interrogatorio  
Intimidación  
Jerga Policial  
Negociación  
Suplantación

**TÉCNICAS**

Análisis de Documentos  
Antropología Forense  
Astronomía  
Balística  
Criptografía  
Entomología Forense  
Explosivos  
Fotografía  
Huellas Digitales  
Química  
Recogida de Pruebas  
Recuperación de Datos  
Vigilancia Electrónica

**INDEPENDIENTES  
(GENERALES)**

Atletismo  
Birlar  
Conducción  
Disparo  
Escaramuza  
Estabilidad  
Infiltración  
Mecánica  
Medicina  
Preparación  
Psiquiatría  
Salud  
Vigilancia

Sistema de reglas

GUMSHOE



# EL SISTEMA DE REGLAS GUMSHOE

ESTE CAPÍTULO DESCRIBE LAS BASES DEL SISTEMA DE REGLAS GUMSHOE Y ESTÁ DIRIGIDO TANTO A JUGADORES COMO A DIRECTORES DE JUEGO. PERO PRIMERO AGUANTA CON NOSOTROS UN POCO DE TEORÍA EXPLICATIVA.

## Por qué existe este juego

Los escenarios de investigación llevan haciéndose mal desde los primeros días de los juegos de rol. Como consecuencia, son difíciles de dirigir y tienen tendencia a provocar paradas en seco de la historia. Gumshoe está aquí para arreglar eso.

¿Qué es lo que está mal en el modo tradicional de hacer partidas de investigación? Que se basa en una premisa errónea. Los juegos de rol basados en la historia, de los cuales los juegos de investigación fueron unos de los primeros ejemplos, si no los primeros, evolucionaron a partir de las campañas de barrido de mazmorras. Tratan las pistas del mismo modo que las partidas de mazmorras tratan el tesoro. Tienes que buscar la pista que te lleva a la siguiente escena. Si sacas una buena tirada, consigues la pista. Si no, no la consigues. Y la historia se detiene en seco.

Sin embargo, conseguir el tesoro no es el aspecto principal de una partida de mazmorras. Lo principal es matar a los monstruos y enemigos que viven en la mazmorra. La fase de encontrar el tesoro viene después, como una simple recompensa. Si no encuentras todo el tesoro de una habitación, pierdes un poquito, pero la historia sigue avanzando al recorrer el pasillo hacia la siguiente cámara llena de monstruos.

Imagina una partida de mazmorras donde siempre tuvieras que hacer una buena tirada para encontrar otra habitación que saquear, o quedarte sentado, aburrido y frustrado.

En una investigación ficticia, ya sea una novela de misterio o un capítulo de una serie de policías, el énfasis no está en encontrar las pistas. Cuando realmente importa, a lo mejor hay un párrafo contando lo difícil que fue la búsqueda o un montaje de un equipo de CSI explorando un apartamento. Pero la verdadera acción empieza una vez las pistas han sido recopiladas.

LOS ESCENARIOS DE INVESTIGACIÓN NO TRATAN DE ENCONTRAR PISTAS, SINO DE INTERPRETAR LAS PISTAS QUE SE ENCUENTRAN.

Gumshoe, por tanto, hace que encontrar las pistas sea básicamente automático, siempre que estés en el lugar adecuado y tengas la Habilidad correcta. A partir de ese punto es cuando empieza lo divertido, con los jugadores intentando juntar las diferentes piezas del puzzle.

Eso ya es lo bastante difícil para un grupo de detectives de andar por casa como para privarles de la mitad de las piezas sólo por unas malas tiradas.

## Estructura del misterio

Cada escenario de investigación empieza con un crimen, o conspiración, llevado a cabo por un grupo de antagonistas. Los malos hacen algo malo. Los Personajes de los jugadores (PJs) deben averiguar quién lo ha hecho y detener sus actividades.

Si empleas las reglas de Gumshoe para historias criminales normales, el grupo investiga un crimen, averigua quién lo ha cometido, y arresta a los culpables.

En la ambientación de *Los Esoterroristas*, el grupo investiga una conspiración esotérica, averigua quién la ha causado y por qué, y toma las acciones necesarias para terminar las manifestaciones sobrenaturales. Puede que detenga o mate al Esoterrorista causante. Puede que destruya cualquier criatura o efecto esotérico generado por la conspiración. O puede que pase la información recopilada en su investigación a un equipo de limpieza especializado de la Ordo Veritatis, que se encargue de acabar eficiente e implacablemente con los culpables y sus obras.

Tu DJ diseña cada escenario creando un detonante para la investigación, una conspiración siniestra y un rastro de pistas.

### EL DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

Éste es el evento, normalmente un crimen horripilante, que atrae la atención de la Ordo Veritatis, dando comienzo a la investigación. Algunos ejemplos:

- ☒ el descubrimiento de una víctima de asesinato, muerta claramente de modo ritual.
- ☒ el descubrimiento de un cadáver, asesinado por medios sobrenaturales, quizás por una criatura.
- ☒ avistamientos de criaturas o fenómenos sobrenaturales.
- ☒ la muerte aparentemente convencional de un miembro o aliado de la Ordo Veritatis.

### LA CONSPIRACIÓN SINIESTRA

Esto determina quiénes son los malos, qué han hecho hasta el momento, qué están intentando hacer, y cómo encaja el detonante de la investigación en su esquema general. El DJ también debe determinar qué debe ocurrir para evitar que el plan avance. Ésta, aunque desconocida por los jugadores, es su condición de victoria, lo que tienen que lograr para desbaratar los planes de los villanos y llevar la historia a una conclusión positiva.

Una vez el DJ ha preparado la lógica de la historia desde el punto de vista del villano, debe repararla en orden inverso, diseñando un **rastro de pistas** que lleve, desde el detonante de la investigación, hasta la comprensión del plan siniestro, y que proporcione la suficiente información a sus jugadores como para que puedan llegar a frustrar dicho plan.

Opcionalmente, el DJ puede planear también una serie de **reacciones de los antagonistas**. Éstas determinan lo que los malos harán cuando descubran que están siendo investigados. El DJ determina qué condición activa la reacción y qué intentan los antagonistas cuando se activa. Puede que cometan más crímenes, dando al grupo más para investigar. O puede que intenten destruir pruebas, obstruir la investigación dejando evidencias falsas, o intimidar o matar a posibles testigos, incluyendo cómplices en quienes ya no confíen. Puede que ataquen a los investigadores. Los antagonistas imprudentes, demasiado seguros de sí mismos, o ávidos de riesgos, pueden enfrentarse a ellos directamente. Los antagonistas inteligentes atacarán desde la distancia, tomando grandes precauciones para cubrir su rastro.

## De la estructura a la historia

Las notas del DJ sobre la estructura no son una historia. La historia se forma cuando vosotros, el grupo de jugadores, dais vida a la estructura a través de las acciones de vuestros personajes. La historia avanza de escena a escena, al ritmo que vosotros fijáis, descubriendo pistas y uniéndolas. Vuestros Personajes interactúan con las localizaciones, recogiendo evidencias físicas, y con los personajes secundarios de soporte (llamados a veces Personajes no jugadores, o PNJs) controlados por el DJ, recopilando testimonios de testigos y expertos.

La primera escena presenta el misterio que tenéis que resolver. A partir de entonces realizáis el trabajo de campo, reuniendo información que os diga más sobre el caso. Cada escena contiene datos que apuntan a otra escena nueva. Algunas escenas pueden añadir un nuevo giro a la investigación, con el misterio inicial resultando ser sólo una faceta de una historia mucho mayor. Al ir acumulándose las pistas, os vais creando una imagen completa del caso, hasta que vuestros Personajes llegan a una escena climática, en la que todo se revela y se enfrentan a los villanos. Una escena de epílogo se encarga de los cabos sueltos y muestra las consecuencias de vuestro éxito o, en raras ocasiones, de vuestro fracaso. ¿Por qué se deja la opción del fracaso? Pues porque es una posibilidad que crea sensación de urgencia y suspense.

Para moveros de escena en escena y resolver el misterio, debéis reunir pistas; son el combustible que mantiene vuestra investigación en marcha.

## Reuniendo pistas

Encontrar pistas es fácil. Todo lo que tienes que hacer es: 1) ir a una escena de la que pueda extraerse información relevante; 2) Tener la Habilidad correcta para descubrir la pista; y 3) Decirle al DJ que vas a usarla. Si cumples estas tres condiciones, obtendrás

### Misterios cotidianos

La estructura de escenarios dada en el texto principal asume que estás empleando la ambientación de *Los Esoterroristas* o una similar de investigación esotérica.

Las historias de crímenes ordinarios pueden requerir una estructura más simple. Los villanos puede que aún estén intentando hacer avanzar un plan siniestro, o puede que no hagan nada después del crimen detonante salvo esperar que los investigadores no les pillen. De ser así, no hay una conspiración en marcha que frustrar. Para conseguir la victoria, y llevar el escenario a una conclusión exitosa, los investigadores tan sólo necesitan demostrar sus acusaciones contra los criminales. La escena climática puede implicar el obtener una confesión del malhechor, o provocarle para que revele un dato crucial que asegure su condena.

## Consejos para los jugadores: Contener la especulación

A menudo los escenarios de investigación se atascan en debates especulativos entre los jugadores sobre lo que puede estar ocurriendo.

Podrían estar sucediendo muchas cosas, pero sólo una es la real. Si surge más de una explicación al encajar las pistas que tenéis hasta el momento, significa que necesitáis más pistas. Siempre que os atasquéis, moveos y recopilad más información.



un fragmento de información necesaria. Conseguir una pista no depende nunca de una tirada de dados. Si lo pides, lo conseguirás.

Puedes especificar exactamente lo que intentas conseguir: "Uso Análisis de Textos para determinar si la nota fue realmente escrita por Danziger."

O puedes intentar una búsqueda de información más general: "Uso Recogida de Pruebas para examinar la escena del crimen."

Si la acción que has sugerido se corresponde con una pista en las notas del escenario, el DJ te proporcionará la información que obtienes de dicha pista.

*El intrépido investigador Stig Thompson está siguiendo el rastro de una tribu ambulante de caníbales de alta tecnología. Busca evidencias de su presencia en una sección de zona boscosa junto a la autopista. Su jugador, Justin, dice: "Pongo mi videocámara en modo infrarrojo y examino la zona en busca de rastros de calor." Eso es todo lo que necesita hacer para obtener la información que necesita para pasar a la siguiente escena, un enfrentamiento con los caníbales en su campamento. "Picos de energía calorífica aparecen a tu derecha, a unos cien metros. Parece que hay unas cuatro o cinco personas, apareciendo y desapareciendo desde detrás de una barrera."*

El DJ designa, para cada escena, una **pista clave**. Ésta es la que es absolutamente necesaria para poder mover la historia a la siguiente escena y, por tanto, para poder completar la investigación. Los DJ deben evitar hacer que las pistas clave sólo puedan ser obtenidas empleando Habilidades de Investigación poco conocidas. Es por esto que el proceso de creación de Personajes está pensado para que el grupo en conjunto tenga acceso a todas, o a casi todas, las Habilidades.

Algunas pistas te permiten obtener Beneficios Especiales gastando Puntos de la Reserva de la Habilidad de Investigación pertinente. Durante tus primeros escenarios, cuando descubras estas pistas tu DJ te ofrecerá la oportunidad de gastar Puntos adicionales. Después ya dependerá de ti el preguntar si hay algo que obtener gastando tiempo o esfuerzo extra en una pista concreta. Incluso puedes proponer modos específicos de mejorar tus ya buenos resultados; si tu sugerencia es persuasiva o divertida, el DJ puede otorgarte un Beneficio Especial no mencionado en sus notas para el escenario.

Cada Beneficio cuesta 1 ó 2 Puntos de la Reserva adecuada, dependiendo de la dificultad de la acción adicional necesaria y del alcance de la recompensa. Cuando te pregunte su quieres comprar el Beneficio, el DJ siempre te dirá cuanto te costaría. La información adicional obtenida proporciona sabor a la historia, pero nunca es necesaria para resolver el caso o avanzar a la siguiente escena. A menudo hace que el Personaje parezca inteligente, poderoso o heroico. Puede proporcionar ventajas útiles más tarde en el escenario, causando una buena impresión en personajes secundarios. Los Beneficios también pueden ser útiles para mantener el Velo, la importante tapadera que la Ordo Veritatis lleva a cabo al concluir una investigación de lo sobrenatural. Quizás te permita avanzar más rápidamente en la historia, otorgándote una pista que de otro modo no conseguirías hasta una escena posterior. A veces, la información adicional añade una dimensión emocional a la historia o enlaza a la historia pasada o vida civil de tu Personaje. Si piensas en tu partida de Gumshoe como en una serie de televisión, un Beneficio Especial da al actor que interpreta a tu Personaje una jugosa escena de protagonismo.

*“¿Puedo determinar tras qué tipo de barrera están?”, pregunta Justin. El DJ sabe que es el vehículo de ocio robado por los caníbales. Esta información no es necesaria para avanzar y, de hecho, Stig se tropezará con ella en un instante si sigue moviéndose hacia el campamento caníbal. Pero sería realmente impresionante, algo propio de Sherlock Holmes, si pudiera responder a esa pregunta ya.*

*“¿Quieres gastar un Punto de Fotografía?”, pregunta el DJ. Justin accede, y reduce su Reserva, del máximo de 3, a 2. Justin ya ha establecido que en la vida civil de Stig es un obseso de la electrónica que adopta los nuevos avances rápidamente, realizando para poder pagarlos encargos variados. Esto otorga al DJ una forma de justificar la impresionante agudeza de Stig, dándole además un momento característico.*

*El DJ lo explica así: “Los contornos te son inequívocamente familiares de cuando estabas contratado para filmar el Espectáculo de Realidad Virtual de Nuevo México. Es una caravana de lujo, una Patriot del 2006 de Automóviles Beaver Motor. Recuerdas el precio de estas monadas: más de trescientos de los grandes.”*

*Stig silba entre dientes. “Estos no son los sectarios caníbales paletos de tus padres...”, dice.*

El acto de gastar Puntos de Reserva para obtener Beneficios se llama **Gasto**. Las notas del DJ de un escenario pueden especificar que se obtiene el Beneficio X por un Gasto de 1 Punto, o el Beneficio Y por un Gasto de 2 Puntos. Los DJs de gran agilidad mental que se sientan cómodos otorgando a sus jugadores influencia sobre la narración pueden permitirles especificar los detalles de un Beneficio Especial. Si deseas realizar un Gasto en una situación en la que el DJ no tiene ningún Beneficio Especial que ofrecerte, y no es capaz de pensar en uno adecuado para la investigación, no pierdes los Puntos que querías gastar.

## Pistas poco evidentes

A veces los Personajes notan algo instintivamente, sin estar buscándolo de forma activa. Esto ocurre a menudo en lugares por los que se están moviendo de modo casual y que no ven como escenas que necesiten ser investigadas. El grupo puede pasar junto a una puerta oculta, ver una gota de sangre en el mármol de la immaculada recepción de un hotel, o acercarse a un vehículo con una bomba debajo. Otro modo de encontrar pistas poco evidentes es emplear Habilidades Interpersonales. El ejemplo clásico es el de un PNJ cuya actitud o comportamiento le establecen como sospechoso, aunque inicialmente los jugadores no le creyeran relacionado con el caso.

No es razonable esperar que los jugadores empleen sus Habilidades en lo que aparentemente es una inocua escena de transición. De otro modo gastarían minutos de tiempo de juego con cada cambio de escena, pasando por sus listados de Habilidades de modo obsesivo. Por ahí sólo se llega a la locura.

En vez de eso, el DJ pregunta qué personaje tiene la mayor Reserva actual en la Habilidad en cuestión. En caso de dudas sobre qué Habilidad emplear para una búsqueda básica, se emplea Recogida de Pruebas.

Si dos o más Reservas son iguales, gana el que tenga la mayor puntuación en la Habilidad. Si las puntuaciones son también iguales, los Personajes encuentran la pista a la vez.

*Stig visita el hospital para que le den puntos en el labio, tras una trifulca con un joven caníbal. Su compañero Mitchell Blunt espera con él. El doctor de Urgencias, también caníbal, pretende drogar a Stig y enviarle a su carnicería favorita. El DJ decide que la Habilidad de Psicología Forense les alertará del ansia de depredador oculta bajo la conducta aparentemente profesional del doctor. Los dos Personajes poseen la Habilidad: Stig tiene 2 Puntos en su Reserva, mientras que Mitchell tiene 3.*

*“Mitchell,” dice el DJ, “no estás seguro de qué se trata, pero notas algo extraño en el doctor. Tiene lo que Shakespeare llamaría una mirada malvada y hambrienta.”*

## Controles

Se realiza un Control cuando el resultado del uso de una Habilidad es dudoso. Sólo se aplican a Habilidades Generales. Al contrario que la obtención de información, los Controles conllevan una posibilidad bastante alta de fallo. Puede que tengan funestas consecuencias si los fallas, que proporcionen ventajas si los superas, o ambas cosas.

Incluso en el caso de las Habilidades Generales, el DJ sólo debería pedir Controles en puntos dramáticamente importantes de la historia, y para tareas excepcionalmente difíciles. La mayoría de los usos de las Habilidades Generales deberían tener éxito automático, con posibles ventajas si se gastan Puntos, igual que con las Habilidades de Investigación.

Hay dos tipos de Controles: Controles Simples y Confrontaciones.

## Controles Simples

Un Control Simple ocurre cuando el Personaje intenta realizar una acción sin resistencia activa por parte de otra persona o entidad. Algunos ejemplos son conducir por una carretera traicionera, saltar un abismo, colarse en un edificio no vigilado, coser una herida, disparar a una diana, desconectar un sistema de seguridad o permanecer cuerdo ante un aterrador horror sobrenatural.

El DJ determina cómo de difícil es una acción dada asignándole un Número de Dificultad entre 2 y 8, donde 2 sólo conlleva una ligera posibilidad de fracaso y 8 roza lo imposible. El jugador lanza un único dado; si el resultado es igual o mayor que el Número de Dificultad, tiene éxito. Antes de tirar el dado, el jugador puede elegir gastar cualquier cantidad de Puntos de la Reserva de la Habilidad relevante, sumándolos al resultado que obtenga en el dado. Los jugadores que olviden indicar cuántos Puntos quieren gastar antes de tirar se quedan con el resultado sin modificar.

En el mundo del juego, gastar Puntos de Reserva de este modo representa un esfuerzo y una concentración especiales por parte del Personaje, del tipo que sólo pueden emplearse en contadas ocasiones durante una investigación.

*Stig quiere trepar una alta pared para comprobar si hay Horrores Incesantes al otro lado. El DJ necesita que el grupo llegue al otro lado de la pared, por lo que asigna un Número de Dificultad relativamente bajo de 3 a la tarea. El jugador de Stig, Justin, tiene completa su Reserva de Atletismo de 8 Puntos. Decide que realmente necesita tener éxito en esto, por lo que gasta la mitad de sus Puntos en el intento. Tira el dado y obtiene un 5. Con los 4 Puntos de Reserva, consigue un resultado final de 9. Mostrando una impresionante gracia acrobática, Stig pasa por encima del muro.*

La ambientación de *Los Esoterroristas* pretende servir para partidas de terror serias y brutales. Perder Puntos tiene que doler. Para evocar realmente ese espíritu, el DJ nunca revela los Números de Dificultad.

### Tiradas

Todas las tiradas de dados en Gumshoe emplean un solo dado normal de seis caras.



Los DJs que usen el sistema Gumshoe en ambientaciones que no sean de terror, o que deseen reducir el intencionado nivel de opresión, pueden decidir revelar las Dificultades.

Un Control representa la mejor oportunidad de un Personaje para tener éxito. Si fallas, has hecho lo que has podido y no puedes reintentarlo a no ser que realices alguna otra acción de apoyo que pueda incrementar de modo realista tus posibilidades de éxito. Si se te permite hacer esto, debes gastar más Puntos de Reserva de los que gastaste en el anterior intento. Si no te lo puedes permitir, no puedes reintentarlo.

*Mitchell acaba de fallar su Control de Mecánica para reparar una bomba rota de la nave en proceso de hundirse en la que él y los otros investigadores están atrapados. Ha gastado 2 Puntos de su Reserva de Mecánica en este intento. El DJ decide que puede intentarlo una vez más antes de que la nave se hunda. Para este intento tiene que gastar al menos 3 Puntos. Por suerte, aún le quedan 4 en su Reserva. El Número de Dificultad del intento de arreglo es de 5. Mitchell tira un 6 que, al sumarle los 3 Puntos, da un total de 9. La bomba empieza a funcionar, justo a tiempo de impedir el hundimiento del barco.*

#### **UNO PARA TODOS**

Cuando un grupo de Personajes actúa en conjunto para realizar la misma tarea, deben designar a uno para que tome el control. Ese Personaje realiza un Control Simple, gastando cualquier cantidad de Puntos de su propia Reserva en la tarea, como de costumbre. Todos los demás Personajes pagan 1 Punto de sus Reservas para

## **Números de Dificultad y ritmo de la historia**

Igual que el sistema Gumshoe mantiene la historia en movimiento haciendo que todas las pistas cruciales sean accesibles por los Personajes, los DJs deben asegurarse de que los Controles y las Confrontaciones esenciales para el avance de la narración puedan ser fácilmente superados.

Asigna Números de Dificultad relativamente bajos, de 4 o menos, a estos momentos cruciales para la trama. Resérvate los Números de Dificultad especialmente altos para obstáculos que proporcionen beneficios interesantes pero no esenciales.

Por ejemplo, si los Personajes tienen que infiltrarse en el campamento caníbal para poder realizar el enfrentamiento final, asigna un Número de Dificultad relativamente bajo de 4 a la tarea. Si parece que los Personajes deberían tenerlo más difícil, añade algún detalle que justifique un éxito tan fácil. Di, por ejemplo, que el caníbal de guardia está durmiendo en su puesto.

obtener los beneficios de la acción del líder. Estos Puntos no se añaden a la tirada del líder. Por cada Personaje que no pueda pagar el coste de aprovechar la acción del líder, ya sea por no tener Puntos de Reserva o por no poseer la Habilidad, el Número de Dificultad del intento aumenta en 2.

*Stig, Mitchell, Lauren y Yoriko intentan infiltrarse en la Galería Ufizi de Florencia para realizar unas pruebas en el famoso cuadro La Primavera de Boticelli. Lauren, con una Infiltración de 8, toma el mando. Stig, Mitchell y Yoriko tienen 2, 0 y 4 Puntos en sus Reservas de Infiltración, respectivamente. Stig y Yoriko pagan cada uno 1 Punto, y sus Reservas bajan a 1 y 3. Como Mitchell no tiene Puntos para gastar, el Número de Dificultad de la Infiltración aumenta de 4 a 6. Si el grupo le dejara atrás les resultaría más fácil entrar, pero él es el que tiene un título en Historia del Arte. Lauren gasta 3 Puntos en el intento y obtiene un 1 en la tirada. Esto habría sido suficiente, de no ser por la presencia de Mitchell. Claramente, ha tropezado al entrar en la galería, activando los sensores infrarrojos.*

En la mayor parte de las ocasiones no tiene sentido que un grupo actúe en concierto. Sólo un Personaje puede conducir un coche a la vez. Dos Personajes con Preparación comprueban sus equipajes en secuencia, en vez de comprobar un único equipo cada vez.

### **Y TODOS PARA UNO**

Cuando dos o más Personajes cooperan para conseguir un único objetivo, deben decidir cuál de ellos está realizando la acción directamente y quién ayuda. El líder puede gastar cualquier cantidad de Puntos de su Reserva, sumándolos a la tirada del dado. Cada ayudante puede gastar también cualquier cantidad de Puntos de su propia Reserva, sumándolos todos menos 1 a la tirada.

*Stig y Mitchell están intentando arreglar una vieja motocicleta, bastante dañada, para poder escapar con ella antes de que los miembros de la milicia de Bagdad aparezcan para matarles. A Stig le quedan 3 Puntos en su Reserva de Mecánica, y a Mitchell le quedan 2. Deciden que Stig sea el mecánico principal, con Mitchell de ayudante. Ambos eligen gastar todos los Puntos que les quedan en el intento. Stig suma 3 Puntos a la tirada. Mitchell gasta 2 Puntos, pero sólo suma 1 a la tirada. Stig saca un 3 en el dado, para un resultado final de 7. Esto supera el Número de Dificultad de 6, permitiéndoles alejarse con la moto, rodeados por los disparos de armas semiautomáticas de la milicia.*

## Confrontaciones

Las Confrontaciones ocurren cuando dos Personajes, normalmente un PJ y un PNJ, intentan activamente entorpecerse el uno al otro. Aunque las Confrontaciones pueden resolver varios tipos de enfrentamientos físicos, en un juego de terror el más común es la persecución, en la que los investigadores huyen de entidades babosas que quieren desmembrarlos.

En una Confrontación, cada Personaje actúa por turnos. El primero en fallar una tirada de la Habilidad confrontada pierde. El DJ decide quién actúa primero. En una persecución, el Personaje que huye de la escena actúa primero. Cuando los Personajes parecen estar actuando a la vez, el que tenga la puntuación más baja en la Habilidad relevante actúa primero. Si hay empate, los PNJs actúan antes que los PJs. Si dos Personajes Jugadores empatan, empieza el que llegó más tarde a la sesión de juego.

El primer Personaje en actuar realiza un Control de la Habilidad en cuestión. Si falla, pierde la Confrontación. Si tiene éxito, el segundo Personaje pasa a realizar un Control. Esto continúa así hasta que uno de los dos pierde, momento en el que el otro gana.

Normalmente los Personajes intentan superar un Número de Dificultad de 4.

*Stig huye, a través de un centro comercial abandonado, de un sectario con una motosierra. Su Reserva de Atletismo es de 6; la del sectario es de 7. Al ser el Personaje que huye, Stig es el primero en actuar. Tira contra una Dificultad de 4, gastando 1 Punto. Obtiene un 4, y consigue gatear hacia la zona de restaurantes. El sectario también gasta 1 Punto, sacando un 3 en el dado. Se desliza por el suelo pulido, haciendo sonar el motor de la sierra.*

*Stig gasta otro Punto, dejando su Reserva a 4. Tira un 2, insuficiente para poder huir. Ha llegado a una esquina, atrapado entre contenedores marcados con el logo de una popular empresa de comida rápida. El sectario avanza hacia él. Ahora no tiene más opción que levantarse y pelear.*

Cuando las posibilidades de éxito estén a favor de uno de los participantes, el DJ puede asignar Números de Dificultad distintos a cada uno. Un Personaje con una ventaja significativa obtiene un Número de Dificultad menor. Uno enfrentado a algún impedimento importante, debe superar una Dificultad mayor. En caso de dudas, que el DJ asigne el menor Número de Dificultad al participante con ventaja.

*Un investigador corriendo por un pantano encuentra más difícil moverse con rapidez que la criatura cenagosa que le persigue. En este caso podría enfrentarse a un Número de Dificultad de 4, mientras que la criatura de la ciénaga tendrá una Dificultad menor, de 3.*

A lo largo de la Confrontación el DJ y los jugadores deberían colaborar para añadir sabor a cada resultado, explicando qué han hecho los Personajes para seguir en el enfrentamiento. De ese modo, en vez de salir de la narración para entablar un recital aritmético, se mantiene el mundo ficticio verbalmente vivo.



UNES

JEROME DB

MAKE  
PUR

KILL

## Agotamiento, heridas y muertes horripilantes

Al contrario que con la mayoría de las Habilidades, **tu Reserva de Salud puede bajar por debajo de 0.**

Cuando lo hace, debes realizar una Tirada de Consciencia. Lanza un dado contra un Número de Dificultad igual al valor absoluto<sup>1</sup> actual de tu Reserva de Salud. Puedes forzarte deliberadamente para permanecer consciente, reduciendo voluntariamente tu Reserva de Salud en una cantidad de tu elección. Por cada Punto en que la reduzcas, sumas 1 al resultado del dado. El Número de Dificultad de tu Tirada de Consciencia se basa en tu Reserva de Salud antes de realizar esta reducción.

*Elam Stokes está siendo perseguido por unos sectarios de apartamento por la entrada de un lujoso edificio de viviendas. Le alcanzan con un arpón, reduciendo su Reserva de Salud a -2. Él quiere alejarse de ellos, no vayan a sacrificarlo en su altar elevado al concepto del consumismo. Así que debe permanecer consciente. El valor absoluto de -2 es 2, por lo que ésa es la Dificultad de su Tirada de Consciencia. Decide gastar 2 Puntos más que no tiene de Salud, lanzándose hacia delante por las puertas giratorias. Eso le otorga un bono de 2 a su tirada. Tira un 6, para un resultado final de 8. Elam consigue huir, pero ahora su Reserva de Salud ha quedado reducida a -4.*

**Si tu Reserva está entre 0 y -5, estás Dañado**, pero no has sufrido daños permanentes, sólo cortes superficiales y magulladuras. Sin embargo, el dolor de tus heridas te hace imposible gastar Puntos en Habilidades de Investigación, e incrementa en 1 el Número de Dificultad de todos los Controles y Confrontaciones, incluidos los Umbrales de Golpe de tus oponentes. Un Personaje con la Habilidad de Medicina puede mejorar tu estado gastando Puntos de su Reserva. Por cada Punto de Medicina gastado, recuperas 2 Puntos de Salud, salvo si tú mismo eres el médico, en cuyo caso sólo recuperas 1 de Salud por cada Punto de Medicina gastado. Este uso de la Habilidad de Medicina como mucho puede rellenarte la Reserva de Salud hasta el valor en que la tuvieras antes del incidente en el que recibieras tu última herida sufrida. El médico debe estar en posición de dedicar toda su atención a atender tus heridas.

**Si tu Reserva está entre -6 y -11, estás Seriamente Herido.** Debes realizar una Tirada de Consciencia. Te mantengas consciente o no, ya no puedes seguir luchando. Perderás un Punto adicional de Salud cada media hora hasta que recibas unos primeros auxilios. Un Personaje con la Habilidad de Medicina puede estabilizar tu situación gastando 2 Puntos de su Reserva. Sin embargo, no puede restaurar tus Puntos de Salud.

Incluso después de recibir primeros auxilios, debes convalecer en un hospital, u otro entorno similar, durante varios días. Estarás forzado a la inactividad durante tantos días como el valor absoluto del valor más bajo de Salud al que hubieras llegado. Por ejemplo, si fuiste reducido a una Salud de -8, estarás hospitalizado 8 días. El día en que te dan el alta, tu Reserva de Salud aumenta hasta la mitad de su valor máximo. Al día siguiente, se recupera del todo.

**Si tu Reserva baja a -12 o menos, estás Muerto.** Hora de crear un Personaje de reemplazo.

<sup>1</sup> En otras palabras, trata el valor negativo como si fuera positivo. Por ejemplo, si tu Reserva de Salud está a -3, el Número de Dificultad de tu tirada es 3, y así.



## Combate

Los Combates son Confrontaciones ligeramente más complicadas que las siguientes Habilidades:

- ☒ Escaramuza contra Escaramuza: los Personajes están luchando cuerpo a cuerpo.
- ☒ Disparo contra Disparo: los Personajes están separados uno del otro e intentan alcanzarse con pistolas u otras armas de proyectiles.

El agresor es el primer Personaje en actuar en la Confrontación. Cuando no esté claro quién es el agresor y quién el defensor, se comparan las Reservas de las Habilidades que estén empleando en el combate. El Personaje con más Puntos en la Reserva elige si actúa como agresor o defensor. Al contrario que en una Confrontación normal, en un Combate suele ser ventajoso golpear primero.

Se realiza a continuación la Confrontación entre las dos Habilidades. En ésta, cuando un Personaje consigue una buena tirada de Escaramuza o Disparo, puede causar Daño a su oponente.

### UMBRALES DE GOLPE

Cada Personaje tiene un Umbral de Golpe de 3 (el valor normal) ó 4 (si su puntuación de Atletismo es de 8 o más). El Umbral de Golpe es el Número de Dificultad al que el oponente del Personaje se enfrenta para poder hacerle daño. Personajes secundarios menos competentes pueden tener Umbrales de Golpe menores. Las criaturas pueden tener Umbrales de Golpe de 4 ó más, al margen de sus puntuaciones de Atletismo.

## CAUSANDO DAÑO

Cuando igualas o superas el Umbral de Golpe de tu oponente en un Combate, puedes causarle Daño. Para hacerlo, realizas una Tirada de Daño, tirando un dado y modificando su resultado según la letalidad relativa del arma que empleas, como indica la siguiente tabla:

| TIPO DE ARMA   | MODIFICADOR AL DAÑO |
|--|---------------------|
| Puño, patada   | -2                  |
| Arma improvisada pequeña, porra de policía, cuchillo | -1                  |
| Machete, garrote pesado, arma de fuego ligera        | 0                   |
| Espada, arma de fuego pesada                         | +1                  |

Con armas de fuego, añade un +2 adicional cuando se empleen a quemarropa.

Las criaturas sobrenaturales muestran a menudo Modificadores al Daño alarmantemente elevados.

Ningún Personaje puede gastar Puntos de sus Reservas de combate para aumentar sus Tiradas de Daño.

El Daño final se resta en ese momento de la Reserva de Salud de tu oponente. Cuando la Reserva de Salud de un combatiente baja a 0 ó menos, ese Personaje empieza a sufrir efectos negativos, que van desde impedimentos ligeros hasta inconsciencia o la muerte; véase la barra lateral.

Al contrario que en otras Confrontaciones, los participantes no pierden cuando fallan una tirada. En vez de eso, se ven forzados a abandonar el Combate cuando pierden la consciencia o resultan Seriamente Heridos (ver la barra lateral).

*Stig es atacado en su propia habitación de motel por una criatura goteante de barro hecha de pelo, garras y su propio sentimiento de culpabilidad sexual. Salta sobre él, haciendo que sea un Combate cuerpo a cuerpo, para el que se emplea la Habilidad de Escaramuza. El DJ declara que la criatura es la agresora, dado que ha aparecido de la nada para atacar al dormido Stig. La criatura tiene una puntuación y Reserva de Escaramuza de 12, una puntuación y Reserva de Salud de 10, un Umbral de Golpe de 4 y un Modificador al Daño de 2. La puntuación de Escaramuza de Stig es de 10, pero su Reserva está reducida a 6. Su Reserva de Salud es de 8 Puntos, de su máximo de 12. Su Umbral de Golpe es de 4. Sin arma alguna a mano, su Modificador al Daño es de -2. El DJ gasta 2 Puntos de la Reserva de Escaramuza de la criatura, bajándola de 12 a 10. Tira, y saca un 2. Sumándole los Puntos gastados, llega a 4, suficiente para alcanzar el Umbral de Golpe de Stig. Ahora la criatura puede hacer una Tirada de Daño. El DJ obtiene un 4; sumándole su Modificador al Daño de 2, resulta en un total de 6 puntos de Daño. Las apestosas garras de la criatura se hunden profundamente en el torso desnudo de Stig, reduciendo su Reserva de Salud de 8 a 2. Stig grita aterrorizado, esperando que acudan sus compañeros, que duermen en habitaciones vecinas.*

Ahora Stig golpea el rostro cambiante con sus blancos nudillos. Su jugador, Justin, gasta 3 Puntos, llevando su Reserva de 6 a 3. Tira un 3, para un resultado final de 6, más que suficiente para el Umbral de Golpe de la criatura. Por tanto, le causa Daño. Justin tira un 5, que combinado con su Modificador de -2 significa un total de 3 puntos de Daño. La Reserva de Salud de la criatura baja de 10 a 7.

El ser responde intentando llegar al hígado de Stig desgarrando su abdomen. El DJ gasta 2 Puntos más de Escaramuza, pasando su Reserva de 10 a 8. La tirada es de 5, que da un total de 7. La subsiguiente tirada de Daño es de 2, que con el Modificador de la criatura llega a 4. La Salud de Stig baja a -2. Ahora está **Dañado**, y sufre un aumento de 1 en todos sus Números de Dificultad, incluido el Umbral de Golpe de su oponente, que será ahora de 5. Debe hacer una Tirada de Consciencia, contra una Dificultad de 2, por ser ése el valor absoluto de su Reserva de Salud. Saca un 3 y sigue consciente.

Ahora le toca a Stig contraatacar. Justin gasta 2 Puntos, reduciendo su Reserva de 3 a 1. Saca un 2, para un total de 4. Antes de estar Dañado eso habría sido suficiente, pero ahora se queda corto. Intenta meter sus pulgares en dos de los ojos de la criatura, pero no es capaz de ejercer la suficiente presión como para dañarla.

La criatura ataca de nuevo, gastando 2 Puntos más de Escaramuza, bajando su Reserva de 8 a 6. El DJ tira un 5, para un total de 7, de nuevo suficiente para causar Daño. La Tirada de Daño es un 3, a la que se suma el Modificador al Daño de 2. La criatura cava en los órganos internos de Stig, reduciendo su Salud de -2 a -7. Ahora él está ya **Seriamente Herido**, por lo que no puede seguir combatiendo. Esto deja a Stig fuera de la pelea. Su Tirada de Consciencia tiene una Dificultad de 7, el valor absoluto de su Reserva de Salud. Podría empeorar aún más su estado para conseguir un bono, pero decide no hacerlo. No tiene sentido hacer la tirada, pues tiene el fallo garantizado. Stig pierde el conocimiento.

Si además de inconsciente estuviera solo, la criatura podría terminar con él (y lo haría), haciéndole pedazos. Por suerte para él, su amigo Mitchell Blunt llega en su ayuda, derribando la puerta del hotel. Con su Escaramuza reducida a 6, la criatura no se siente con ganas de enfrentarse a un oponente fresco. Se escabulle por la ventana cuando Blunt echa abajo la puerta, dejando tras de sí sólo un pernicioso hedor al desaparecer en la noche.

Stig está seriamente herido y morirá si no se estabiliza su estado. Por fortuna, Mitchell Blunt puede detener la hemorragia. Al desafortunado Stig le espera ahora una larga convalecencia.

## Combate de grupos

El Combate es mucho más caótico cuando se enfrentan dos grupos, o cuando un grupo ataca a un único oponente. En estos casos el DJ abandona el modelo de agresor y defensor. En vez de eso, determina un orden de actuación, ordenando a todos los participantes del combate según sus valores actuales de *Reserva* en la Habilidad que vayan a emplear en la lucha: Escaramuza o Disparo. Los empates se rompen a favor de los Personajes con *puntuaciones* más altas en la Habilidad correspondiente. Si aún sigue el empate, los Personajes Jugadores ganan a las criaturas y enemigos, y los jugadores que hayan llegado temprano ganan a los que hayan llegado más tarde.

Al tiempo que lleva pasar por toda la lista ordenada, con cada Personaje realizando una acción, se le llama una **Ronda**. Cuando termina una Ronda, otra empieza. Cuando le toque actuar, cada Personaje puede golpear a un oponente al alcance de sus armas. Algunas criaturas sobrenaturales pueden golpear más de una vez por Ronda. Hacen sus ataques seguidos, y pueden dividirlos entre varios oponentes a su alcance, o centrarlos en un único enemigo.

Las criaturas pueden elegir emplear sus acciones para causar Daño adicional a oponentes indefensos o caídos, en vez de enfrentarse a oponentes activos. Causan una Tirada de Daño automáticamente por acción al hacer esto. Sólo los humanos más salvajemente locos y bestiales actúan así.

Los Personajes que se unan a un Combate en curso van los últimos en el orden de la Ronda. Si más de un Personaje se une al Combate en la misma Ronda, el DJ determina sus precedencias siguiendo las reglas de arriba.

El Combate continúa hasta que uno de los bandos se rinde o huye, o hasta que todos sus miembros están inconscientes o incapacitados para seguir.

## Protección

La Protección puede reducir el Daño de ciertos Tipos de Armas. Si llevas una Protección efectiva contra el Tipo de Arma que están empleando en tu contra, restas una cantidad al Daño que te causan cada vez, antes de aplicarlo a tu Reserva de Salud. La protección corporal ligera, como la de los oficiales de policía, reduce el Daño causado por las balas en 2 puntos y el causado por armas cortantes y perforantes, como cuchillos, espadas o machetes, en 1 punto. La protección corporal militar reduce el Daño de las balas en 3 puntos.

*Un pandillero callejero, que sirve de víctima incauta a los Esoterroristas, dispara a Mitchell. El DJ saca un 3 para el Daño del pandillero, sumándole 1 por su pistola de gran calibre, para un daño total de 4. Mitchell lleva puesta una protección corporal ligera, lo que baja el Daño a 2. Su Reserva de Salud baja de 6 a 4.*

La protección corporal ligera es pesada, calurosa y te señala como alguien que busca problemas. Todos estos problemas se aplican el doble a la protección corporal militar. Los investigadores no pueden esperar ir por ahí llevando abiertamente blindaje de este tipo sin atraer la atención del equipo local de SWAT. El blindaje y las armas pesadas pueden resultar útiles, sin embargo, en misiones discretas alejadas de ojos vigilantes.

Al hacer que las protecciones corporales contemporáneas sean muy efectivas contra armas de fuego estamos siguiendo la representación de la efectividad de los chalecos de Kevlar en películas y series de policías. No pretendemos que haya semejanzas entre estas reglas y la vida real. Las reglas favorecen además los enfrentamientos físicos cuerpo a cuerpo, más adecuadas para el género de terror que los tiroteos. Los DJs que estén empleando el sistema Gumshoe en ambientaciones de investigación más realistas y de menos terror pueden querer reducir la efectividad de los blindajes contra las armas de fuego.

Las criaturas tienen a menudo altos valores de Protección. Pueden tener duras pieles osificadas, o anatomías monstruosas capaces de soportar mucho más castigo que las de organismos ordinarios. La mayor parte de las criaturas son más resistentes a las balas y otras armas de proyectiles que a cortes, perforaciones y traumas contundentes.

## Cobertura

En un tiroteo típico los combatientes buscan cobertura, escondiéndose tras paredes, muebles u otras barreras, exponiéndose sólo durante los pocos segundos necesarios para asomarse y disparar contra sus objetivos. El sistema Gumshoe reconoce tres tipos de Coberturas:

### EXPUESTO

No hay ninguna barrera entre quien te dispara y tú. Tu Umbral de Golpe baja en 1.

### COBERTURA PARCIAL

Tienes más o menos la mitad del cuerpo expuesto. Tu Umbral de Golpe no varía.

### COBERTURA TOTAL

Salvo cuando te asomas para disparar, la barrera te protege totalmente del fuego enemigo. Tu Umbral de Golpe aumenta en 1.

## Una pistola, dos combatientes (opcional)

Si te encuentras a merced de un oponente con una pistola en la mano y preparado para dispararla, puede llegar a vaciar todo su cargador o recámara antes de que llegues a su lado, o antes de que puedas salir de su alcance. Esta situación ocurre, por ejemplo, si te está encañonando, o si cargas contra él desde más de metro y medio de distancia sin cobertura. Su Número de Dificultad es 1 (impacto automático), o de 2 si tu puntuación de Atletismo es de 8 ó más y te estás moviendo. Él tira sólo una vez para el Daño, y triplica el resultado. Sí, hemos dicho que lo triplica. Y sí, se triplica el valor ya modificado por el Modificador al Daño del arma. Es por esto por lo que pocas personas desarmadas atacan a un oponente con pistola que esté preparado para disparar.

Si tu oponente tiene una pistola pero no la tiene en la mano lista para ser disparada, puedes intentar lanzarte sobre él y forcejear para quitársela. Si tiene la pistola bien cogida pero no es consciente de tu presencia también podrías abalanzarte sobre él, a discreción de tu DJ. Los Personajes se enzarzan en una Confrontación de Escaramuza para ver quién consigue el control del arma y la dispara. El vencedor hace una Tirada de Daño contra el perdedor usando el Modificador al Daño de la pistola, incluido el +2 por disparo a bocajarro.

Si te lanzas contra un oponente con un rifle no preparado para disparar inmediatamente, empieza igualmente una Confrontación de Escaramuza, empleando el oponente el rifle como garrote pesado.

## Número de balas

Los Esoterroristas ignora la amorosa atención al funcionamiento de las armas de fuego, característica de la mayoría de los juegos de rol ambientados en el presente <sup>1</sup>. Por ejemplo, los Personajes sólo tienen que recargar sus armas cuando sea dramáticamente adecuado. En el resto de casos se supone que son capaces de rellenar los cilindros de sus revólveres, o de encajar cargadores en sus armas automáticas, entre disparos.

Cuando el recargar sea importante, los DJs pueden pedir un Control de Disparo, a Número de Dificultad 3, para recargar rápidamente. Los Personajes que fallen no serán capaces de emplear su Habilidad de Disparo para atacar durante esa Ronda.

*Separado de sus compañeros, un Mitchell herido se arrastra al interior de un edificio abandonado para refugiarse. Desgraciadamente para él, el lugar está habitado por una gran cantidad de las criaturas sobrenaturales llamadas Hombres del Saco. El DJ decide que tener los recursos limitados aumentará la sensación de terror de la secuencia, por lo que declara que a Mitchell sólo le quedan cuatro disparos en su pistola Glock automática y un cargador más en el bolsillo. Planea hacer que los Hombres del Saco le ataquen en grupo, obligándole a tirar por Disparo para poder recargar con éxito mientras se precipitan contra él.*

## Alcance

El efecto del alcance en el combate con armas de fuego se simplifica también, casi hasta la inexistencia. Las pistolas y escopetas sólo pueden dispararse con precisión contra blancos situados a, como mucho, cincuenta metros. El alcance máximo para rifles es de cien metros.

## Controles de Estabilidad

Incluso algunos eventos no sobrenaturales pueden resultar emocionalmente desestabilizadores. Tras cada encuentro violento tienes la posibilidad de sufrir Trastorno por Estrés Postraumático. Cualquier confrontación con lo sobrenatural te amenaza con un completo ataque sicótico, manifestado como un extraño alejamiento de la realidad.

Cuando un incidente fuerza o desafía tu frágil cordura, debes realizar un Control de Estabilidad contra un Número de Dificultad de 4.

Si fallas, pierdes Puntos de Estabilidad. La severidad de la pérdida depende de la situación. Como con cualquier otro Control de una Habilidad General, puedes gastar Puntos de Estabilidad para ganar un bono a tu tirada. Sin embargo, nunca merece la pena gastar así más Puntos de los que te arriesgas a perder si fallas<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Si la demanda lo pidiera, se incluirían reglas de combate más extensas en algún suplemento posterior.

<sup>2</sup> Si crees que no merece la pena gastar Puntos para mejorar tus tiradas cuando sólo te arriesgas a perder una pequeña cantidad de Estabilidad, tienes razón. Los jugadores deberían reservarlos para los traumas realmente devastadores que es seguro les esperan más adelante en el escenario, cuando un pequeño gasto de Puntos puede evitar una pérdida mucho mayor.



Los DJs deberían sentirse libres de adjudicar Pérdidas de Estabilidad, empleando los ejemplos que se indican como baremo. Algunas criaturas especialmente sobrecogedoras pueden causar Pérdidas de Estabilidad mayores de lo normal al verse de lejos, de cerca, o arrancándote los pulmones.

Aquí se muestra un ejemplo de un Control de Estabilidad en acción:

*La Estabilidad actual de Stig es 8. Mientras vigila una granja que ha sufrido manifestaciones de círculos en los sembrados, divisa una borrosa figura inhumana a través de sus gafas de visión nocturna. Como con cualquier otro Control de Estabilidad, el jugador de Stig, Justin, debe intentar superar una Dificultad de 4. Seguro de que este lejano avistamiento sólo constituye un encontronazo menor con una rareza desestabilizadora, decide gastar sólo 1 Punto para mejorar su tirada. Desgraciadamente, obtiene un 1, para un total de 2, dos menos que el Número de Dificultad. Al haber fallado, sufre una pérdida de 3 puntos de Estabilidad. Como además ha gastado 1 Punto en el bono para la tirada, su nueva Reserva de Estabilidad es de 4.*

Los Personajes realizan una única tirada por cada incidente, basada en la Pérdida de Estabilidad potencialmente mayor.

*Stig y su compañera Kacie se encuentran examinando detenidamente un sótano inundado en busca de evidencias, cuando cadáveres animados surgen de debajo del agua y les atacan. Stig ahuyenta a las criaturas, pero no antes de que desgarran a Kacie frente a sus ojos, desgarrando sus entrañas con sus brazos podridos. El jugador de Stig, Justin, realiza un único Control de Estabilidad, con una Pérdida de Estabilidad potencial de 8, la peor de todas las relacionadas con los hechos.*

| INCIDENTE   | PÉRDIDA DE ESTABILIDAD |
|---|------------------------|
| Un oponente humano te ataca con la intención evidente de causarte daño serio    | 2                      |
| Sufres un accidente, de coche u otro vehículo, en el que podrías sufrir heridas | 2                      |
| Un oponente humano te ataca con la intención evidente de matarte                | 3                      |
| Ves una criatura sobrenatural de lejos  | 3                      |
| Ves una criatura sobrenatural de cerca  | 4                      |
| Ves la escena de un asesinato o accidente especialmente espeluznante            | 4                      |
| Te enteras de que un amigo o ser querido ha sido asesinado violentamente        | 4                      |
| Encuentras el cadáver de un amigo o ser querido                                 | 6                      |
| Eres atacado por una criatura sobrenatural                                      | 7                      |
| Ves morir a un amigo o ser querido  | 7                      |
| Ves a un amigo o ser querido ser asesinado de modo particularmente espantoso    | 8                      |



JÉRÔME DE

Los grupos que quieran un nivel adicional de complejidad pueden alterar ocasionalmente los Números de Dificultad de los Controles de Estabilidad en función de la actitud del Personaje hacia el incidente desestabilizante. Los Personajes que estén acostumbrados a un evento concreto se enfrentarían a una Dificultad de 3, mientras que los especialmente susceptibles se las verían con una Dificultad de 5. Un Personaje cuya identidad diaria es la de un cirujano o forense podría, por ejemplo, tener un Número de Dificultad menor al encontrarse cuerpos horrorosamente mutilados. Un conductor de Nascar lo tendría mejor que otros al verse envuelto en un accidente de coche. Ningún tipo de Personaje tiene ventaja al enfrentarse a criaturas sobrenaturales.

#### PERDIENDO LA CABEZA

Como ocurre con la de Salud, tu Reserva de Estabilidad puede caer por debajo de 0.

Si tu Estabilidad está entre 0 y -5, estás **Connmocionado**. Aún puedes hacer tu trabajo, pero pareces distraído. No puedes gastar Puntos de las Reservas de tus Habilidades de Investigación. Los Números de Dificultad de todas las Habilidades Generales aumentan en 1.

Si tu Estabilidad está entre -6 y -11, adquieres una **Enfermedad Mental**. La mantendrás incluso cuando tu Reserva de Estabilidad haya vuelto a sus valores normales. Mira abajo para más detalles. También sigues sufriendo los efectos de estar Connmocionado.

Además, pierdes permanentemente 1 punto de tu *Puntuación* de Estabilidad. El único modo de recuperarlo es comprarlo de nuevo con Puntos de Construcción.

Cuando tu Estabilidad llega a -12 o menos, estás **Incurablemente Loco**. Puedes realizar una última locura, que debe ser o bien heroicamente autodestructiva, o destructivamente autodestructiva. O puedes elegir quedarte farfullando y babeando. Si sobrevives a tu viaje definitivo a las costas de la locura, tu Personaje es enviado discretamente a un complejo psiquiátrico de la Ordo Veritatis, para no volver a ser visto nunca. Es hora de crear otro Personaje.

#### ENFERMEDAD MENTAL

Si el incidente que te causó la Enfermedad Mental fue de naturaleza cotidiana, sufres Trastorno por Estrés Postraumático (TEPT). Te asaltan sueños del incidente, y pasas tus días en un estado de alerta y ansiedad constantes, como si estuvieras preparado para que ocurriera de nuevo en cualquier momento. Cada vez que tus sentidos registren cualquier estímulo que pueda recordarte al incidente, debes realizar un Control de Estabilidad de Dificultad 4 o quedarte paralizado. Si te quedas paralizado, no podrás realizar ninguna acción durante quince minutos y permanecerás **Connmocionado** (ver arriba) hasta 24 horas después. Los Controles para comprobar si sufres de TEPT no disminuyen en sí mismos tu Reserva de Estabilidad.

#### Monótono aviso obligatorio

Este juego simula la enfermedad mental tal y como se ve en la cultura pop, especialmente en el género de terror. No debe confundirse con psicología real.

Aunque no se pretende disgustar a aquellos que sufren los efectos reales de una verdadera enfermedad mental, indicamos a los preocupados por el tema que el terror se supone que debe ser irresponsable, vergonzoso y molesto.

Si lo que te ha llevado a la Enfermedad Mental es una ocurrencia sobrenatural, entonces puedes encontrarte con distintos desórdenes mentales. El DJ tira en la siguiente tabla, o escoge un desorden en base a las circunstancias que lo generaron. En ese momento el jugador abandona la habitación, mientras el DJ y el resto de jugadores colaboran para encontrar un modo de aumentar su sentido de desorientación y dislocación.

1. **Delirios.** Los otros jugadores y el DJ escogen un detalle cotidiano del mundo que ya no es real y, de hecho, nunca lo ha sido. Por ejemplo, puede que no exista nada llamado ardilla, Volkswagen o zumo de naranja. Quizás John Lennon nunca fue asesinado, o directamente nunca existió. Los PJs y PNJs negarán todo conocimiento del objeto, persona o evento elegido.
2. **Manía homicida.** El DJ se lleva al jugador aparte, le explica que su Personaje sabe que uno de los otros PJs es una criatura sobrenatural, y le detalla cómo matarla.
3. **Megalomanía.** Cuando el Personaje falla en un momento dramático, el DJ describe el resultado de su intento como exitoso y pide al jugador que salga de la habitación. A continuación describe el verdadero resultado a los otros jugadores, e invita al jugador del megalomaniaco de vuelta a la sala.
4. **Desorden de personalidad múltiple.** En momentos de estrés otro jugador pasa a controlar al Personaje, haciéndole actuar y hablar como si fuera otra persona totalmente distinta.
5. **Paranoia.** Se instruye a los otros jugadores para que simulen estar intentando mantener rostros serios cuando el jugador afectado vuelva. De vez en cuando deben intercambiar notas, hacer señales al DJ o emplear palabras clave sin sentido, como si estuvieran comunicándose algo importante que el jugador del paranoico desconoce.
6. **Amnesia selectiva.** El grupo decide un evento que, a partir de ese momento, se considera que ocurrió en el mundo de juego y que el jugador ha olvidado completamente. Está casado, ha asesinado a alguien o ha escrito bajo seudónimo un best-seller. Toda la gente con la que se encuentra menciona este nuevo y verificable hecho del que él no tiene conocimiento.

### EVALUACIÓN PSICOLÓGICA

Un Personaje con la Habilidad de Psiquiatría puede gastar Puntos de su Reserva para ayudar a otro a recuperar Puntos gastados de Estabilidad. Por cada Punto de Psiquiatría gastado, el paciente gana 2 Puntos de Estabilidad.

Si un Personaje está actuando de manera errática debido a una Enfermedad Mental, otro puede gastar 2 Puntos de Psiquiatría para llevarle a un estado de lucidez temporal, que le permitirá actuar racionalmente durante el resto de la escena.

**JUGANDO CON LA CABEZA**

Una Enfermedad Mental puede ser curada mediante un tratamiento prolongado con la Habilidad de Psiquiatría. Al principio de cada escenario, en una escena de prólogo que preceda a la acción principal, el Personaje que administra el tratamiento realiza un Control de Psiquiatría con Número de Dificultad 4. Tras tres Controles consecutivos con éxito y tres escenarios seguidos en los que el paciente mantiene su Estabilidad por encima de 0, la Enfermedad Mental desaparece.

Sin embargo, si en algún momento el Personaje adquiere de nuevo una Enfermedad Mental, recae en la condición de la que hubiera sido curado previamente. En ese caso la cura permanente se hace imposible.

Un Control de Psiquiatría exitoso realizado durante un escenario suprime los síntomas de una Enfermedad Mental hasta que el paciente sufre una nueva Pérdida de Estabilidad.

## Recuperando Puntos de Reserva

Los Puntos gastados de las diversas Reservas se recuperan a distintos ritmos, según sea su propósito narrativo.

Las Reservas de las Habilidades de Investigación se recuperan sólo al final de cada caso, sin importar cuánto tiempo pase en el mundo de juego. Los jugadores que quieran organizar sus recursos pueden preguntarte cuánto durarán típicamente los casos, en tiempo real. La mayor parte de los grupos terminarán un escenario en 2-3 sesiones de juego. Los jugadores pueden ajustar su gasto de Puntos al ver cuánto tardan sus grupos en acabar con sus casos.

Los DJs que estén dirigiendo investigaciones excepcionalmente largas de varias partes pueden designar ciertos eventos de la historia como pausas en las que recuperar las Reservas de Investigación. Por ejemplo, en una investigación internacional en la que el grupo se enfrentara a distintos grupos de Esoterroristas en cinco lugares distintos del globo, se podría permitir recuperar las Reservas de Investigación después de neutralizar cada grupo de enemigos.

El empleo de la Habilidad de Psiquiatría permite una recuperación limitada de Puntos de Estabilidad durante el transcurso de un episodio. La recuperación total ocurre entre casos, siendo sólo posible cuando el Personaje es capaz de pasar un tiempo tranquilo con sus amigos y seres queridos sin verse envuelto en el sombrío mundo de la Ordo Veritatis. En aquellas campañas en las que las vidas personales de los Personajes sólo sean un ligero detalle de trasfondo, la recuperación ocurre automáticamente entre escenarios.

Los DJs que deseen añadir un elemento de culebrón a sus campañas, en el que los Personajes deban nivelar las presiones diarias de una vida ordinaria con sus actividades como agentes ocultos contra lo sobrenatural, pueden complicar el proceso. En este tipo de campañas, los Personajes deben esforzarse en mantener su red de personajes de soporte intacta. Si fallan, no podrán recuperar Puntos de Estabilidad entre episodios. Como parte del proceso de creación de Personajes, los jugadores deben detallar sus redes de amigos y seres queridos en uno o dos párrafos de texto de trasfondo, que entregarán al DJ para su aprobación.

La Reserva de Salud se recupera con el tiempo, a un ritmo de 2 Puntos por día de reposo. Los Personajes Seriamente Heridos se curan a un ritmo distinto, con un periodo de hospitalización; véase la página 37. El empleo de la Habilidad de Medicina puede permitir recuperar un número limitado de Puntos de Salud durante el transcurso de una sesión.

Las Reservas de las Habilidades físicas de Atletismo, Conducción, Escaramuza y Disparo se recuperan totalmente cuando pasan 24 horas de tiempo del mundo de juego desde el último gasto. El resto de Habilidades Generales se recuperan al final de cada caso, como las Habilidades de Investigación.

## Mejorando tu Personaje

Al final de cada investigación, cada jugador gana 2 Puntos de Construcción por cada sesión en la que haya participado. Eso presupone que se habrán jugado varias sesiones de 3 ó 4 horas; si jugáis sesiones más cortas o más largas, modifica esa cantidad acordemente. Los jugadores que hayan perdido algún Personaje durante la investigación, por muerte o locura, sólo ganan Puntos por cada sesión en la que su Personaje actual estuviera involucrado.

Estos Puntos de Construcción pueden gastarse para mejorar Habilidades de Investigación o Habilidades Generales, al mismo coste que durante la creación del Personaje. Se pueden adquirir nuevas Habilidades, o mejorar las ya poseídas. Si es necesario para mantener la credibilidad, se pueden explicar las nuevas Habilidades como áreas de experiencia que siempre se habían tenido, pero que sólo se han revelado en ese momento.

### ¿Qué representan los Puntos de Reserva?

Los Puntos de Reserva son una abstracción literaria que representa el modo en que cada personaje tiene su propio tiempo de protagonismo en una historia conjunta. Cuando haces algo reseñable, gastas un poco de tu tiempo de protagonismo. Los jugadores más activos gastarán sus Puntos antes que los menos expresivos, a no ser que escojan con cuidado en qué momentos destacar.

Recuerda, todos los Personajes son remarcablemente competentes. Los Puntos de Reserva miden tus oportunidades para ejercitar esta gran competencia durante un escenario dado.

Los Puntos de Reserva no representan ningún recurso, ni tangible ni intangible, en el mundo de juego. Los jugadores son conscientes de su existencia, pero los Personajes no. Esta ignorancia es análoga a la que presentan los personajes de TV acerca de las pausas comerciales, las reglas no escritas de construcción de escenas y la tendencia a complicarse que presentan sus vidas en las épocas en las que se calculan las audiencias.

Esto se representa del modo más claro en el caso de las Habilidades de Investigación, que forman el núcleo del juego. La recuperación de sus Reservas está ligada a una construcción puramente ficticia, la longitud del episodio.

Sin embargo, en las Reservas que podrían verse como correspondientes a un recurso perceptible por los Personajes la recuperación se controla de un modo algo más realista, si bien aún abstracto. Las pérdidas en la Reserva de Salud de un Personaje son perceptibles para él, en forma de golpes, cortes, dolor y fatiga. La Estabilidad es menos tangible, pero aún puede ser medida subjetivamente en base al humor y las reacciones del Personaje. Las Habilidades físicas, que también están relacionadas con la fatiga y la velocidad de los reflejos, son manejadas también con una leve inclinación hacia el realismo.

# DISEÑANDO ESCENARIOS

EL SISTEMA GUMSHOE FAVORECE UN ESTILO CONCRETO DE DISEÑO DE ESCENARIOS. LAS REGLAS SON MENOS IMPORTANTES PARA EL ÉXITO DE TUS PARTIDAS QUE EL MODO EN QUE ESTRUCTURAS TUS AVENTURAS.

COMO LOS JUGADORES TAMBIÉN DEBEN CONOCER LA ESTRUCTURA BÁSICA DE UN MISTERIO, ÉSTA YA HA SIDO EXPLICADA EN PROFUNDIDAD EN LA P. 27. LOS SIGUIENTES CONSEJOS TE PROPORCIONAN UNA MAYOR COMPRENSIÓN.

## Apelar a las Habilidades

Las reglas ofrecen varios modos de apelar a las Habilidades, según la situación. Escoger correctamente el modo en que debe usarse una Habilidad es crucial para mantener el movimiento de tu trama de investigación. Elige basándote en las consecuencias del fracaso.

Si el resultado de fallar es que el Personaje no conseguirá un fragmento de información crucial el éxito debería ser automático, si el Personaje tiene la Habilidad en cuestión y se le ocurre emplearla. Incluso puede que, si ningún jugador da los pasos necesarios para reclamar esa pista clave, necesites improvisar durante el juego, cambiando los detalles del escenario para que la misma información pueda ser adquirida mediante otra Habilidad y, posiblemente, por otro jugador.

Si se trata de un fragmento de información que trata de un aspecto secundario interesante pero no esencial para que la historia avance, puedes hacer que esté disponible con un Gasto de 1 ó 2 Puntos. Decide el coste concreto del Gasto según lo divertida que sea la información, no según la dificultad real de la tarea necesaria para conseguirla.

Si las consecuencias del fracaso de una acción incluyen locura, muerte o heridas, haz que se decida con un Control. Si la lógica del mundo de juego sugiere que un Personaje Secundario se opondrá activamente al PJ, que sea una Confrontación.

*En una partida de terror, que les ocurran cosas terribles a los protagonistas no es impedimento para que la historia avance. Es normal que los personajes de una historia de terror mueran pronto y a menudo. El jugador crea un nuevo Personaje, la Ordo Veritatis le envía a la escena, y listo, ya tienes más carne para el matadero y la historia continúa.*

Por este motivo te aconsejamos que diseñes las campañas de *Los Esoterroristas* de un modo episódico, de tal forma que ninguna trama extensa dependa de la supervivencia continuada de un PJ en particular.

## Sacado de los titulares

Los elementos horrorosos resultan mucho más atemorizantes cuando seuxtaponen con otros que sean reconocibles de la vida ordinaria. *Los Esoterroristas* propone un mundo en el que las noticias de los telediarios tienen a menudo un siniestro significado oculto, para quienes saben qué buscar.

Vamos a robar aquí un mecanismo empleado por las series de televisión, el usar referencias a eventos recientes para impulsar las tramas de investigación.

Para crear escenarios, repasa las noticias en busca de las más escandalosas, extrañas e increíbles del día. Añade una capa adicional de trasfondo, explicando cómo se benefician los Esoterroristas de crear o explotar el evento de la noticia. Finalmente, inventa un crimen o evento sobrenatural que advierta a la Ordo Veritatis de la existencia de una posible operación Esoterrorista.

Si hay demanda, produciremos más escenarios sacados de los titulares y empapados de amenazas sobrenaturales. La ley nos obliga, al igual que a los guionistas de TV, a cambiar las situaciones y a los implicados por otros ficticios. Sin embargo, en la privacidad de tu hogar, nada te impide poblar tus escalofriantes misterios de figuras públicas reales.

## El encarcelamiento como elemento de la trama

Los obstáculos en los que el castigo por fracasar es el encarcelamiento, u otro modo de pérdida de libertad de actuación, deberían ser empleados con cautela. Si los Personajes podrán obtener información mientras se encuentren presos y se les presentará un modo relativamente fácil de huida después, inclúyelos sin miramientos. Puedes permitir Controles o Confrontaciones para que los jugadores intenten evitar esas consecuencias.

Sin embargo, los giros de guión en los que los Personajes son arrestados por las autoridades y no pueden escapar causan invariablemente que la sesión de juego se detenga en seco. Permite que los Personajes eviten ser capturados mediante éxitos automáticos en Habilidades Interpersonales, o introduce una vía de escape en la historia. Los superiores de la Ordo Veritatis sirven bien para este propósito. Si los personajes han sido aprisionados en una democracia industrializada o en un aliado de Occidente, la O.V. puede conseguir que les liberen, siempre tras dejarles un adecuado periodo de tiempo mordiéndose las uñas de nerviosismo.

Ten cuidado con las tramas que requieran que los Personajes acepten el cautiverio para poder obtener cierta información crucial. Muchos jugadores preferirían ver a sus Personajes destripados por Perros de Tortura antes de aceptar ni la más breve estancia en una prisión, incluso en una cómoda.

Por desgracia, con ese tipo de jugador no llegarás muy lejos señalándole que el ser capturado es algo básico del género. Su actitud está basada en un profundo deseo para mantener el control emocional y, típicamente, no está abierta a discusiones.

# DIRIGIENDO ESCENARIOS

TODA HISTORIA DE INVESTIGACIÓN EN CUALQUIER MEDIO ESTÁ, POR SU PROPIA NATURALEZA, ALTAMENTE ESTRUCTURADA. LOS INVESTIGADORES SE ENTERAN DE UN MISTERIO, PASANDO A MOVERSE A TRAVÉS DE UNA SERIE DE ESCENAS, CADA UNA DE LAS CUALES TERMINA CON LA ADQUISICIÓN DE UNA PISTA QUE LLEVA A LA SIGUIENTE ESCENA. LA HISTORIA ALCANZA SU CLÍMAX CUANDO LOS INVESTIGADORES DESCUBREN Y REVELAN LA RESPUESTA AL MISTERIO.

En un juego de rol puede resultar difícil conseguir una buena estructura. Si guías demasiado poco a los jugadores pierden el hilo, lo que genera una narración ligera llena de fallos, que no proporciona nada del ordenado placer que se supone debe proveer el género. Guíales demasiado y sentirán que se les ha privado de su libertad de acción y que sólo son observadores que se mueven por una secuencia predeterminada de eventos. Como a lo mejor sabes, esto último se conoce en la jerga de los juegos de rol como *railroading*, o encarrilamiento.

El truco para dirigir con éxito escenarios de investigación es alcanzar el equilibrio adecuado entre los dos extremos. Cuál es ese equilibrio depende ya del gusto del grupo de jugadores. Los grupos con tendencia a avanzar dando tumbos pueden agradecer una estructura fuerte con objetivos evidentes, un camino narrativo claro y una resolución definitiva. Los jugadores que resuelven eficientemente las cuestiones de procedimiento, o los que prefieren centrarse en la interpretación más que en la historia, requieren una mano menos firme en el timón de la estructura.

## La percepción lo es (casi) todo

Algunos grupos son hipersensibles al encarrilamiento. Sus preocupaciones, que son totalmente legítimas, pueden estar basadas en malas experiencias anteriores con DJs controladores que les obligaron a tomar papeles esencialmente pasivos en argumentos inalterables y preestablecidos. Si los miembros del grupo son ávidos teóricos del rol, puede que estas preocupaciones se basen en el sentimiento ideológico general de que los jugadores deberían ser quienes dieran forma y guiaran la historia, tomando responsabilidades tradicionalmente correspondientes al DJ.

El modo principal de evitar que los jugadores se sientan encarrilados es permanecer flexible y reaccionar a las elecciones que tomen los Personajes. En la siguiente sección discutiremos esto un poco más.

Sin embargo, igual de crucial es evitar la apariencia de encarrilamiento. Algunos jugadores pueden sentir que, al basarse en éxitos automáticos, el sistema Gumshoe conduce inevitablemente a un resultado encarrilado. En la práctica esto no es así. El nivel de flexibilidad narrativa que un DJ ejercita no está en absoluto relacionado con la mecánica de resolución de acciones del juego, ni con la relativa falta de una. La flexibilidad sigue dependiendo del DJ y de su capacidad de improvisar dentro de la estructura básica de la investigación, al igual que en casi cualquier otro sistema de reglas de rol.

Como prueba de esto, citamos un extraño fenómeno ocurrido durante las pruebas de juego. Los grupos que expresaron las mayores quejas sobre el posible encarrilamiento fueron aquellos cuyos DJs habían improvisado más.

Este resultado puede ser parcialmente atribuido a los distintos gustos de los grupos, pero sugiere la enorme importancia de mantener la *percepción* de libre albedrío. Cuando haces de DJ puedes crear la percepción de libre albedrío incluso cuando los jugadores responden del modo predicho al escenario. En una mala noche puedes dar la impresión de que no tengan opciones, incluso cuando estás improvisando furiosamente para poder seguir sus elecciones totalmente inesperadas.

Aquí tienes cinco modos de mantener la percepción de libertad narrativa:

- ❑ Cuando uses una aventura ya escrita, parafrasea todo lo que puedas. Evita leer directamente del escenario. Tu narración, aunque sea indecisa y con pausas, resultará más espontánea que el texto, por bien escrito que esté. Algunos DJs leen demasiado del escenario porque les cuesta extraer la información importante de un texto ya escrito. El uso juicioso de un bolígrafo marcador puede ser muy útil para centrarse en los detalles esenciales, que pueden entonces incorporarse a las frases propias.
- ❑ Durante las escenas de interacción entre Personajes, escucha con atención el diálogo de los jugadores y responde en consecuencia. Improvisa con ellos. Esto es más importante que soltar las pistas que poseen los PNJs, incluso aunque implique alterar la caracterización indicada en el texto.
- ❑ Anima a los jugadores a detallar aspectos menores de la ambientación y de la situación. Si te preguntan qué tiempo hace, pregúntales qué tiempo quieren que haga. Si quieren saber si hay cierto objeto en una localización concreta, diles que sí y pídeles que lo describan. En algunas ocasiones la trama del misterio dependerá de estos pequeños detalles y tendrás que abandonar esta técnica y aferrarte a tu rastro de pistas. En el resto de casos, busca oportunidades para recibir aportaciones de tus jugadores.
- ❑ Ajusta las situaciones y los personajes a los Personajes Jugadores. Si un jugador interpreta a un reportero desaliñado y descuidado, enfrentale a una figura de autoridad obsesionada con el orden que odie a la prensa. Un Personaje que tenga fama de enamorarse de bibliotecarias atractivas debería encontrarse con atractivas bibliotecarias, y así.
- ❑ Introduce elementos en la historia que brinden a los jugadores oportunidades para detallar el trasfondo de sus Personajes. Incluye viejas amistades, conocidos, mentores, colegas y rivales en tu repertorio de secundarios.





Si tú mismo estás todavía preocupado de que el sistema Gumshoe favorezca o requiera encarrilamiento, tómate en serio este último resultado de las pruebas de juego: cada grupo envió un resumen de los eventos de la aventura de ejemplo (p. 62) que era totalmente distinto a los de todos los demás. En cada caso la gran variación en los incidentes surgió de las diferentes elecciones de los jugadores. Justo como se supone que debe ocurrir.

## Cualquier camino es el buen camino

Aunque, extrañamente, puede ser más importante mantener una libertad narrativa aparente que una real, se debe intentar proporcionar la verdadera libertad todo lo posible.

Afortunadamente, es mucho más fácil proporcionar libertad que dar la apariencia de estar proporcionándola. Simplemente asegúrate de que cualquier pista, especialmente cualquier pista clave, está disponible no sólo para los jugadores que usen la Habilidad especificada en el escenario, sino para *cualquier jugador que describa un método alternativo creíble y entretenido para conseguirla*. El escenario es la base con la que trabajar, asegurando que al menos existe un modo de avanzar por la historia. Nunca debería ser visto como la única forma de llegar a la resolución. Un grupo de jugadores tendrá a menudo ideas mucho mejores que las del autor del escenario. Date permiso para aceptarlas.

Ten presente sólo una pequeña excepción: el anterior consejo se refiere únicamente a las pistas presentes en la escena. Sólo deberías permitir a los jugadores saltarse escenas, adquiriendo información que se supone deben conseguir más tarde, cuando el ritmo de la partida lo permita. Si esto ocurre muy pronto en una sesión y no crees poder improvisar suficientes nuevas escenas como para completar toda una tarde de entretenimiento, impídeles conseguir esas pistas avanzadas. Si ya os estáis acercando al final de la sesión, el saltarse escenas puede ser una bendición; sólo asegúrate de introducir toda la información necesaria que los jugadores se pudieran perder por saltarse escenas.

Las escenas intermedias de una investigación suelen poder intercambiarse unas por otras sin mayores efectos para la historia. Siempre es mejor dejar que sean los jugadores quienes determinen el orden a forzarles a seguir el predeterminado por el escenario.

Recuerda: el texto del escenario sólo es un plano; el edificio se construye durante la partida.

## Concluyendo escenas

En una novela o episodio de televisión el escritor puede cortar directamente a la siguiente escena cuando sus personajes han adquirido todas las pistas disponibles en la actual. Puede que los personajes se queden aún horas enteras atando cabos sueltos y siguiendo caminos infructuosos, pero nada de eso se muestra en pantalla. A nosotros, la audiencia, no se nos obliga a aguantar esas secuencias. Este tipo de edición concisa no es sencilla de lograr en un juego de rol. Los jugadores no saben cuándo tienen todas las pistas.

Aquí tienes un truco para dirigirles suavemente hacia la siguiente escena, sin romper excesivamente la ilusión de la realidad ficticia:

Antes de jugar, coge una tarjeta y escribe en ella, con letras grandes, la palabra ESCENA. En cuanto los jugadores hayan adquirido la pista clave y la mayor parte de las secundarias de una escena, y notes que la acción está empezando a pararse, muestra la tarjeta en alto. Cuando los jugadores la vean, sabrán que les toca moverse. Por supuesto, debes explicarles el significado de la tarjeta antes de que empiece la partida.

Fácil y eficiente pero, de algún modo, mucho menos molesto o discordante que un aviso verbal.

### Compensar la asistencia intermitente

Los jugadores mayores con más tendencia a disfrutar de una campaña de investigación son, tristemente, los más proclives a tener problemas de horario. Si el tuyo es un grupo típico, es posible que no puedas confiar en que ningún jugador determinado aparezca una noche dada. Para compensar esto, otorga a cada jugador una Reserva de Puntos de Investigación libres, que puede gastar para ganar una pista relacionada con Habilidades de Investigación que no tiene. Cuando eso ocurra, explícalo como si el Personaje acabase de recordar un hecho o una técnica que le hubiera enseñado su compañero ausente. Ajusta la cantidad de Puntos según las necesidades de tu grupo.

# LAS LEYES DEL ESOTERRORISMO

LOS ESOTERRORISTAS FORMAN UNA CONSPIRACIÓN INTERNACIONAL EN RÁPIDO CRECIMIENTO CON MIEMBROS SACADOS DE TODOS LOS ESTILOS DE VIDA. INCLUYEN DESDE PECES GORDOS DE WASHINGTON, HASTA CANÍBALES DE LAS MONTAÑAS. LAS RAÍCES DEL MOVIMIENTO SE REMONTAN A LA ÉPOCA VICTORIANA, COMO POCO. CUANDO EMPEZARON SÓLO ERAN CAPACES DE INFLUENCIAR A LA GENTE POR MEDIO DE SUGERENCIAS. YA PRACTICABAN RITUALES, PERO SUS EVOCACIONES SE LIMITABAN A PERSUASIVOS TRUCOS DE SALÓN, COMO HACER BAILAR MESAS O HACER APARECER ECTOPLASMA.

Sus planes de dominación mundial, trazados para gestarse durante generaciones, sólo empezaron a funcionar en los años 90, al final de la Guerra Fría. Con la destrucción de los antiguos bloques de poder, los agentes de los Esoterroristas se situaron en posiciones clave. Durante casi una década y media su poder esotérico ha ido aumentando. Sus ritualistas se nutren de la creciente globalización de los medios electrónicos y del acelerado ritmo de los cambios sociales. Cada vez que el mundo parece más inquietante o surrealista de lo que ya lo es, la membrana que rodea al mundo material ordinario, limitado por las leyes de la ciencia, se hace permeable. Lo ilógico se convierte en su propia lógica. Lo surrealista obtiene forma física.

## La Membrana

Central para la teoría Esoterrorista es la existencia de la Membrana, una barrera entre los reinos separados de la realidad objetiva y la subjetiva. El mundo en el que vivimos está determinado por leyes físicas inmutables, que existen lo queramos los humanos o no. Podemos rehusar aceptarlas o pretender que nos gobiernan unas reglas diferentes, como hemos hecho durante la mayor parte de nuestra existencia en este planeta. Pero la realidad concreta no cambia. En el reino objetivo no existe la magia.

En el reino subjetivo, la realidad física es lo que sus habitantes declaran colectivamente que sea. Las entidades son casi totalmente abstractas por naturaleza, y biológicas sólo en última instancia. Son alteradas permanentemente por las mentes de las que las rodean, y ejercen esa misma influencia en otras. Las de mayor fuerza de voluntad dominan al resto, cambiando las reglas según sus deseos. Estas entidades son nuestros dioses, demonios y monstruos.

Como en el símbolo oriental del Yin y el Yang, existe una pizca de subjetividad en el reino objetivo y un fragmento de objetividad en el subjetivo. Sin esta tensión, los dos mundos se marchitarían y morirían. Es la Membrana la que mantiene dicha tensión, separando los dos mundos para siempre.

Los rituales Esoterroristas buscan aprovechar los efímeros elementos de subjetividad en el mundo objetivo y emplearlos para abrir agujeros en la Membrana.

## Materializar entidades sobrenaturales

Cuanto más porosa se hace la Membrana, más fácil es materializar a seres imbuidos de subjetividad.

Las criaturas que invocan los rituales de los Esoterroristas no realizan un viaje real desde el reino subjetivo, al que ellas nombran con términos ominosos tales como la Oscuridad Exterior. Las criaturas se materializan aquí pero, durante unos instantes tras su llegada, obedecen a la no-física irracional de la Oscuridad Exterior. A continuación adoptan una forma biológica objetiva. Es entonces cuando los rituales Esoterroristas imponen una forma sobre ellas por medio de una intensa concentración.

Es más fácil materializar a una criatura con un diseño y una biología ya ideados por otros. Es por este motivo que los equipos de la Ordo Veritatis encuentran casi siempre al mismo puñado de inquietantes criaturas.

Para crear una forma completamente nueva de monstruo, los practicantes del Terrorismo Esotérico deben diseñarla cuidadosamente desde su esqueleto, proporcionándole una biología funcional, incluso aunque sea una improbable. Expertos en anatomía y en historia

### La magia es difícil

Las criaturas depredadoras llenas de tentáculos y vísceras pueden ser útiles pero son difíciles de controlar. Lo que los Esoterroristas desean es la capacidad de controlar las energías mágicas directamente, como los magos de los cuentos de hadas. Anhelan poder lanzar relámpagos, hacerse invisibles, andar a través de las paredes y seducir con una mirada. Afortunadamente para la Ordo Veritatis, todos sus intentos hasta el momento para conseguirlo han fracasado. Son capaces de realizar rituales para materializar criaturas, pero eso es todo. Siguen diciéndose que, con el siguiente asalto al sentido colectivo de posibilidad de la gente, conseguirán rasgar finalmente una apertura lo bastante grande en la Membrana como para permitirles el lanzamiento personal de conjuros. Los Esoterroristas llaman a esto el Gran Proyecto o, para los que prefieren los nombres más clásicos, la Piedra Filosofal. Hasta conseguirlo deben estar dispuestos a manejar poderes mundanos a través de maniobras políticas, movimientos financieros ocultos y, ocasionalmente, algún horripilante asesinato.

Recientemente, los Esoterroristas realizaron un avance en el Gran Proyecto, al aprender a infundir efectos mágicos en objetos rituales. Hasta el momento todo lo que saben hacer con ellos es inducir artificialmente varios síntomas de enfermedad mental, desde alucinaciones hasta delirios o comportamientos arriesgados o autodestructivos. Para activar la maldición, el objeto debe estar situado cerca de una víctima; suelen empezar a funcionar ante una determinada acción por parte de la misma. Los objetos no pueden distinguir entre objetivos. Por ejemplo, se podría crear un objeto maldito que influenciara la mente de la primera persona que abriera una puerta en concreto. El creador del Fetiche no puede hacer que afecte a un individuo en especial, ni tampoco que no afecte a alguien en concreto.

natural, diseñadores y creativos de Hollywood trabajan conjuntamente para construir criaturas viables. A veces funcionan como se pretendía y pueden ser enviadas para hacer presa de los inocentes y devorar la objetividad del mundo. Más a menudo, sin embargo, explotan en una lluvia de vísceras llameantes, haciendo volver a sus creadores, con el rabo entre las piernas, a la mesa de diseño.

## La Contradicción

Los Esoterroristas quieren que todo el mundo crea en la magia y en el horror, pero no pueden actuar abiertamente para lograrlo. Llamamos a este lamentable estado La Contradicción. Puede que sus miembros ocupen cómodas posiciones de poder por todo el mundo, pero siguen siendo una minoría de chiflados paranoicos. Cada vez que una célula es expuesta, la Ordo Veritatis organiza su pronta extinción. Rodeados por un enemigo con recursos, los Esoterroristas se ven obligados a seguir maquinando en las sombras, esperando el día en que se giren las tornas y sean las fuerzas de la razón las que deban esconderse de los hechiceros, amos del mundo.

Los eruditos locos y los esquizofrénicos intuitivos que tropiezan con los bordes del misterio Esoterrorista suelen sobreestimar su alcance global: sus miembros están bien situados y son influyentes y efectivos pero, en contra de lo que dicen las teorías de la conspiración, no dirigen el curso de todos los eventos mundiales. Sin embargo, a menudo intentan aprovecharse de desastres y atrocidades, explotándolos como fuente de energía sobrenatural. Por ese motivo parecen más centrales para los sucesos globales de lo que realmente lo son.

Por ejemplo, los Esoterroristas no fueron responsables de los ataques del 11 de septiembre realizados por Al-Qaeda. Sin embargo, tras el suceso, emplearon sus contactos en los medios y en el gobierno para aumentar su devastador impacto psicológico. Fueron los Esoterroristas los que se aseguraron de que las barras informativas de texto en la parte inferior de los telediarios, empleadas inicialmente para informar de novedades durante las horas posteriores a los ataques, se convirtieran en algo permanente de los boletines de noticias. Ese texto, siempre pasando, crea extrañas yuxtaposiciones y sobrecargas de información, aumentando la creciente sensación de la población de vivir en un mundo cada vez más revuelto e irracional. La energía generada por este residuo psíquico sigue aún engendrando criaturas sobrenaturales por todo el Occidente industrializado.

### El horror da miedo

Se supone que la ambientación de *Los Esoterroristas* debe ser dura, desagradable, sangrienta y horrenda en todos sus aspectos. Los Personajes logran la victoria sobre fuerzas oscuras por medio de una investigación tenaz. No es un juego para fantasear con personajes poderosos. Aunque los miembros del equipo son muy competentes, su extrema valentía y habilidad es tan sólo el precio de entrada para poder siquiera enfrentarse a lo sobrenatural. Los encuentros violentos están siempre cargados de riesgo; nunca son un juego. Los Personajes no son enfrentados nunca a oponentes débiles, con los que puedan acabar fácilmente para que se crean muy duros.

# CRIATURAS

EN UN MUNDO EN EL QUE LOS VAMPIROS SON UN ELEMENTO BÁSICO DE LA CULTURA POP Y LOS TEMIBLES PRIMIGENIOS ESTÁN DISPONIBLES COMO PELUCHES, LOS MONSTRUOS TRADICIONALES HAN PERDIDO SU CAPACIDAD PARA ATERRORIZAR Y HORRORIZAR. LAS CRIATURAS DE LOS ESOTERRORISTAS PUEDEN RECORDAR A DEMONIOS, FANTASMAS O MUERTOS VIVIENTES, PERO SIEMPRE TIENEN ALGÚN GIRO INESPERADO. PARA MÁS CRIATURAS ESOTERRORISTAS, CONSULTA EL *BOOK OF UNREMITTING HORROR*.



## Cadáver Sangriento

Estas criaturas similares a zombis sienten un ansia insaciable por la sangre humana, que consumen a través de sus garras huecas, a la vez armas desgarradoras y tubos de alimentación.

Atletismo 6, Salud 8, Escaramuza 12  
Umbral de Golpe: 3  
Arma: +2 (Garras)  
Protección: +2 contra Disparo

## Hombre del Saco

Los Hombres del Saco son salvajes niños dementes con una descomunal cabeza, ojos totalmente negros y bocas con dientes como cuchillas. Hacen presa principalmente de los niños, pero no están en contra de masticar a algún investigador de la Ordo Veritatis que intente fastidiarles la diversión.

Atletismo 8, Salud 8, Escaramuza 10  
Umbral de Golpe: 2  
Arma: +1 (Dientes)  
Protección: +3 contra Disparo

## Perro de Tortura

Estos cazadores rastreadores extradimensionales parecen enormes perros insectoides *cyborg*. Zumbantes taladros automáticos sobresalen de entre sus descomunales mandíbulas prensiles. Los emplean para inyectar en la corriente sanguínea de sus víctimas toxinas psicotrópicas que aumentan la sensación de dolor, a la vez que las mantienen despiertas durante sesiones de tortura maratonianas.

Atletismo 8, Salud 7, Escaramuza 9  
Umbral de Golpe: 4  
Arma: +1 (Taladro), +3 (Mandíbulas)  
Protección: +2 contra Disparo, +1 contra Escaramuza

# LOS ÚLTIMOS DEFENSORES DE LA REALIDAD

LOS ORÍGENES EXACTOS DE LA ORDO VERITATIS SON DESCONOCIDOS PARA TODOS, SALVO PARA SUS MIEMBROS MÁS ANTIGUOS. LOS AGENTES DE CAMPO SABEN QUE SURGIÓ EN RESPUESTA AL NACIENTE MOVIMIENTO DEL ESOTERROR Y QUE SUS ACCIONES HAN IMPEDIDO VARIAS VECES A LA ORGANIZACIÓN ENEMIGA PERFORAR DECISIVAMENTE LA BARRERA PROTECTIVA ENTRE LO NATURAL Y LO SOBRENATURAL.

## Organización

La O.V., como la llaman sus miembros, está organizada en una estructura celular para limitar el daño potencial de una infiltración Esoterrorista. Típicamente, sus miembros efectúan las investigaciones bajo identidades falsas, que emplean durante un único caso. Los fallos al mantener una tapadera pueden llevar al desastre: nada gusta más a los Esoterroristas que enviar asesinos y criaturas a torturar y matar a las familias y amigos de los investigadores.

Los equipos permanecen juntos y casi nunca se encuentran con otros compañeros. Los nuevos miembros se reparten según mueren los viejos. Un novato puede ser enteramente nuevo en la O.V. o haber sido transferido de un equipo difunto.

Las sesiones informativas son llevadas a cabo por operativos de alto rango, muchos de ellos antiguos investigadores. Se presentan siempre a sí mismos como el Sr. (o Srta.) Verdad.

## Protocolos de investigación

La Orden puede proporcionar sustanciosos recursos a sus operativos cuando sea necesario. Por razones de seguridad, se espera que los investigadores mantengan al mínimo el contacto con los líderes de su célula o con el Sr. Verdad a lo largo del curso de la investigación. Es mejor mostrar un alto nivel de Preparación que tener que solicitar más equipamiento durante el caso.

Los investigadores son ante todo buscadores de hechos; ser los defensores activos de las leyes no escritas de la civilización queda en un segundo plano. Una vez han determinado las dimensiones de una trama Esoterrorista, identificando a sus directores y sus bases de operaciones, pueden hacerse a un lado y pedir refuerzos. En ciertos casos, cuando los perpetradores pueden ser derrotados fácilmente, los miembros del equipo pueden hacer la limpieza ellos mismos. En los casos de grandes concentraciones de enemigos o de presencia de criaturas sobrenaturales, deben llamar a equipos especiales de barrido de la Ordo Veritatis. Estas unidades paramilitares fuertemente armadas se encargan de causar toda la muerte, destrucción y fuego necesarios, mientras el equipo regresa a un punto prefijado para dar parte de los resultados del caso. La fuerza eficiente y aplastante es el sello de una operación de un equipo de barrido. Cuando es posible, emplean bombas y misiles de crucero, exterminándolo todo desde la distancia.

## El Velo

La última responsabilidad de un equipo de investigación durante un caso completado es extender el Velo. Ésta es la tapadera oficial, para consumo del gobierno y los medios. El equipo debe proporcionar una explicación plausible de todos los aspectos previamente publicitados del caso. Un Velo bien pensado debería reducir la ansiedad del público, desacreditando los elementos sobrenaturales del caso y minimizando todas las inquietantes atrocidades ocurridas. Tanto el gobierno como el público son participantes voluntarios de cualquier Velo: las autoridades odian admitir la existencia de fuerzas horribles que no pueden controlar; la gente ordinaria no quiere creer en lo extraordinario, ni tener que mirar demasiado al abismo de la depravación humana.



# OPERACIÓN CARNICERÍA

ESTE ESCENARIO DE MUESTRA ENSEÑA CÓMO DISEÑAR UNA AVENTURA EN EL SISTEMA GUMSHOE PARA LA AMBIENTACIÓN DE *LOS ESOTERRORISTAS*. SE PRETENDE QUE SIRVA COMO EJEMPLO DE UN CASO TÍPICO, LO QUE HACE QUE NO SEA TAN SIMPLE COMO LOS ESCENARIOS INTRODUCTORIOS DE OTROS JUEGOS A LOS QUE PUEDES ESTAR ACOSTUMBRADO.

JUGADORES, NO LEÁIS MÁS SI NO ESTÁIS SEGUROS DE SI VUESTRO DJ QUIERE DIRIGIRLO O NO.

DJs, EL RESTO DE ESTA SECCIÓN ESTÁ DIRIGIDA A VOSOTROS.

## Trasfondo

Aquí puedes ver la estructura básica del escenario, como las que crearás cuando inventes tus propios escenarios.

## Detonante de la investigación

El oficial de alto rango de la CIA **Theodore "Rusty"<sup>1</sup> Mistaugh** es encontrado muerto en una lujosa habitación de un hotel de Washington D.C., con claros signos de tratarse de un asesinato ritual. Al equipo se le proporciona la identidad falsa de una unidad del FBI especializada en sectas y asesinatos rituales, y se le envía a la escena para "echar una mano" a los investigadores oficiales. Su verdadera misión es determinar si se trata de un acto de Esoterror y, si es así, destruir a los Esoterroristas y eliminar cualquier residuo sobrenatural surgido de sus actividades. Hecho eso, deben ayudar a construir una tapadera viable que haga que la historia parezca tan poco preocupante como sea posible a los ojos de las masas pendientes de los telediaros.

### Una nota acerca de los nombres

A los lectores que encuentren los nombres de los Personajes de este escenario tontos o poco realistas, se les aconseja investigar escándalos reales de Washington para encontrar un tesoro infinito de nombres coloridos y extraños. También podrán descubrir que los mote discordantemente inocuos son de rigor para los oficiales de alto rango de la CIA.

Los nombres que sean importantes a lo largo de la aventura estarán en **negrita** cuando aparezcan por primera vez. Los nombres de personajes irrelevantes no lo estarán.

<sup>1</sup>N. del t.: "Oxidado" en inglés.



## La conspiración siniestra

Mistaugh tenía los dedos metidos en muchas tartas. Era una figura en alza del movimiento Esoterrorista, pero además servía de intermediario entre contratistas del ejército corruptos y el presupuesto negro secreto de la CIA.

Su trabajo principal para los Esoterroristas era proporcionar víctimas a una banda dedicada a realizar sacrificios humanos que opera en la República Dominicana. El objetivo de este proyecto, apodado OPERACIÓN CARNICERÍA, es generar suficiente energía sobrenatural como para obtener un pequeño ejército de Cadáveres Sangrientos. Dicho ejército se dejará que cause estragos en la nación vecina de Haití, proporcionando pruebas, televisadas internacionalmente, de la existencia de lo sobrenatural. Este plan, si es llevado a cabo, conseguirá que futuros rituales Esoterroristas sean mucho más fáciles de ejecutar.

Desafortunadamente, las otras aventuras extracurriculares de Mistaugh le han pasado factura. El arresto del congresista corrupto **Dick "Butch"<sup>1</sup> Slimvarken** (del Partido Republicano por parte de Alaska) bajo cargos de soborno ha guiado al FBI a la puerta de Mistaugh. Esto ha causado, a su vez, que sus jefes de la CIA hayan suspendido la OPERACIÓN DESVÍO, el proyecto que le proporcionaba acceso a los prisioneros que luego entregaba a los Esoterroristas. Con su utilidad acabada, y su notoriedad amenazando que todo el plan fuera descubierto, sus colegas Esoterroristas en las estructuras de poder de Washington hicieron que fuera asesinado.

Practicar magia ritual requiere aceptar el riesgo personal. Cuando se embarcaron en la OPERACIÓN CARNICERÍA, todos los Esoterroristas implicados tuvieron que jurar que serían sacrificados humillantemente si fallaban de algún modo a la organización. Por tanto, a pesar de la probabilidad de atraer a la Ordo Veritatis, los compañeros conspiradores de Mistaugh no tuvieron más opción que elegir un método de ejecución espectacular y llamativo. Para aprovechar recursos, le convirtieron en uno de los noventa sacrificios necesarios para poder realizar su ritual de convocación. Como beneficio extra, si se revela la muerte horrible de un importante oficial de inteligencia, la nación se sacudirá, contribuyendo hacia una atmósfera psíquica adecuada para las actividades Esoterroristas.

## Rastro de pistas

Una pista en la escena del crimen lleva al Servicio de Limusinas Islington, una compañía central para todas las actividades de Mistaugh relacionadas con prostitutas y sobornos. Limusinas Islington conduce a **Barry Milk**, el contratista de defensa corrupto encargado de las prostitutas. Milk lleva a la lista secreta de Mistaugh de sospechosos de terrorismo. Investigar dicha lista revela la existencia de una "cárcel negra" secreta en la República Dominicana, a la que los hombres en la lista de Mistaugh eran enviados en vez de a Guantánamo. La investigación de la cárcel negra revela a los conspiradores detrás de la OPERACIÓN CARNICERÍA.

## Reacciones de los antagonistas

Mientras los investigadores se metan sólo en el escándalo banal de los sobornos, los superiores Esoterroristas de Mistaugh no tomarán ninguna acción contra ellos. Sin embargo, cuando ya estén cerca de la operación dominicana intentarán matarlos con un Fetiche situado en su vehículo.

<sup>1</sup> N. del t.: "Macho" o "Carnicero" en inglés.

## Escenas

Operación Carnicería incluye seis escenas clave y dos escenas alternativas. Como en cualquier aventura, seguramente tendrás que improvisar alguna escena alternativa cuando el grupo busque respuestas de alguna forma que no hayas previsto.

### Sesión informativa

#### TIPO DE ESCENA INTRODUCCIÓN

Los miembros del equipo son contactados en sus casas, o mientras realizan sus trabajos habituales, y se les informa de que deben hacer el equipaje para un viaje inmediato a Washington D.C. En sus correspondientes aeropuertos locales les esperan billetes electrónicos para el aeropuerto Ronald Reagan. Los Personajes llegarán al aeropuerto en el orden en que los jugadores llegaran a la sesión de juego. Hay chóferes esperándoles en la zona de recogida con carteles en alto que muestran la tapadera convenida, ASESORES DE FIANZAS. Les hacen esperar en el aparcamiento del aeropuerto, en una pulcra furgoneta negra, hasta que todos han sido recogidos.

Exactamente ciento ochenta segundos después de que el último de ellos entre en la furgoneta, se les une un hombre de pelo gris, ataviado con un elegante traje nuevo de raya diplomática, que se comporta con aires de aristócrata. Se presenta como Sr. Verdad, que por supuesto es el mismo nombre que emplean todos los encargados de algún caso. En el momento en que cierra la puerta deslizante de la furgoneta, el conductor arranca para salir del aparcamiento.

El Sr. Verdad pasa a cada miembro del equipo un paquete que incluye identificaciones falsas para hacerse pasar por agentes del FBI de la unidad de Sectas y Crímenes Rituales de Quantico. Se les asignan también nombres falsos. Reparte los siguientes entre los Personajes, como lo consideres adecuado: Warren Giler, Alan Beatty, Hume Frady, Joan Windust, Brad Whittaker y Alma Thorsden.

Lee en voz alta el siguiente monólogo del Sr. Verdad:

*“Éste es un caso duro de roer. Tendrán que mantener sus identidades falsas en presencia de agentes experimentados del FBI y de miembros de los servicios de inteligencia. No hay margen de error, razón por la que han sido ustedes elegidos. No nos decepcionen.”*

*“Un asesinato aparentemente ritual tuvo lugar esta mañana en el hotel Suites Weckdale, en el centro de Washington. La víctima es Theodore ‘Rusty’ Mistaugh, encargado de Contratos y Adquisiciones de la Agencia de Inteligencia Central, la CIA. El cuerpo aún está en la escena del crimen, de ahí la urgencia. Se presentarán ustedes a la Agente Especial Norah Brady, quien dirige la investigación. Aunque aparenten estar a su disposición como asesores en temas ocultistas, deben guiarla hacia una explicación cotidiana del caso. Lo que les voy a decir ahora no debería hacer falta ni indicarlo, pero lo diré de cualquier modo. Mientras construyen el Velo para el FBI, su prioridad principal es determinar si este asunto es una acción Esoterrorista. Si lo es, ya saben lo que deben hacer.”*

La furgoneta se detiene frente al Suites Weckdale, un complejo hotelero de lujo, en la acera frente al Hotel Watergate.

Es hora de que el grupo empiece a trabajar.

## Escena del crimen

### TIPO DE ESCENA CLAVE

Ya hay policías locales y federales por toda la habitación en la que se ha encontrado el cuerpo de Mistaugh. Los siguientes detalles son inmediatamente evidentes:

- ☒ Hay sangre por toda la habitación, especialmente concentrada en el baño. La bañera está llena de ella.
- ☒ La sangre ha sido untada, siguiendo un patrón geométrico, en la pared de detrás de la cama. Los sosos cuadros del hotel han sido descolgados y amontonados en una esquina para dejar espacio para ese diagrama.
- ☒ El cuerpo desnudo de Mistaugh está en la bañera, sin manos, pies, corazón ni cabeza. Los cinco apéndices han sido situados en la cama, que está deshecha salvo por una sábana blanca. Cada mano sujeta un cuchillo de plata, colocado para que señale a la cabeza. Los tobillos de ambos pies apuntan también a la cabeza. Incluso un amateur puede ver que se trata de un asesinato ritual. El corazón no ha sido encontrado.

**Burocracia/Jerga Policial:** Cuando el equipo se presenta ante ella, la investigadora jefe del FBI **Norah Brady** se comporta de un modo profesional pero algo estirado, como si no estuviera interesada en que otro grupo más de colegas desconocidos le pisotee el césped. Se dirige al miembro del grupo con la mayor Reserva de Burocracia (en caso de empate, usa Jerga Policial), respondiendo secamente a cualquier pregunta. A ella le han endilgado el equipo de Sectas y Crímenes Rituales y no es que esté muy interesada en nada que le puedan decir sus integrantes...

...a no ser que un investigador gaste *1 Punto de Burocracia* o *2 Puntos de Jerga Policial* para impresionarla mostrando que es respetuoso y está bien preparado. Tras esto, será más comunicativa y su trato se volverá menos frío. En escenas posteriores proporcionará a los investigadores más tiempo, respeto e información, según necesiten.

En respuesta a las preguntas adecuadas, Norah Brady proporciona la siguiente información:

- ☒ Mistaugh se había registrado solo en la habitación. Tras preguntar a todo el personal y todos los huéspedes del hotel, no se ha encontrado a nadie que le viera con otra persona.
- ☒ Nadie oyó ningún sonido proveniente de la habitación, pero el resto de la planta estaba desocupada. El hotel mantiene alquilada permanentemente toda la planta a una empresa dependiente de la CIA, lo que hace que a menudo esté desocupada.

## Cuanto tarda un análisis de ADN

En la vida real, realizar un análisis de ADN lleva, en el mejor de los casos, varios días, y eso suponiendo que los investigadores tienen acceso a instalaciones con equipo moderno y personal preparado para dar la máxima prioridad al análisis de las muestras. Sin embargo, te recomendamos que emplees la convención del género de las series de procedimiento policial, que dice que los resultados de los análisis siempre llegan en un momento dramáticamente adecuado, al margen de las realidades de horarios y presupuestos.

El acuerdo lo mantenía el propio Mistaugh. Por petición suya no hay cámaras de seguridad en todo el piso.

- ❑ Tenía acceso a un ascensor privado, que tampoco es visible con las cámaras de seguridad. La llave para ese ascensor no ha sido encontrada en la habitación.
- ❑ Tampoco se han encontrado en ella las ropas de Mistaugh ni sus efectos personales. Fue identificado por el encargado nocturno, Harley Porter, que está acostumbrado a tratar con él como cliente habitual.
- ❑ La hora estimada de la muerte son las 3 AM. Fue Harley quien encontró el cuerpo.
- ❑ Los de recogida de pruebas encontraron un condón usado en la papelera. Si se le pide, Norah hará que los chicos del laboratorio realicen un análisis de ADN, no del semen del condón, sino de células de piel en su superficie exterior, lo que debería revelar la identidad de la acompañante de Mistaugh. Consulta la escena alternativa "April Cohen", más abajo.
- ❑ La CIA, cuyo representante está en la escena, no proporcionará detalles sobre la naturaleza de las frecuentes actividades de Mistaugh en el Weckdale.
- ❑ La habitación está inmaculada, sin rastro de evidencias; demasiado limpia, como si hubiera sido fregada por profesionales. Al decir esto, Brady lanza una significativa mirada al hombre de la CIA, que realiza un mudo gesto de negación.

**Burocracia:** Con un *Gasto de 1 Punto de Burocracia*, un investigador puede identificar, en base a su comportamiento y atuendo, al representante de la CIA. Se trata de **Austin "Rippy" Airedale**. Esta proeza impresiona a todos los presentes, especialmente a Airedale, que se hace más amigable y proporciona al grupo más información de la que dio a la Agente Especial Brady. Con el Gasto, Airedale revela:

- ❑ Mistaugh siempre tuvo un lugar preparado para la diversión. La planta del Weckdale se empleaba para dejar pasar un buen rato a dignatarios extranjeros y a otras personas que la Agencia quisiera ablandar.
- ❑ La carrera de Mistaugh se encontraba en un súbito ascenso, tras toda una vida de estancamiento. Hace poco fue pasado de un rango intermedio a su actual elevada posición. Nadie sabe bien por qué.

Sin el Gasto, Airedale responde a todas las preguntas con un "Lo siento, sólo se me permite proporcionar información no imprescindible."

**Ocultismo:** El sangriento dibujo sobre la cabecera de la cama mezcla elementos de magia hermética, Vudú y sacrificios de sangre mayas. La salvaje unión de aspectos de distintas culturas y tradiciones lo marca como una obra Esoterrorista.

*Gasto de 1 Punto:* El cuchillo dejado en la mano de la víctima indica su complicidad en el ritual. Los pies apuntando hacia el rostro representan fracaso. La conclusión es que Mistaugh era un Esoterrorista, asesinado por fallar de algún modo a la conspiración.

**Recogida de Pruebas (pista clave):** Un pequeño resto de tinta dorada aparece en la parte inferior de una de las hojas de papel con membrete del hotel del escritorio.

**Análisis de Documentos (pista clave):** Cuando el resto de tinta de la pista clave anterior se estudia en el laboratorio (una foto digital de alta resolución junto a *software* de mejora de imágenes), se revela todo un patrón de motas doradas. Al someterlas a una mejora digital de imagen, resultan ser fragmentos de una ostentosa tarjeta de visita de un negocio, los Servicios de Limusinas Islington, S.A.

<sup>1</sup>N. del t.: "Madurito" en inglés.

Control de **Birlar**, Número de Dificultad 4: Se obtiene el papel del hotel sin alertar a Norah y compañía, permitiendo al grupo seguir la pista sin que se enteren.

**Consuelo:** El encargado nocturno, Harley Porter, un elegante hombre afroamericano de sesenta y pocos años, se encuentra claramente afectado por lo que vio en la habitación. Él descubrió el cuerpo. También tiene miedo de perder su trabajo o afrontar otras represalias si cuenta lo que sabe de las poderosas personas asociadas a Mistaugh. Gracias al **Consuelo** recibido del miembro del grupo, está preparado para ofrecer más de lo que contó a la Agente Brady. Sólo habla si puede hacerlo lejos del oído de Brady y los demás.

❑ El chico encargado del servicio de habitaciones para esta planta era elegido especialmente. Muy a menudo Harley hacía las entregas a esta habitación él mismo. A veces veía hombres en la habitación que parecían jeques petroleros y cosas así, pero más a menudo todos los de la habitación parecían americanos. De vez en cuando los reconocía como congresistas o miembros de grupos de presión. Siempre que estaban presentes estos hombres había una partida de póquer en marcha. Más tarde, esas mismas noches, llegaban “mujeres de la calle”. No todos los hombres presentes se quedaban a esa parte de la fiesta.

## Limusinas Islington

### TIPO DE ESCENA CLAVE

**Se llega desde:** Las marcas dejadas por una tarjeta de visita de Limusinas Islington en la habitación de Mistaugh.

Una sencilla búsqueda por Internet devela que la empresa está basada en la cercana ciudad de Angleton, en el estado de Virginia.

**Burocracia:** Unas llamadas a fuentes del gobierno federal revelan que Limusinas Islington ganó recientemente varios jugosos contratos gubernamentales para transportar a oficiales de Seguridad Nacional desde sus oficinas a aeropuertos locales, y viceversa.

**Investigación:** El propietario de Limusinas Islington, **Charles “Chuck” Goodnow**, tiene una larga lista de antecedentes, habiendo sido condenado por sesenta y dos ofensas menores, desde falsificación de cheques hasta asalto con agresión.

Juntándolos, estos dos hechos deberían hacer saltar alguna alarma; Goodnow no debería poder acceder a importantes contratos gubernamentales.

**Gasto de 1 Punto:** Limusinas Islington tiene además un largo historial de bancarrotas y demandas judiciales. Muy a menudo ha fallado en proveer los servicios básicos a los que se comprometía. Hasta ahora nunca ha fracasado en los contratos gubernamentales.

Una visita a Limusinas Islington revela una vieja oficina en un lúgubre complejo de oficinas anónimo. No hay recepcionista. Cuando el grupo entra por la puerta, un hombre de mediana edad y mandíbula cuadrada salta desde su asiento frente al ordenador y apaga el monitor. Parece que le han interrumpido mientras escribía algo furiosamente. Si realizaron la investigación de arriba, lo identifican de varias fotos de arrestos como Charles Goodnow.

**Vigilancia:** El Personaje con la Reserva más elevada de Vigilancia llega a echar un vistazo a lo que hay en la pantalla: un *blog* titulado *DC AC/DC*.

**Interrogatorio:** Mostrando sus credenciales falsas del FBI, el equipo puede enfocar su interacción con Chuck Goodnow como un interrogatorio. Inicialmente se anda con evasivas, pero se desmorona bajo presión, sobre todo si un investigador saca a colación la curiosa combinación de su listado de antecedentes y sus contratos gubernamentales.

- ❑ Goodnow lleva ya un par de años proporcionando servicios de limusina a Mistaugh.
- ❑ (pista clave) No es Mistaugh quien paga las limusinas, sino un contratista de defensa llamado Barry Milk, presidente ejecutivo de una organización llamada Futurist Technologies<sup>1</sup>. Milk lleva más de una década organizando noches de póquer y prostitutas para legisladores influyentes. Mistaugh entró en escena recientemente. Fue entonces cuando los eventos se trasladaron a la planta de la CIA del Suites Weckdale.
- ❑ Chuck es el encargado de conseguir las prostitutas y hacerlas llegar a la suite. Trabaja con un par de agencias de acompañantes, en Virginia y Maryland. A veces coge a chicas independientes con sus propios listados de clientes, cuando incluyen a invitados prominentes de las fiestas.
- ❑ Goodnow sólo está al tanto de la muerte de Mistaugh si ha llegado a las noticias. En otro caso, queda tembloroso y conmocionado al enterarse.
- ❑ Goodnow no tiene la menor idea sobre esoterismo, asesinatos rituales ni nada parecido. Sólo es un sórdido empresario que trabaja duro para mantener su negocio a flote.

*Gasto de 1 Punto:* Goodnow pierde su frialdad durante la entrevista y rompe a llorar, suplicando a los investigadores que le dejen en paz. “Esta vez no he hecho nada malo. Vale, quizás haya pasado mujeres para la prostitución por la frontera del estado. Pero no es justo que el Distrito de Columbia cuente como línea estatal. ¡El lugar es minúsculo! ¿Cómo se supone que vas a conseguir que lleguen chicas allí?”

**Detección de Mentiras:** Puede emplearse para confirmar que todas las respuestas de Chuck durante el interrogatorio son básicamente honestas, aunque egocéntricas.

## April Cohen

### TIPO DE ESCENA ALTERNATIVA

**Se llega desde:** análisis de las células de piel en el condón (escena del crimen) o el *blog DC AC/DC* (Limusinas Islington)

Al igual que los investigadores, **April Cohen** lleva una doble vida. De día es una interna en la Fundación por la Preparación, un comité de expertos de Washington que propugna varias causas de derechas, especialmente una política de exteriores de línea dura. Por la noche, es una prostituta de lujo. Estaba presente en la partida de póquer del Suites Weckdale la noche que fue asesinado Mistaugh. Añade color a la historia, pero no da ninguna pista clave.

<sup>1</sup>N. del t.: Tecnologías Futuristas en inglés.

Si el grupo pidió un análisis de las células de piel del condón, el ADN concuerda con el de ella. ¿Por qué está en la base de datos del sistema? Su padre murió en el Pentágono el 11 de septiembre y April donó ADN para ayudar a la identificación de los restos.

**Investigación** la identifica como la autora anónima del *blog DC AC/DC*, un relato completo de sus aventuras subidas de tono. El *blog* da la sensación de que ella trabaja como prostituta más que nada por el deseo de vivir experiencias alocadas.

*Gasto de 1 Punto:* Revela las circunstancias en torno a la muerte de su padre, si no han sido descubiertas aún.

Los investigadores pueden interceptarla en su espacioso apartamento del Distrito de Columbia o en su trabajo diario en la Fundación. En persona, April es una inquietantemente atractiva mujer joven de veinte y pocos años, de mirada acerada y actitud serena. La muerte de su padre le ha producido un fatalismo imperturbable que la convierte en alguien que es difícil que se desmorone. Ni siquiera está especialmente preocupada de ser expuesta; de hecho, ha estado esperando verse implicada en un jugoso escándalo, algo que le permitiera convertir las entradas de su *blog* en un lucrativo contrato para un libro.

**Adulación**, si se dirige a sus habilidades como escritora y no a su atractivo, derriba eficientemente sus barreras. Tras preguntar a los miembros del grupo si conocen a algún agente literario, les proporciona la siguiente información:

- ❑ Trabaja por su cuenta, dando servicio a una reducida lista de clientes.
- ❑ Chuck Goodnow nunca la llevó a las fiestas nocturnas, pero justo acababa de enviarle un correo electrónico amenazante, avisándola de que cerrara el *blog*, porque algún día alguien iba a sumar dos y dos. Ella le ha enviado a la porra.
- ❑ La noche del asesinato ella llegó como invitada del diputado Clement Seabright, del partido Republicano de Carolina del Sur, presidente del Comité de Inteligencia Nacional.
- ❑ April conoció a Seabright en una de esas mismas fiestas, estando ella como invitada del recientemente acusado ex-congresista Dick "Butch" Slimvarken, del partido Republicano de Alaska. Cuando Butch dejó de asistir a las fiestas, Seabright la llamó, por lo que sigue siendo una habitual.
- ❑ Mistaugh consiguió su gran promoción gracias a sus continuas charlas con Clem Seabright, Butch Slimvarken y otros, en esas fiestas.
- ❑ Rusty sólo era el organizador de las fiestas. Los fondos provenían de un contratista de defensa llamado Barry Milk. Todos los congresistas y senadores reunidos trataban a Milk como si fuera su mejor amigo. Contribuía para sus campañas y, a cambio, se aseguraban de que consiguiera contratos jugosos de la CIA y el Pentágono.
- ❑ Entre el resto de asistentes esa noche había dos contratistas de defensa llamados Jeff y Pete, dos prostitutas de clase alta presentadas como Tori y Ámber, y un tío que al parecer era un encargado de personal del congreso. Se llamaba Ralph.
- ❑ Clem se fue el primero, luego Ralph, luego las chicas, y entonces Jeff y Pete. Eso los dejó a Rusty y a ella solos en la habitación.
- ❑ Rusty era un grosero pegajoso, pero tenía un "algo" mono, como un recalcitrante chauvinista de la vieja escuela. April no tenía pensado hacérselo con él, pero Clem no estaba nada fogoso esa noche, ella había bebido demasiado champagne, y al final se quedó sola con Mistaugh. Simplemente pasó. Uno gratis. Él dijo algo de "marcharse a lo grande", significara lo que significara eso.

- ❑ April le dejó desmayado en la cama. No vio a nadie entrar o salir. Usó sus propias llaves para el ascensor privado, por lo que no necesitó las de Rusty para salir sin ser vista.
- ❑ Se encoge de hombros al oír que Mistaugh ha muerto. “Supongo que esas cosas pasan en su línea de trabajo.”

**Psicología Forense** (*Gasto de 1 Punto*): April ha construido su personalidad de chica mala para inmunizarse ante el dolor por la terrible y surrealista muerte de su padre. Si la muerte puede caer del cielo para destruir a una buena persona sin previo aviso, el único modo de protegerse es vivir el momento, sin preocuparse de nada.

Si el Personaje se encara a April con este conocimiento, durante un instante ella parece a punto de derrumbarse, pero recupera su compostura.

El investigador se da cuenta entonces de que éste es el futuro de la humanidad si los Esoterroristas vencen. Quieren convertir a todo el mundo en unos nihilistas neuróticos.

## Barry Milk

### TIPO DE ESCENA CLAVE

**Se llega desde:** El interrogatorio de Chuck Goodnow (Limusinas Islington)

**Investigación:** Barry Milk es el presidente ejecutivo de Futurist Technologies, un proveedor privado, para agencias del gobierno, de sistemas de bases de datos y otros tipos de *software* muy moderno de minería de datos. Ha estado metido en la escena pública de Washington desde mediados de los noventa. Es el otro implicado, aunque de momento no acusado, en las acusaciones de soborno contra Dick “Butch” Slimvarken, al que sobornó con varios millones de dólares, a cambio de recibir su apoyo para vender *software* y caros servicios de asesoría a la CIA y otras agencias de inteligencia. Fuentes anónimas relatan en los periódicos que el Departamento de Justicia está preparando un caso contra Milk y otra serie de sospechosos aún no nombrados, incluyendo a algunos dentro de la CIA.

Milk intenta evitar que se encuentren con él en persona, ya sea en su casa o en su oficina. Teme que el grupo sea parte de la investigación por soborno contra él. Su abogado le ha aconsejado que no hable con ellos. Aquí se proponen dos modos para que consigan tener una charla con él:

**Intimidación:** El grupo realiza una emboscada en la carretera, rodeándole mientras va o vuelve del trabajo.

**Consuelo:** Un miembro del grupo le convence de que están interesados en el asesinato de Mistaugh, no en las acusaciones contra él.

El empleo de estas Habilidades sólo consigue permitir comenzar la conversación. Él niega toda implicación en la muerte de Mistaugh. El uso de **Detección de Mentiras** revela que está siendo honesto.

Sin embargo, no dirá nada más sin que se aplique otra Habilidad.

**Negociación:** El grupo debe prometer interceder a su favor ante el Departamento de Justicia si les proporciona información útil para su caso. “No información que lleve a

un arresto o detención, que quede claro”, especifica. “Porque esto lleva a las zonas más oscuras y frondosas del bosque, si entienden lo que quiero decir. Allí donde esto les llevará no podrán realizar ningún arresto.”

- ❑ Todo el mundo cree que Mistaugh sólo se encargaba de papeleo, pero estaba metido de lleno en operaciones secretas de la CIA desde finales de los setenta. Rusty le enseñó una vez, muy orgulloso, una foto suya de la era Reagan, cuando Estados Unidos apoyó a la insurgencia contra el gobierno Sandinista de Nicaragua. Se le veía a él, posando felizmente con el famoso líder contrarrevolucionario Umberto Hurtado, sujetando la cabeza cortada de un oficial Sandinista entre ellos, como si fuera un trofeo de caza.
- ❑ Durante los últimos meses, Mistaugh estaba cada vez más ocupado y distraído, como si siempre estuviera pensando en otra cosa. Milk notó que estaba fallando en su trabajo de organización de fiestas y quiso pasar sus tareas a Chuck Goodnow. Pero Rusty afirmó que podía seguir con sus ocupaciones sociales y “encargarse de su otro asunto, además.”
- ❑ **(pista clave)** Hace un par de meses, Milk se puso nervioso pensando que Mistaugh le iba a vender a los acusadores federales. Así que contrató a una agencia de detectives privados para mantenerle vigilado. “Lo tuvieron difícil. Rusty era paranoico y astuto y no paraba de despistarles. Al final consiguieron seguirle al lugar al que iba siempre. Y no era a reuniones con esas comadrijas del Departamento de Justicia, no. Iba a uno de esos almacenes de alquiler. El detective se coló y encontró un libro de registro.” Si se le insta a ello, Milk proporciona una fotocopia de su contenido. Es una lista de nombres, todos claramente árabes, persas, paquistaníes o afganos, con dos fechas junto a cada uno. La segunda fecha se sitúa siempre unas dos semanas tras la primera. Las fechas se extienden por los dos últimos años, aproximadamente.

Milk rehusa hacer ninguna afirmación incriminatoria, incluso extraoficialmente. Con un *Gasto de 1 Punto* de **Negociación**, el miembro del grupo consigue negociar con él, haciéndole hablar con sinceridad:

- ❑ Sí, ha estado años forrándose gracias a contratistas corruptos. La situación posterior al 11 de septiembre le ha sido muy, muy beneficiosa. Butch Slimvarken era sólo el sobornado más estúpido y con menos cuidado. Tanto Mistaugh como el propio Milk han estado bajo el microscopio desde la detención de Slimvarken. Espera ser acusado cualquier día de estos, pero quizás este extraño asesinato enturbiará las aguas y le otorgará algo más de tiempo.

## Los desaparecidos

### TIPO DE ESCENA CLAVE

**Se llega desde:** La copia del libro de registro de Mistaugh que tiene Barry Milk.

**Investigación:** Buscar en Internet los nombres que aparecen en el libro resulta en unas cuantas páginas encontradas, pero nada de información útil. Sin embargo, produce un efecto de acción retardada. Horas después de la búsqueda, estén donde estén, se presenta ante los miembros del grupo un enjambre de personas uniformadas de la inteligencia militar, dirigidos por el duro e imponente Coronel James Hornbeck. El grupo es “invitado” a asistir a una “reunión informativa”, en una localización no revelada.

Con un *Gasto de 2 Puntos* de **Burocracia**, el grupo convence a Hornbeck de que realice su "entrevista" en una localización neutral.

Si el grupo está tentado de evadirse u ofrecer resistencia, recuérdales el protocolo de la Ordo Veritatis para cuando un equipo se topa con problemas ante las autoridades. Tienen que aguantar, simular cooperar sin echar abajo su tapadera y esperar que otros oficiales de la O.V. intercedan a su favor. Sólo si se encuentran en peligro físico inminente deben resistirse a las autoridades legales en una nación como los Estados Unidos, donde la O.V. está activa. Si es necesario, calma más a tus jugadores con un uso de **Detección de Mentiras** que les diga que Hornbeck es honrado.

Sea donde sea que tiene lugar la escena, el grupo se encuentra sometido a interrogatorio. Su búsqueda de Internet fue detectada y rastreada, haciendo saltar alarmas. ¿Cómo es que estaban buscando todos esos nombres, uno detrás del otro? ¿Qué significa eso?

**Burocracia** permite al grupo convencer a Hornbeck de la verdad. Los nombres surgieron en la investigación del asesinato de Mistaugh. No tienen ni idea de qué significan.

**Suplantación (pista clave)** le termina de convencer de que tienen autorización para acceder a cualquier información clasificada directamente relacionada con el caso y que Hornbeck estaría perdiendo un tiempo valioso esperando a que se completara el papeleo necesario si no se la proporcionara ya. Al ocurrir esto, Hornbeck estará dispuesto a proporcionar información.

❑ Los nombres pertenecen a sospechosos de actos terroristas capturados en territorio extranjero, principalmente Irak, Pakistán y Afganistán. El problema es que Guantánamo se está llenando de falsos sospechosos, acusados por informadores en busca de dinero o por enemigos cumpliendo venganzas personales. Así que el grupo de trabajo de Hornbeck, la OPERACIÓN DESVÍO, ha estado prejuzgando discretamente a los detenidos, filtrando los casos más obvios de inocencia antes de que lleguen a Guantánamo. Aquellos detenidos sin valor para Inteligencia son entregados a "esos idiotas de la CIA" para que los devuelvan a sus países de origen.

❑ Insistiéndole más, Hornbeck confirma que el hombre encargado del transporte de los prisioneros liberados era Rusty Mistaugh. Mirando el libro de contabilidad, afirma que el primer grupo de fechas se corresponde a cuándo eran los sospechosos transferidos del Pentágono a la custodia de la CIA. Asume que el segundo grupo de fechas se corresponderá con sus salidas de alguna prisión extranjera de la CIA hacia sus países de origen, pero no tiene modo alguno de confirmarlo. No tiene la menor idea de por qué Mistaugh mantenía esta información clasificada en un libro de registro personal guardado en unas instalaciones de almacenaje no seguras.

**Psicología Forense:** Un *Gasto de 2 Puntos* muestra que una de las ayudantes de Hornbeck, una joven mujer de rostro rubicundo, cuyas chapas y etiqueta de nombre identifican como Teniente Anspach, está extrañamente agitada.

### ¿Por qué no una bomba?

Los Esoterroristas sitúan un Fetiche, y no una bomba, porque las explosiones causan problemas con las autoridades. Mejor organizar un accidente de carretera aparentemente normal.

## Un Fetiche para el camino

### TIPO DE ESCENA ALTERNATIVA

**Se llega desde:** La Teniente Anspach de "Los desaparecidos"

Hornbeck es una persona honesta, pero su ayudante es una Esoterrorista en ciernes que ha ayudado a convertir la OPERACIÓN DESVÍO en una fuente continua de sacrificios humanos. Cuando ve que el grupo está acercándose a la OPERACIÓN CARNICERÍA hace una llamada a un cómplice y dispone que el vehículo de los investigadores sufra un sutil sabotaje místico.

La próxima vez que el grupo monte en su vehículo, un todoterreno negro proporcionado por la Ordo Veritatis, pregunta si alguien quiere realizar un Control de **Vigilancia**. Si el Control tiene Éxito (Número de Dificultad 5), el Personaje advierte una pequeña

figura, hecha con ramitas y barro, pegada al espejo retrovisor con un poco de cinta aislante. Si lo cogen y se deshacen de él, no les representará ya ningún peligro.

Sin embargo, si no consiguen verlo, o lo dejan tontamente en el vehículo, plantea un serio peligro la próxima vez que entren en la autopista. Tienen que coger la autopista para ir del Pentágono a los cuarteles de la CIA en Langley, Virginia, por ejemplo.

Una vez en la carretera, la magia del Fetiche ataca al conductor del vehículo. Es asaltado súbitamente por una vívida alucinación visual y auditoria. Los rostros de víctimas de tortura, casi todas de aspecto árabe o paquistaní, se lanzan gritando hacia su cara. Debe realizar un Control especial de **Estabilidad**, con Número de Dificultad 5. Si falla, no pierde Puntos de Estabilidad adicionales, sino el control del vehículo. Gira súbitamente el volante, pasando la mediana y dirigiendo el todoterreno hacia el tráfico que viene en sentido contrario.

El copiloto puede intentar agarrar el volante y corregir la trayectoria de vehículo con un Control de **Conducción** de Número de Dificultad 5.

Si el Personaje en el asiento del copiloto no consigue controlarlo, el vehículo choca de frente con un coche modelo Smart. Lo pisa, elevando el morro, y empieza a rodar, para ser golpeado por un segundo vehículo, un camión de media tonelada.

Todos los Personajes en el todoterreno pueden evitar el daño si tienen Éxito en un Control de **Atletismo** con Número de Dificultad 6, salvo el conductor, que sumido aún en las alucinaciones es incapaz de prepararse para el golpe. El conductor y cualquiera que falle el Control de Atletismo reciben una Tirada de Daño con un Modificador de +3.

Cuando salen arrastrándose del vehículo destrozado, los miembros del grupo descubren que el conductor del Smart ha sido decapitado. Esto causa que todos tengan que realizar un Control de **Estabilidad** contra un Número de Dificultad de 4.

Si no habían encontrado el Fetiche y deciden buscar entre los restos del vehículo, pueden realizar una nueva tanda de Controles de **Vigilancia**, con Número de Dificultad 5. Con un Éxito lo encuentran. Seguramente los jugadores podrán relacionarlo con las alucinaciones del conductor.



Ten en cuenta que, si no fuera por la horrorosa escena de la carretera, los jugadores tendrían que haber realizado Controles de Estabilidad por haber sido testigos de este efecto evidentemente mágico. Pero, en este caso, ya han efectuado una tirada para todo este incidente.

**Química:** Un análisis químico del barro empleado en el Fetiche determina que procede de la costa sureste de la República Dominicana.

**Ocultismo (después de conseguir la pista de arriba):** El Fetiche es un objeto maldito, no nativo del Vudú ni de las tradiciones de Santería de la isla. Es probablemente una obra genérica de los Esoterroristas.

## La prisión sin nombre

### TIPO DE ESCENA CLAVE

**Se llega desde:** Las pruebas de Hornbeck del papel de Mistaugh en la OPERACIÓN DESVÍO.

**Burocracia:** El Personaje sabe que ya tienen una conexión lo bastante importante entre una de las actividades de Mistaugh y su asesinato como para sacar algo de información de los superiores del muerto en la CIA. Pueden abordar a Austin "Rippy" Airedale, al que conocen de la escena del crimen, o, con un *Gasto de 2 Puntos*, a alguien todavía más elevado en la jerarquía de la agencia. Contacten con quien contacten en la CIA, el sujeto comprueba trabajosamente las válidas, aunque mal conseguidas, autorizaciones del grupo, suelta un suspiro y ofrece acceso a los registros del trabajo de Mistaugh relativos a la OPERACIÓN DESVÍO.

El contacto de la CIA confirma que la OPERACIÓN DESVÍO fue suspendida la semana anterior, cuando el nombre de Mistaugh afloró en los telediarios relacionado con las fiestas de póquer y prostitutas del congresista implicado en el caso de soborno.

**Contabilidad Forense (pista clave):** Tras todo un día de estudiar detenidamente los archivos de Mistaugh, el Personaje descubre unas cuantas irregularidades en su registro de gastos. Se suponía que Rusty debía enviar a los sospechosos a Oriente Medio y al centro de Asia meridional. Y, sin embargo, en varias ocasiones compró sus billetes de avión con destino a la República Dominicana. Además, dirigía cientos de millones de dólares de orígenes variados, a menudo de compañías Dominicanas. Muchas de ellas parecen estar localizadas en un pequeño pueblo, en la costa meridional del país, llamado Cabo de Heridas<sup>1</sup>.

*Gasto de 1 Punto:* Se descubren también pruebas de que Mistaugh estaba siendo sobornado directamente por Barry Milk. Cuando llegue el momento del Velo, pueden filtrar el dato a la prensa. Con Mistaugh reducido de heroico soldado en la guerra contra el terror a oficial federal corrupto, la presión del Congreso y de la prensa para resolver su asesinato disminuirá. Incluso podrían presentarlo como un suicidio, cuando llegue el momento.

**Consuelo:** El descubrimiento de la conexión Dominicana reclama un nuevo encuentro con el contacto en la CIA, para preguntar qué ha estado haciendo la agencia en el Caribe. El contacto rehúsa comentar nada oficialmente. Para conseguir que hable extraoficialmente uno de los Personajes tendrá que calmarle, asegurándole de que bajo ninguna circunstancia se rastreará la filtración de información de alto secreto hasta él.

Con este consuelo, el contacto revela que Cabo de Heridas iba a ser sede de una de las llamadas "cárceles negras". El grupo puede haber leído en los periódicos que tales prisiones existen en Europa Oriental, como parte de la guerra contra el terror. El complejo Dominicano iba a funcionar como prisión de desbordamiento, acogiendo a sospechosos con un valor para inteligencia más cuestionable que los de Guantánamo. Cuando la existencia de cárceles ya operativas en Europa del Este fue filtrada a la prensa, la agencia reevaluó la utilidad de las instalaciones de Cabo de Heridas. Detuvieron el proyecto, reemplazándolo con la OPERACIÓN DESVÍO. En vez de almacenar sospechosos de poco nivel, los devolverían a sus países.

Las instalaciones de Cabo de Heridas estaban empezando a ser construidas cuando el proyecto fue cancelado. Sólo se habían colocado sus cimientos.

*Gasto de 1 Punto:* El nerviosismo del contacto de la CIA en torno a este tema sugiere la influencia que proporcionará al grupo durante la creación del Velo. La agencia está tan ansiosa de evitar la revelación de otra prisión secreta que podrá ser forzada a cooperar con la tapadera.

<sup>1</sup> N. del t.: En castellano en el original.

## Carnicería

### TIPO DE ESCENA CLAVE

**Se llega desde:** La existencia de las instalaciones de Cabo de Heridas

**Investigación:** Adquiriendo imágenes de satélite del emplazamiento en Cabo de Heridas muestra que hay construido mucho más que unos cimientos. Es un edificio completo, rodeado de vallas de seguridad con puestos de guardia.

Parece que toca hacer un viaje a la República Dominicana.

**Investigación** proporciona información básica sobre la República Dominicana, que puedes revelarles según la necesiten durante esta parte del episodio. Esta pequeña nación ocupa dos terceras partes de la isla caribeña de La Española, que comparte con Haití. Aunque su respeto de los derechos humanos no ha sido siempre perfecto sí es, según los estándares del tercer mundo, una democracia funcional y razonablemente próspera. En este aspecto contrasta fuertemente con su vecina, famosa por los devastadores enfrentamientos entre sus grupos políticos, aparentemente irreconciliables.

**Ocultismo:** La religión dominante de la República es la católica. También se practica la religión animista llamada Vudú. Igual que en otros lugares, implica la invocación extática de espíritus, para que intercedan a favor del congregante. Mucha gente mezcla tradiciones Católicas y del Vudú, que tuvo sus orígenes en la nación africana de Benin. Los practicantes se distancian del siniestro retrato que la cultura Pop muestra de su fe, por lo que no les gustarán nada los intentos Esoterroristas de mostrarla como una fuerza del mal.

**Burocracia** proporciona todos los documentos necesarios para que el grupo viaje al país sin problemas bajo sus identidades falsas.

*Gasto de 1 Punto:* El grupo contacta oficialmente con representantes de la Policía Nacional. Se les permite llevar armas para autodefensa. Pueden hacer preguntas a ciudadanos dominicanos, pero el resto de poderes policiales deben ser ejercidos por la Policía Nacional. Su contacto es el Sargento Ramón Castillo, un delgado joven con perpetua expresión de aburrimiento. **Jerga Policial** revelará que su tío ocupa un elevado puesto en la Policía Nacional.

Ramón ha sido informado por su tío sobre el emplazamiento de Cabo de Heridas. Igual que todos aquellos en cargos elevados de la seguridad dominicana, cree que es una prisión secreta de la CIA que recibe la sobrecarga de prisioneros de Guantánamo. Piensa que es su deber dar evasivas a los miembros del grupo, que obviamente son empleaduchos de poca monta, hasta que abandonen y se vuelvan a casa. Quiere encargarse de esta delicada misión diplomática con el menor alboroto posible. Al final del día, no le importa mucho lo que hagan los americanos, siempre que sus acciones no vayan a volver para morderles el trasero a él o a su tío.

Cualquier mujer medio atractiva del grupo puede conseguir emborracharle y usar **Flirteo** para hacerle revelar todo lo anterior. Ramón cree fervientemente en su capacidad para atraer a las mujeres, por lo que seguirá persiguiendo a la miembro del equipo mientras esté en la isla.

Si el equipo visita el lugar durante el día, se encuentran con un recinto sin actividad visible, salvo por los mínimos esfuerzos para vigilarlo de unos pocos oficiales de seguridad locales. El perímetro está rodeado por una valla de alambre. Una carretera polvorienta lleva hasta la puerta principal. La verja está rodeada por los cuatro costados por un denso bosque de pinos y maderas nobles.

No hay cobertura para los teléfonos móviles en este remoto lugar. El edificio recibe la poca electricidad que necesita de un generador propio.

**Burocracia** sugiere que desde luego no parecen unas instalaciones secretas operativas de la CIA. Están demasiado tranquilas, y presentan una seguridad mínima.

Los guardias están armados con subametralladoras. Si se dirigen a ellos, hablan en un inglés entrecortado o en el rápido y grave español local. Asumen que el grupo se ha perdido, por lo que debe dar la vuelta y seguir la carretera hacia el lugar del que venían para poder llegar a dondequiera que vayan.

**Suplantación:** si los miembros del equipo se hacen pasar por oficiales importantes de los Estados Unidos con la capacidad de fastidiarles, los guardias revelan más información. Falsa, eso sí. Dicen que el lugar es propiedad de una compañía cafetera americana que pretende vender café de comercio justo en los Estados Unidos y en Europa. En algún momento del futuro lo emplearán como espacio de oficinas y almacén de café. Ahora mismo los edificios están vacíos. Los dos guardias, Héctor y Yuberkis, han sido contratados para que eviten el vandalismo. Trabajan en un turno de doce horas. Son hermanos, pero no conocen a los hombres que les reemplazan durante el turno nocturno. No son amistosos. Proviene de Puerto Plata, una provincia del norte.

*Gasto de 1 Punto:* El Personaje asegura, convincentemente, que conoce a los familiares de los guardias en Nueva York. Héctor y Yuberkis pasan a ser amistosos, pero siguen sin permitir el paso al complejo.

**Detección de Mentiras** sólo funciona con ellos si el mismo Personaje que lo emplea tiene **Idiomas (Español)**. Si es así, revela que los guardias creen en lo que están diciendo.

Bajo ninguna condición permitirán Héctor y Yuberkis que los investigadores entren. Piensan hacer bien su trabajo, incluso si eso implica disparar a gringos misteriosos.

Si Ramón se encuentra presente, él se encargará de hablar con Héctor y Yuberkis. Al contrario que los guardias, él no se cree la historia del café, pero pese a ello se la repite al grupo.

**Detección de Mentiras** permite atisbar una ligera falta de sinceridad en él.

Si, durante las horas de luz, un miembro del grupo con **Arqueología** se acerca lo bastante a la puerta de la verja como para hablar con los guardias, descubre señales de enterramientos recientes, bien disimulados en torno al complejo. De un vistazo se distinguen alrededor de treinta enterramientos distintos, casi todos del tamaño aproximado de un cuerpo humano.

*Gasto de 1 Punto:* Hay treinta y tres lugares de enterramiento del tamaño de un ataúd y otros seis menores, donde podría haber enterrados objetos del tamaño de una panera. Esta pista también está disponible si el equipo atraviesa el perímetro durante el día, como se indica más abajo.

Un grupo especialmente inclinado a los tiroteos puede intentar atacar directamente a Héctor y Yuberkis. Aunque es una opción aceptable, puedes indicar que son casi amables haciendo que estén charlando de algún tema inocuo, en español, por supuesto, al acercarse los Personajes. Quizás hablen de fútbol, o de si los americanos son más altos por todas las hormonas de crecimiento bovino que comen en sus grasientas hamburguesas americanas.

### HÉCTOR Y YUBERKIS

Atletismo 6, Salud 8, Escaramuza 6, Disparo 4, Estabilidad 4, Vigilancia 4  
Modificador al Daño: +1 (Arma de fuego pesada)

Por la noche el lugar está vigilado por Eligio Figueroa y Francisco Peña, dos dominicanos iniciados de la conspiración Esoterrorista. Guardan la puerta con los rifles y los ojos mirando hacia el interior, aunque se giran hacia la carretera si oyen cualquier ruido viniendo de ella. Los jugadores astutos pueden intuir que están intentando evitar que algo salga del complejo tanto, o más, de lo que les preocupa que individuos no autorizados entren en él.

### ELIGIO Y FRANCISCO

Atletismos 8, Salud 6, Escaramuza 8, Disparo 6, Estabilidad 2, Vigilancia 8  
Modificador al Daño: 0 (Machete), +1 (Arma de fuego pesada)

Atravesar el perímetro, ya sea de día o de noche, requiere un Control de **Infiltración** con Número de Dificultad de 3 por parte del grupo. Si se falla, los guardias aparecen para investigar; ver más abajo.

Si sólo algunos de los miembros del grupo van a entrar en el complejo, sugiere que establezcan un enlace de comunicaciones para que los que queden fuera puedan aconsejar al equipo de infiltración mientras explora. Si algún miembro del equipo de infiltración tiene **Fotografía**, puede crear un enlace de vídeo montando una cámara en su ropa. De ese modo, los Personajes que se quedan fuera pueden emplear sus Habilidades de Investigación remotamente, siguiendo el vídeo. Un Personaje con **Vigilancia Electrónica** puede crear el enlace de audio antes de que el grupo entre.

Añade, cuando los jugadores tengan éxito o fracasen, detalladas descripciones que hagan que el intento parezca peligroso y cree suspense.

Eligio y Francisco disparan primero y preguntan después. Su intención es matar a los miembros del grupo.

A Héctor y a Yuberkis les han ordenado que disparen a matar, pero sus corazones no están realmente por la labor. Apuntan con sus armas a los investigadores y exigen que se detengan. Les registran y confiscan cualquier objeto de valor que tengan encima, incluyendo sus identificaciones, y les echan de la propiedad. "Tenéis suerte de que no os disparemos", dicen.

Si el grupo mata o incapacita a los guardias, tienen libertad para moverse por el complejo.

Si matan a Héctor y Yuberkis, intenta que se sientan culpables por haber acabado con un par de desventurados.

## OPERACIÓN CARNICERÍA

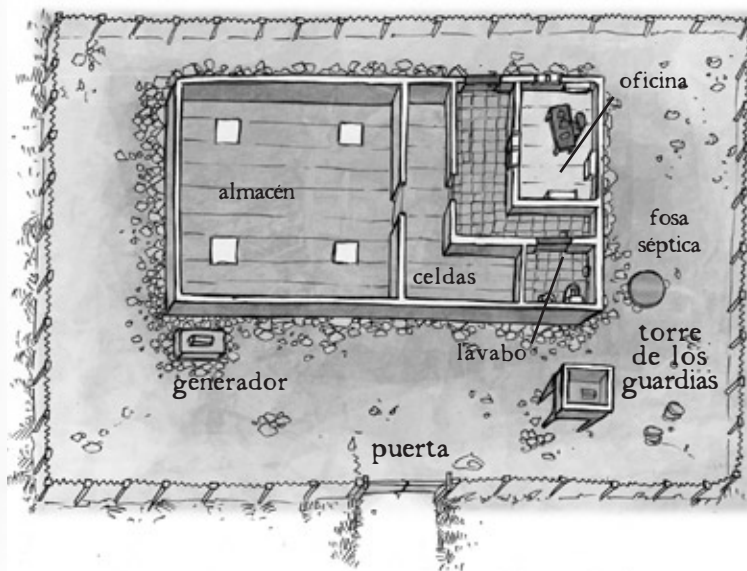
En el poco probable caso de que todo el grupo muera a manos de los guardias, haz que los jugadores creen nuevos Personajes. Su primer trabajo será investigar la desaparición de un equipo de la Ordo Veritatis en la República Dominicana.

Si la **Infiltración** tiene éxito, el grupo que se esté infiltrando alcanza la entrada del edificio sin ser visto.

Tras abrir la puerta, el grupo descubre una cámara de un sistema de seguridad. El miembro del grupo con la segunda peor tirada la desactiva.

Si la infiltración tiene lugar durante el día, y al menos uno de los Personajes que participan en ella tiene **Arqueología**, obtienen la pista de los lugares de enterramiento descrita arriba.

valla de alambre



Cuando el grupo entra en el edificio, descubren que se trata de una construcción prefabricada sin ningún rasgo llamativo; desde luego no se trata del lugar ultra seguro que iba a ser cuando la CIA lo diseñó como prisión secreta. Contiene las siguientes habitaciones:

- ❑ **Almacén.** Una gran área vacía con unas pocas cajas igual de vacías apiladas contra las paredes septentrional y occidental.
- ❑ **Oficina.** Una pequeña sala con un par de mesas metálicas muy usadas y tres sillas metálicas abolladas.
- ❑ **Lavabo.** Utilitario, de estilo militar.
- ❑ **Celdas.** Tras una pesada puerta metálica cerrada con llave hay un estrecho corredor bordeado por pequeñas celdas, que apestan a orina y restos fecales. Abrir la puerta requiere un control de **Infiltración** o de **Explosivos** contra un Número de Dificultad de 4; emplear **Explosivos** alertará a los guardias, si aún están en su puesto.

## Las pistas, agrupadas por habitación, ordenadas de las menos a las más reveladoras, son:

### OFICINA

**Recogida de Pruebas:** Alguien muy cuidadoso y bien entrenado ha limpiado esta zona, eliminando cualquier pista útil. Las superficies de las mesas y de las sillas se han frotado con un producto de limpieza. Hay un cable de energía de ordenador enchufado a la pared, pero ningún ordenador ni ningún otro tipo de equipamiento electrónico. De hecho, no hay ni un sólo lápiz o bolígrafo en los cajones. Sólo se puede encontrar un puñado de motas de polvo y una chincheta perdida. Un panel de corcho vacío cuelga en la pared. Una funda fina rota de CD se encuentra caída entre las patas de una de las mesas y una papelera de plástico vacía.

### LAVABO

**Arquitectura:** A juzgar por la colocación de los elementos del lavabo, el edificio fue diseñado empleando planos militares estándares. El sistema de tuberías es autónomo y da a una fosa séptica en el exterior. Una pequeña caldera dentro del lavabo proporciona agua caliente para la ducha y los grifos.

**Recogida de Pruebas:** Aunque el lavabo ha sido limpiado, quedan residuos de sangre humana por todas partes. No parece que alguien fuera dañado en esta habitación. Es más probable que se usara para limpiar trapos empapados de sangre. En el desagüe se puede encontrar una acumulación de sangre coagulada, como si hubiera sido usado varias veces por uno o más individuos limpiando sangre de sus cuerpos.

### CELDAS

En cuanto se abre la puerta (ver más arriba los métodos para abrirla) el equipo escucha un aterrado gemido suplicante, en lo que parece un idioma de Oriente Medio. La voz es de un hombre joven.

**Idiomas (Persa):** Está gritando en Persa, suplicando piedad en nombre de Alá. "No soy un animal que llevar a la matanza", grita una y otra vez.

**Gasto de 1 Punto:** Su dialecto le identifica como un iraní criado cerca de la frontera afgana.

Se trata de Cyrus Janghali, un vendedor iraní que comerciaba con utensilios del hogar en la zona oriental de Afganistán. Fue capturado por una tribu local a la que había vendido mercancía defectuosa, y entregado a una unidad de inteligencia del ejército de Estados Unidos a cambio de una recompensa. Los hombres de la tribu le acusaron de ser un enlace de Al-Qaeda con el gobierno iraní. Cyrus fue enviado a Guantánamo para someterle a interrogatorios extensivos, tras los que los oficiales al cargo decidieron que había sido acusado falsamente. Entonces fue enviado aquí, donde se le aprisionó junto a otros seis hombres con historias similares. Janghali ha oído como los asesinaban de forma horrible en el almacén.

Él no lo sabe, pero las autoridades de Guantánamo le entregaron a la OPERACIÓN DESVÍO de Mistaugh. Fue Mistaugh quien le envió aquí para su sacrificio ritual.

Cyrus asume que el grupo ha venido a matarlo. Por lo que a él respecta, un americano de aspecto oficial es tan aterrador como cualquier otro. **Consuelo**, incluso fingido, le calmará y convencerá de que están ahí para ayudar.

Vio a sus captores por última vez hace tantos días como hayan pasado desde el día antes de la muerte de Mistaugh. Todos eran americanos con la complexión ancha de hombros típica de los agentes de campo de la CIA. Al parecer creyeron que no hablaba inglés, un error que él no hizo nada para corregir. Mientras le metían en la celda provisiones y botellas de agua para toda una semana, dijeron que este pobre bastardo (refiriéndose a Cyrus) no sabía la suerte que tenía. Que si Rusty no hubiese llamado tanto la atención sobre sí mismo con sus congresistas y prostitutas, aún tendrían un flujo continuo de sujetos. Que ahora Cyrus viviría hasta que encontraran otra fuente de víctimas.

Si se le pregunta al respecto, Cyrus confirma que las víctimas eran conducidas a la cámara de la muerte de tres en tres. **Ocultismo** sugiere que este ritual está basado en el poder del número tres, por lo que matar a Cyrus a solas no proporcionaría beneficio mágico. Le han dejado a él, igual que a todo el edificio, en espera, pendientes de una nueva vía para conseguir sacrificios humanos.

Cyrus puede contar toda la historia anterior en persa fluido, árabe mediocre o inglés malamente entrecortado. Niega haber hecho mal alguno a la tribu que le acusó falsamente. Los Personajes que entiendan el lenguaje en el que esté hablando y tengan **Detección de Mentiras**, pueden notar que esto no es totalmente cierto.

Si se le piden más detalles en torno a la muerte de sus compañeros prisioneros se pone nervioso, recordando los sonidos de sus terribles fallecimientos. Describe un atroz sonido como de un sorbido, y al imitarlo consigue algo que suena parecido a una aspiradora de líquidos malvada. Janghali no sabe nada del Esoterror y asume que sus torturadores eran agentes del Gran Satán. Nunca había creído que los americanos fueran literalmente demonios, hasta vivir esta experiencia. Ahora lo ha escuchado con sus propios oídos.

Si el grupo promete liberarle y salvarle la vida, les da algo que uno de sus torturadores dejó caer al sacar a rastras a otro de los prisioneros para su sacrificio. Es un CD grabable, que partió en dos para poder cortarse las venas si volvían a torturarlo. De vuelta en el laboratorio, el contenido del disco permitirá atar cualquier cabo suelto que el grupo no haya resuelto. Véase "Muerte en PowerPoint", más abajo.

#### ALMACÉN

**Recogida de Pruebas:** Pese a los intentos por limpiar la zona, pueden encontrarse salpicaduras residuales de sangre por todas partes. En este lugar se cometieron múltiples homicidios, a lo largo de un periodo de varios meses. En la pared oriental hay patrones dibujados con sangre que coinciden con los encontrados en la escena del asesinato de Rusty Mistaugh.

**Arquitectura:** Una juntura casi invisible recorre el centro del suelo. Es una trampilla, controlada por un mecanismo oculto.

(Sólo después de haber descubierto la anterior pista) **Mecánica:** La trampilla se activa muy probablemente a través de un diminuto sensor de infrarrojos montado discretamente sobre una de las cámaras de seguridad, ahora desconectadas.

Con un Control de **Mecánica** contra un Número de Dificultad de 3, el Personaje puede modificar cualquier dispositivo emisor de infrarrojos para que abra la trampilla.

Todos los Personajes que miren al pozo que queda al descubierto bajo la trampilla deben realizar inmediatamente un Control de **Estabilidad** con Número de Dificultad 6. Los que estén observando por un enlace de vídeo deben hacer el Control también, pero con una

Dificultad de 4. Dentro del pozo hay cuatro voraces Cadáveres Sangrientos. Si la trampilla se abre, salen de un salto del pozo e intentan clavar sus garras, similares a catéteres, en la carne de los investigadores, para chuparles la sangre.

#### **CADÁVERES SANGRIENTOS**

Atletismo 6, Salud 8, Escaramuza 12

Umbral de Golpe: 3

Arma: +2 Garras

Protección: +2 contra Disparo

Si Cyrus está presente en la habitación, uno de los Cadáveres Sangrientos se lanza a por él. Llevan días oliendo su cálida y sabrosa hemoglobina y están ansiosos por probarla.

Si aún hay guardias presentes en el exterior del complejo, huyen aterrados ante el sonido de la lucha contra los aullantes Cadáveres Sangrientos. Puede que sean fanáticos, pero eso no significa que quieran estar cerca si los Cadáveres se liberan prematuramente.

Los miembros del grupo conocen el protocolo en casos así. Aunque es preferible destruir cualquier criatura con la que se encuentren, escapar y volver al cuartel general es siempre preferible a ser devorado por un horror sobrenatural.

Si se les da la oportunidad, los Cadáveres Sangrientos escapan del complejo en busca de libertad y de un terreno de caza mayor. Se detendrán para darse un banquete con cualquier guardia que quede en la escena.

Si los miembros del grupo derrotan a los Cadáveres Sangrientos, tendrán por vez primera el control total sobre el complejo. Si no han tenido aún la oportunidad de descubrir las bien escondidas tumbas con **Arqueología**, lo hacen ahora. Si empiezan a cavar, encuentran un cadáver en cada uno de los agujeros de tamaño humano y una caja de metal en cada uno de los más pequeños.

Los cuerpos son todos de hombres, la mayoría obviamente procedentes de Oriente Medio. Cada uno tiene su cabeza, sus manos y sus pies seccionados, igual que Rusty Mistaugh.

**Antropología Forense** revela que todos ellos han sido asesinados en las últimas dieciocho semanas. El más reciente murió hace X días, donde X es una semana más los días que ha ocupado la investigación hasta el momento. Las heridas se corresponden con las armas encontradas en la escena del crimen de Mistaugh. Sin embargo, no faltan sus corazones.

Las cajas están cerradas, pero es fácil forzarlas. Cada una contiene una serie de fotos automáticas que muestran a una víctima siendo asesinada del mismo modo que lo fue Mistaugh. En ninguna de las imágenes se muestran los rostros de los asesinos. Tampoco hay ninguna marca identificativa útil. Cada caja contiene también un corazón humano, envuelto en una bolsa de congelador.

La visión de los contenidos de la primera caja requiere un Control de **Estabilidad** con Número de Dificultad 3 de todos los que la examinen.

La segunda caja que el grupo abra contiene el corazón de Mistaugh (como posteriores análisis de DNA mediante **Antropología Forense** confirmarán) junto a fotos que muestran su horrible desmembración.

Unas figuras oscurecidas aparecen en la esquina de una de las fotos, reflejadas accidentalmente en la superficie brillante de uno de los cuadros descolgados de la pared del hotel.

## Muerte en PowerPoint

De vuelta en un laboratorio de informática bien equipado, **Recuperación de Datos** permite al grupo acceder al CD roto que Cyrus les dio. Sólo contiene un archivo: una presentación de *PowerPoint* dirigida en un tono escalofriantemente informal, casi formal, a los Esoterroristas aprendices que llevarán a cabo la operación. No contiene evidencias de la identidad de los conspiradores, pero esboza la naturaleza de su plan con una serie de claros puntos por viñetas acompañados de ilustraciones chillonas.

Toda la idea de la OPERACIÓN CARNICERÍA consistía en materializar un ejército de Cadáveres Sangrientos. Por cada nueve personas masacradas ritualmente, siempre en grupos de tres, el número de cadáveres convocados se duplicaría. Con sólo poco más de treinta muertos habían podido crear ya cuatro de las criaturas<sup>1</sup>. Si hubieran llegado a ochenta y un cuerpos, como planeaban, habrían podido convocar doscientas cincuenta y seis criaturas, la cantidad máxima que el ritual puede invocar. Este pequeño ejército habría sido transportado a la frontera con Haití y dejado suelto para causar estragos por el país durante una temporada de elecciones ya bastante tensa de por sí, y con la prensa internacional presente al completo. Imágenes de los Cadáveres Sangrientos habrían sido capturadas en vídeo en directo y emitidas por todo el mundo. La presentación subraya este punto con una cruda animación de Cadáveres Sangrientos surgiendo por todo el mapa de La Española. Las dudas y el terror provocados habrían facilitado mucho la ejecución de próximos rituales Esoterroristas.

Una de las fotos instantáneas del asesinato de Mistaugh contiene también información vital. Unas figuras oscuras aparecen en la esquina del encuadre, reflejadas accidentalmente en la superficie brillante de uno de los cuadros descolgados de la pared del hotel. **Recuperación de Datos** permite identificar dos caras: las de los antiguos hombres de la Agencia, expulsados y convertidos en contratistas militares independientes, Duncan "Spinner"<sup>2</sup> McGready y Oswald "Trip"<sup>3</sup> Hartford. Ellos son quienes poseen la experiencia suficiente como para limpiar habilidosamente una habitación de hotel tras una noche de póquer, eliminando todo rastro de evidencias. Los dos son encontrados poco después, muertos en sus casas, aparentes suicidios.

Si el grupo aún está en contacto con Cyrus, puede confirmarles que esos eran los dos hombres que veía a menudo en el edificio. Son quienes le proporcionaron la reserva de comida antes de irse por última vez.

Con los Esoterroristas atando los cabos sueltos en lugar de los investigadores, es hora de declarar cerrado el caso y de pasar a la fase del encubrimiento.

<sup>1</sup> Si has tenido que ajustar el número de Cadáveres Sangrientos presentes para acomodarlo al tamaño de tu grupo, también necesitarás ajustar el número de víctimas hasta el momento. Recuerda cambiar también el número de tumbas en torno al edificio.

<sup>2</sup> N. del t.: "Hilador" en inglés.

<sup>3</sup> N. del t.: "Viaje" en inglés.

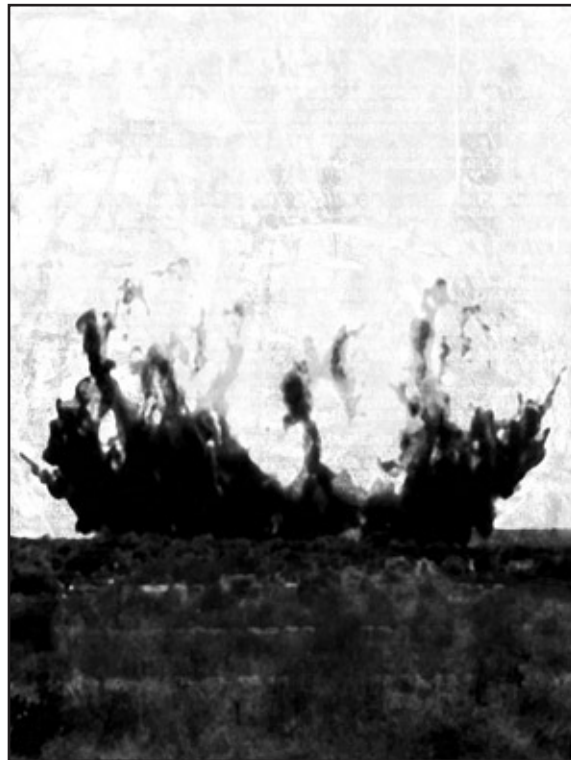
## El Velo

Los miembros del equipo ya conocen el protocolo para preparar el Velo: ocultar los elementos sobrenaturales del caso incluso ante quienes estén implicados en la tapadera.

Los oficiales de la CIA, que por cuestiones de relaciones públicas ya habían decidido no proseguir con el empleo de sus instalaciones dominicanas, no tienen el menor interés en que se sepa que un sitio que ellos pagaron está lleno de cadáveres ritualmente mutilados de musulmanes acusados falsamente. El uso de **Burocracia** o **Negociación** con un contacto de la CIA consigue una promesa de acción inmediata.

Los medios de comunicación reciben información que afirma que la muerte de Mistaugh fue un suicidio. Se introducen informes falsos de la autopsia en los registros oficiales para confirmarlo.

Un misil de crucero destruye las instalaciones de Cabo de Heridas. Esa misma tarde, el portavoz del Departamento de Defensa da una rueda de prensa, vendiéndolo como la destrucción de unas instalaciones en el Caribe, compartidas por Al-Qaeda y unos narcotraficantes. La destrucción fue realizada con el consentimiento y la cooperación del gobierno dominicano.



- Adulación** 12, 24, 70, 87.  
**alcance** 23, 30, 41, 42, 43, 58.  
**Análisis de Documentos** 12, 24, 67, 87.  
**Análisis de Textos** 12, 24, 29, 87.  
**Antropología** 14, 24, 83, 87.  
**Antropología Forense** 14, 24, 83, 87.  
**asistencia** 55.  
**Astronomía** 14, 24, 87.  
**Atletismo** 21, 24, 32, 35, 38, 42, 49, 59, 74, 79, 83, 87.  
**aventura** 22, 53, 54, 62, 65.  
**Bajos Fondos** 14, 24, 87.  
**Balística** 15, 24, 87.  
**Beneficios Especiales** 11, 30.  
**Birlar** 21, 24, 68, 87.  
**Burocracia** 15, 16, 24, 66, 67, 68, 73, 75, 77, 78, 85, 87.  
**Cadáver Sangriento** 59.  
**Cobertura** 42.  
**Combate** 38, 39, 41.  
**Conducción** 10, 21, 24, 49, 74, 87.  
**Confrontaciones** 4, 10, 32, 33, 35, 37, 38, 39, 51.  
**conspiración siniestra** 27, 64.  
**Consuelo** 15, 24, 68, 71, 76, 81, 87.  
**Contabilidad Forense** 9, 16, 24, 76, 87.  
**Contradicción** 4, 58.  
**Controles** 4, 10, 32, 33, 37, 43, 46, 48, 51, 74, 75.  
**Controles de Estabilidad** 43, 46, 75.  
**Controles Simples** 4, 32.  
**cooperación** 18, 85.  
**cordura** 7, 18, 43.  
**criaturas** 7, 27, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 46, 57, 58, 59, 60, 61, 84.  
**Criptografía** 16, 24, 87.  
**Daño** 38, 39, 40, 41, 42, 74, 79.  
**Derecho** 16, 24, 87.  
**Detección de Mentiras** 16, 24, 69, 71, 73, 78, 82, 87.  
**detonante de la investigación** 27.  
**Disparo** 10, 21, 22, 24, 38, 41, 43, 49, 59, 79, 83, 87.  
**enemigos** 4, 7, 18, 26, 41, 48, 61, 73.  
**Entomología Forense** 16, 24, 87.  
**Escaramuza** 10, 21, 24, 38, 39, 40, 41, 42, 49, 59, 79, 83, 87.  
**Estabilidad** 10, 11, 22, 24, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 74, 75, 79, 82, 83, 87.  
**Explosivos** 17, 24, 80, 87.  
**Fotografía** 12, 17, 22, 24, 30, 79, 87.  
**Habilidades** 4, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 21, 22, 24, 30, 31, 32, 37, 38, 46, 48, 49, 50, 51, 55, 71, 79, 87.  
**Habilidades de Investigación** 4, 9, 10, 11, 12, 30, 32, 37, 46, 48, 49, 55, 79, 87.  
**Habilidades Generales** 4, 10, 11, 21, 32, 46, 49, 87.  
**Habilidades gratuitas** 4, 10, 11, 21, 32, 46, 49, 87.  
**Historia** 17, 24, 34, 87.  
**Historia del Arte** 17, 24, 34, 87.  
**Historia Natural** 17, 24, 87.  
**Hombre del Saco** 59.  
**Huellas Digitales** 18, 24, 87.  
**Idiomas** 18, 24, 78, 81, 87.  
**Infiltración** 22, 24, 34, 79, 80, 87.  
**Interrogatorio** 18, 24, 69, 87.  
**Intimidación** 18, 24, 71, 87.  
**Investigación** 4, 9, 10, 11, 12, 15, 18, 22, 23, 24, 30, 32, 37, 46, 48, 49, 55, 68, 70, 71, 72, 77, 79, 87.  
**Jerga Policial** 16, 19, 24, 66, 77, 87.  
**juego de rol** 1, 6, 52, 55.  
**locura** 22, 31, 46, 49, 50.  
**magia** 7, 19, 56, 57, 58, 64, 67, 74.  
**Mecánica** 22, 24, 33, 34, 82, 87.  
**Medicina** 22, 24, 37, 49, 87.  
**Membrana** 4, 56, 57.  
**mentir** 16.  
**muerte** 14, 16, 27, 39, 49, 50, 61, 64, 67, 69, 70, 71, 82, 85.  
**Negociación** 19, 24, 71, 72, 85, 87.  
**Número de Dificultad** 32, 33, 34, 35, 37, 38, 42, 43, 44, 46, 48, 68, 74, 79, 80, 82, 83.  
**Ocultismo** 11, 19, 24, 67, 75, 77, 82, 87.  
**Operación Carnicería** 4, 62, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85.  
**Ordo Veritatis** 2, 6, 9, 11, 16, 18, 22, 27, 30, 46, 48, 50, 51, 57, 58, 59, 60, 61, 64, 73, 74, 80.  
**pelea** 21, 23, 40.  
**Perros de Tortura** 51.  
**persecución** 21, 35.  
**Personajes** 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22, 23, 27, 28, 30, 31, 33, 34, 35, 38, 41, 42, 43, 44, 46, 48, 49, 51, 52, 53, 58, 62, 65, 74, 76, 79, 80, 82.  
**pista clave** 30, 50, 54, 55, 67, 69, 72, 73, 76.  
**Preparación** 10, 22, 23, 24, 34, 60, 69, 87.  
**Protección** 41, 42, 59, 83.  
**Psicología Forense** 20, 24, 31, 71, 73, 87.  
**Psiquiatría** 23, 24, 47, 48, 87.  
**Puntos de Construcción** 9, 10, 46, 49.  
**Puntos de Reserva** 4, 11, 31, 32, 33, 34, 48, 49.  
**Química** 20, 24, 75, 87.  
**rastro** 27, 28, 29, 53, 67, 84.  
**rastro de pistas** 27, 53.  
**reacciones de los antagonistas** 28.  
**Recogida de Pruebas** 20, 24, 29, 31, 67, 81, 82, 87.  
**recopilando pistas** 4, 6, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 53, 55, 64, 81.  
**Recuperación de Datos** 12, 20, 24, 84, 87.  
**recuperar Puntos** 47, 48.  
**recuperar salud** 20, 47, 48, 49.  
**robar** 51.  
**sistema Gumshoe** 1, 9, 11, 21, 33, 42, 50, 53, 54, 62.  
**Suplantación** 20, 24, 73, 78, 87.  
**Trivialidades** 20, 24, 87.  
**Umbrales de Golpe** 37, 38.  
**vaciar bolsillos** 21.  
**Velo** 4, 30, 61, 65, 76, 85.  
**Vigilancia** 21, 23, 24, 69, 74, 79, 87.  
**Vigilancia Electrónica** 21, 23, 24, 79, 87.

# Los ESOTERORISTAS



Nombre del Personaje \_\_\_\_\_

Ocupación fuera de la O.V. \_\_\_\_\_

Armas \_\_\_\_\_

## Habilidades de Investigación



### ACADÉMICAS

P

R

### TÉCNICAS

P

R

- Análisis de Textos
- Antropología
- Arqueología
- Arquitectura
- Contabilidad Forense
- Derecho
- Historia
- Historia del Arte
- Historia Natural
- Idiomas  
(1 lenguaje por punto)
- Investigación
- Lingüística
- Ocultismo
- Psicología Forense
- Trivialidades

PUNTUACIÓN  
RESERVA

- Análisis de Documentos
- Antropología Forense
- Astronomía
- Balística
- Criptografía
- Entomología Forense
- Explosivos
- Fotografía
- Huellas Digitales
- Química
- Recogida de Pruebas
- Recuperación de Datos
- Vigilancia Electrónica

PUNTUACIÓN  
RESERVA

## Habilidades Generales

### INTERPERSONALES

P

R

P

R

- Adulación
- Bajos Fondos
- Burocracia
- Consuelo
- Detección de Mentiras
- Flirteo
- Interrogatorio
- Intimidación
- Jerga Policial
- Negociación
- Suplantación

PUNTUACIÓN  
RESERVA

- Atletismo  
(Una Puntuación de 8+ aumenta el Umbral de Golpe en 1)
- Birlar
- Conducción
- Disparo
- Escaramuza
- Estabilidad
- Infiltración
- Mecánica
- Medicina
- Preparación
- Psiquiatría
- Salud
- Vigilancia  
(Una Puntuación de 8+ proporciona 1 punto en Vigilancia Electrónica)

PUNTUACIÓN  
RESERVA

HOJA DE PERSONAJE

Nombre del jugador :

# LOS ESOTERRORISTAS



Sois investigadores de elite que se enfrentan a las conspiraciones de los Esoterroristas, una organización informal de terroristas esotéricos que pretenden rasgar el tejido de la propia realidad y dejar entrar a los monstruos.

*Los Esoterroristas* presenta el sistema de reglas Gumshoe, que revoluciona los escenarios de investigación al asegurar que a los jugadores nunca les falten las pistas cruciales que necesiten para hacer avanzar la historia.

Con este libro, puedes:

- ❑ Equipar a tus Personajes con hasta 39 minuciosas Habilidades de Investigación, que van desde Interrogatorio y Recuperación de Datos hasta la popular Entomología Forense y la siempre útil Detección de Mentiras.
- ❑ Redondearlos con 13 cruciales Habilidades de acción, que te permiten luchar, huir y mantener tu cordura cuando los entes horribles aparecen.

También se incluye, para los Directores de Juego:

- ❑ Información sobre el terrorífico mundo de los Esoterroristas y de la Ordo Veritatis, la benévola conspiración global que se enfrenta a ellos.
- ❑ Horrores Incesantes.
- ❑ Instrucciones detalladas para diseñar escenarios de investigación para el innovador sistema Gumshoe.
- ❑ Consejos para dar vida a esos escenarios en las partidas.
- ❑ Operación Carnicería, un escenario avanzado de horror geopolítico de ejemplo.

edge

WWW.EDGEENT.COM

GUMSHOE  
ROLEPLAYING GAME

