

MANUAL
LIGERO

SECRETARÍA *de ASUNTOS* PARAMORMALES



YEAR
ZERO
ENGINE

LEYENDAS
DEL NORESTE

Líder de proyecto: Dante Ochoa Aguilar

Director de arte: Aarón Renato Quiroga Guerra

Escritura: Yosefat Nava Alemán, Dante Ochoa Aguilar, Aarón Renato Quiroga Guerra, Antonio Zapata

Desarrollador de reglas: Yosefat Nava Alemán, Dante Ochoa Aguilar

Construcción del mundo: Dante Ochoa Aguilar, Aarón Renato Quiroga Guerra, Yosefat Nava Alemán

Edición: Laura Sepúlveda Ramírez, Paola Mayté Herrera Lara

Diseño gráfico: Aarón Renato Quiroga Guerra, Paola Mayté Herrera Lara

Gestión: Laura Sepúlveda Ramírez, Enrique Alberto Paredes Valenzuela, Homero Salazar

Investigación histórica: Yosefat Nava Alemán, Laura Sepúlveda Ramírez, Antonio Zapata

Más información escaneando los siguientes códigos QR:



Proyecto realizado con el apoyo de
LABNL a través de la Convocatoria
de Proyectos Ciudadanos
Enero-Febrero 2024

Capítulo 1 - Introducción

Si estás leyendo esto ¡Felicidades! Has sido invitado a formar parte de la Secretaría de Asuntos Paranormales (SAP). Este documento te guiará en la exploración y comprensión de los eventos, avistamientos y fenómenos paranormales que ocurren a diario en este país. Es crucial que leas con atención su contenido.

En esta edición solo encontrarás casos del noreste mexicano entre los años de 1880 a 1920; estos sucesos, notas, y experiencias son los que inspiraron la fundación de nuestra Secretaría a mediados de los años treinta. Desde entonces, han sido parte fundamental de las investigaciones actuales y futuras realizadas por nuestros investigadores, quienes documentan y ocultan hechos ocurridos en diferentes periodos históricos por toda la república.

¿QUÉ ES ESTE LIBRO?

Secretaría de Asuntos Paranormales es un juego de rol en el que un grupo de agentes se une para resolver casos con el propósito de proteger a su comunidad. Durante los casos, los agentes se encuentran con extrañas criaturas y lugares que existieron en el noreste de México en la época de la Revolución mexicana, donde se enfrentarán a situaciones sobrenaturales y peligrosas.

JUEGO DE ROL

Un juego de rol es una actividad en la que un grupo de personas se reúne para interpretar personajes dentro de una narrativa o escenario imaginario predefinido. Los participantes asumen roles específicos y toman decisiones que afectan el desarrollo de la historia, comúnmente son guiados por un "Director de Juego" que establece las reglas y los desafíos que los participantes tomarán a lo largo de la partida.

En este juego, el Director de Juego se denomina Secretario. Este jugador interpreta a todos los personajes que no pertenezcan a otros jugadores (personajes no jugadores o PNJ) y a todas las criaturas que aparezcan durante la partida. En cambio, los jugadores comunes se identifican como Agentes. El Secretario debe guiar a los Agentes para que exploren la historia, describiendo el entorno, las interacciones con otros personajes, y actuando de árbitro para decidir cómo se resuelven los momentos de tensión.

Este manual está inspirado en las reglas del sistema Year Zero Engine. Este juego no está afiliado, patrocinado ni respaldado por Fria Ligan AB. El documento de referencia (SRD) del sistema de juego Year Zero Engine se utiliza bajo la licencia Fria Ligan AB's Free Tabletop License. Puede ver la li-

encia en escaneando el siguiente QR:



El secretario no debe decidir qué sucede en la historia, sino presentar situaciones y conflictos para que los agentes tomen el control. El secretario planteará un misterio que los agentes deberán resolver o afrontar las consecuencias de no hacerlo, siendo la improvisación un punto clave para seguir el caso.

PRINCIPIOS DEL MUNDO

La Secretaría de Asuntos Paranormales está gobernada por una serie de principios que pueden tomarse como inspiración o utilizarse para definir el punto de referencia sobre cómo se retrata el mundo y cómo deben comportarse sus personas y criaturas.

- 1.- Las criaturas sobrenaturales no piensan como nosotros: Conocidos como Espantos, estos seres no siguen la moralidad humana, pero siempre hay un motivo detrás de sus acciones.
- 2.- Agentes organizados: Los agentes pertenecen a la Secretaría de Asuntos Paranormales de México, una institución con poco presupuesto y conformada por voluntarios que descubrieron el mundo sobrenatural.
- 3.- México está cambiando: El mundo está cambiando a causa de la industrialización y las comunicaciones como el telégrafo y transportes como el tren.
- 4.- Conocimiento y astucia son las claves del éxito: Usa tus habilidades para estudiar las pistas, contextualizar la información y convencer a humanos y/o espantos de compartir sus secretos.
- 5.- Las autoridades son peligrosas: En tiempos tan conflictivos, es difícil confiar en las autoridades. Algunos solo quieren cumplir con su trabajo, mientras que otros pueden ver a los agentes como una amenaza y preferirían que desaparecieran junto con sus ideas sobre seres sobrenaturales.
- 6.- No se sobrevive sin cooperación: Los agentes pueden ser bastante capaces, pero los retos con los que se enfrentan usualmente son más grandes que la habilidad de un solo agente.

¿QUÉ SE NECESITA PARA JUGAR?

No se necesita mucho para jugar, pero, idealmente, cada jugador debe contar con lápiz, borrador y una hoja de personaje, el cual tiene anotada las características del Agente que definen sus fortalezas y debilidades, así como registrar los malestares que vayan acumulando durante el juego. Además se deberá contar con varios dados de seis caras (d6), recomendando unos 12 a 15 para que sean compartidos por todos, los cuales agregan un aspecto aleatorio al momento de decidir si un conflicto se resuelve de forma favorable o desfavorable. Por último, una copia de este manual de juego, el cual tiene las reglas necesarias para jugar, creación y avance de los Agentes así como herramientas para ayudar al secretario a construir historias en este universo.

La siguiente sección

Capítulo 2 - Crear un Agente

Cada jugador debe crear un Agente que tenga los siguientes apartados:

- Elige tu nombre.
- Elige tu arquetipo.
- Elige tu motivación.
- Define tu avistamiento.
- Define tu angustia.
- Elige tu edad.
- Distribuye puntos de atributos.
- Distribuye puntos de habilidades.
- Elige una baratija.
- Elige tu equipo inicial según el arquetipo.
- Elige tu talento inicial según el arquetipo.
- Decide tu apariencia.
- Define tus relaciones con los otros Agentes.

NOMBRE

El nombre será la forma en que los otros se refieren a tu Agente. Una opción es ir por un nombre históricamente popular, crear uno o usar apodos. Te damos las siguientes sugerencias de nombres.

NOMBRES FEMENINOS:

Agripina, Albedh, Ángeles, Asunción, Batilde, Bega, Candelaria, Carmen, Cecilia, Concepción, Consuelo, Chuyém, Dolores, Domitila, Enedina, Encarnación, Esperanza, Eutropia, Firmina, Glicería, Guadalupe, Gudena, Hilaria, Hel, Ich, Irene, Justa, Kentigerna, Kaylál, Lidia, Lucina, Luz María, Mercedes, Mustiola, Nino, Nona, Nieves, Olimpia, Otilia, Petronila, Purificación, Quitzá, Rosario, Refugio, Rufina, Salustia, Shekél, Socorro, Soledad, Tayja, Teodora, Trifina, Toshil, Urbicia, Verena, Victoria, Watsib, Winefrida, Xenia, Yolanda, Zoe.

NOMBRES MASCULINOS:

Alejandro, Alfonso, Aníbal, Augusto, Apolonio, Benito, Benjamín, Carlos, César, Cleto, Chajíp, Daniel, Darío, David, Efraín, Eleuterio, Enrique, Expidh, Francisco, Ferrucio, Gaciano, Héctor, Honorato, Horacio, Ichámal, Ingenuino, Isidoro, Jel, Jacobo, Jidhtal, José, Juan, Kevin, Loním, Macario, Menigno, Nemesio, Nereo, Numeriano, Ohwél, Olíph, Orencio Padhum, Plinio, Policarpo,

Quirino, Rubén, Santiago, Samuel, Sixto, Telesforo, Teófilo, Tanok, Ulises, Ursicino, Vicente, Wasnulfo, Wehnek, Xi, Xólotl, Yadiel, Yasiel, Zacarías, Zoelo.

Ejemplo: Renato elige que su Agente tendrá un sobrenombre “el Tlacuache”.

ARQUETIPO

El arquetipo determina tu personalidad, tus antecedentes y tu función en el grupo. Cada arquetipo tiene un atributo y una habilidad principales, así como opciones de equipamiento y un talento inicial (estos detalles se explicarán más adelante). Se recomienda que los arquetipos de los Agentes no se repitan entre los miembros de la misma partida.

Una vez seleccionado el arquetipo, marca el atributo principal y la habilidad principal en tu hoja de personaje, esto será relevante más adelante.

LISTA DE ARQUETIPOS:

- Luchador: Atleta ágil con muchos trucos. Atributo: **Fortaleza**. Habilidad: **Atletismo**
- Obrero: Trabajador fuerte y resistente. Atributo: **Fortaleza**. Habilidad: **Fuerza**
- Militar: Combatiente experimentado. Atributo: **Fortaleza**. Habilidad: **Lucha**
- Ratero: Delincuente silencioso y oportunista. Atributo: **Precisión**. Habilidad: **Sigilo**
- Chambitas: Constructor creativo con herramientas. Atributo: **Precisión**. Habilidad: **Artesanía**
- Cazador: Explorador con gran talento mano-ojo. Atributo: **Precisión**. Habilidad: **Puntería**
- Intelectual: Escritor con gran ojo para el detalle. Atributo: **Ingenio**. Habilidad: **Investigación**
- Académico: Estudioso con gran conocimiento. Atributo: **Ingenio**. Habilidad: **Educación**
- Curandero: Sanador del cuerpo afligido. Atributo: **Ingenio**. Habilidad: **Medicina**
- Devoto: Salvador de la mente y el alma. Atributo: **Carisma**. Habilidad: **Inspiración**
- Truhán: Parlanchín lleno de encanto. Atributo: **Carisma**. Habilidad: **Persuasión**
- Artista: Autor perceptivo y empático. Atributo: **Carisma**. Habilidad: **Intuición**

Ejemplo: Renato elige que el Tlacuache será un Truhan, un pícaro hablador con un pasado oscuro, por lo tanto marca como atributo principal **Carisma** y como habilidad principal **Persuasión**.

CARISMA 2 + _____ = _____ PUNTOS TOTAL	<input type="radio"/> INSPIRACIÓN _____ + _____ = _____ ATRIBUTO PUNTOS TOTAL
	<input checked="" type="radio"/> PERSUASIÓN _____ + _____ = _____ ATRIBUTO PUNTOS TOTAL
	<input type="radio"/> INTUICIÓN _____ + _____ = _____ ATRIBUTO PUNTOS TOTAL

MOTIVACIÓN

La motivación explica porqué el Agente está dispuesto a arriesgar su propia vida para rastrear y pelear con leyendas. Sirve como guía para interpretar las acciones del Agente. Te damos las siguientes sugerencias de motivaciones.

EJEMPLOS DE MOTIVACIONES:

- Entender lo desconocido.
- Probar a mis críticos su error.
- Obtener fama.
- Ayudar a los débiles y afligidos.
- Vengarme de los Espantos.
- Vivir en armonía con la naturaleza.
- Obtener trofeos de caza.
- Entenderme mas sobre mi persona.
- Obtener poder.
- Enorgullecer a mi familia.
- Proteger a mis amigos.
- Deseo el peligro y la muerte.
- Llevar a cabo una misión divina.
- Expiar mis pecados.
- Escapar de mi pasado.
- Lograr paz entre Espantos y humanos.
- Encontrar a un Espanto específico.
- Encontrar inspiración.
- Obtener riquezas.

Ejemplo: El Tlacuache elige como motivación haber hecho un pacto con ser sobrenatural, el Tlacuache al principio creía que el trato fue con un duende, pero fue engañado ya que la verdadera identidad del espanto es un demonio, ahora el Tlacuache busca cómo invalidar este trato.

AVISTAMIENTO

Es un suceso en el que el Agente pudo presenciar por primera vez lo que oculta el mundo sobrenatural. Puede tratarse de un incidente de la infancia o de algo más reciente, pero es algo que le ha marcado la vida y, desde entonces, ha sido consciente de las presencias paranormales. Se trata principalmente de una herramienta para indagar en el pasado del Agente.

EJEMPLOS DE AVISTAMIENTOS:

- Me salvo Juan Oso, un ser mitad hombre y mitad oso.
- La vieja del costal se llevó a mi primo.
- Mi prima se convirtió en sirena al nadar en Jueves Santo.
- La vieja del palo nos atormento saltando y bailando.
- Una bruja hechizó a mis compañeros, murieron a los pocos días.
- Un charro negro espectral me amenazo de muerte.
- Un ser de viento llamado arux me amenazo con darle mi torta o cazarme.
- De niño tenía un amigo nahual que podía volverse un coyote.
- Viajando descubrí que una montaña era un gigante dormido.
- Me emborrache con duendes y ahora cuidarán mis naranjos.
- Desenterré el cuerpo de un enano a cambio de conocimientos.
- El chupacabras se comió a mi cabrita favorita.
- Hice un pacto con un demonio.

Ejemplo: Renato determina que el avistamiento de El Tlacuache, en relación con su motivación, sucedió cuando era joven y vio un demonio. Un ser que, en un principio, parecía un duende pequeño con ropaje llamativo, ahora sabe que esa forma era solo un señuelo.

ANGUSTIA

Esta característica corresponde a algo que preocupa en el presente al Agente y puede ocasionar problemas o estrés. Por lo general, los arquetipos sugieren Angustias, pero eres libre de crear las tuyas. La Angustia es una herramienta que el Secretario puede usar para crear obstáculos que el Agente debe afrontar, si el Agente le hace frente durante la partida, gana un punto de experiencia al final de cada sesión.

EJEMPLOS DE ANGUSTIAS:

- Las autoridades me buscan.
- Abandone a mi familia.
- Alguien cercano a mi sufre abuso laboral.
- Mate a alguien por accidente.
- Las autoridades me obligan a ser su soplón.
- Estoy legalmente muerto.
- Estoy endeudado y los recaudadores me buscan.
- Tengo una adicción a sustancias recreativas.
- La gente de mi círculo social me considera un fraude.
- Debo cumplir un pacto hecho con un Espanto.
- Debo ocultar mi verdadera fé.
- Me excomulgaron.
- Tengo una enfermedad terminal.
- Le robe la identidad a alguien.

Ejemplo: El Tlacuache sabe que debe de actuar con rapidez, ya que sabe que tiene los días contados, una enfermedad natural o acaso ¿está relacionado con el trato hecho con ese chamuco?

EDAD

La edad se divide en tres categorías: jóvenes (hasta 20 años), adultos (de 20 a 50 años) y ancianos (más de 50 años). Esta distribución corresponde a la esperanza de vida de la época. Elige tu edad y anótala en tu hoja de personaje. Tu categoría de edad afecta a los puntos de atributos y de habilidades con los que empiezas.

Ejemplo: El Tlacuache es un chico de 14 años, aunque muchos dicen que actúa como alguien mayor. No obstante, todo eso es una fachada que proyecta al mundo. Si lo llegan a conocer, se darán cuenta de que tiene una manera ingenua de ver el mundo. Al elegir su edad, obtiene 6 puntos para atributos y 7 para habilidades.

<input checked="" type="radio"/> JOVEN	<input type="radio"/> ADULTO	<input type="radio"/> ANCIANO	
+6	+5	+4	PUNTOS DE ATRIBUTOS
+7	+9	+11	PUNTOS DE HABILIDAD

ATRIBUTOS

Tu Agente tiene cuatro atributos que indican tus capacidades físicas y mentales básicas, cada uno calificado en una escala del 1 al 5. Tus atributos se usan cuando tiras los dados para realizar acciones en el juego.

Sigue los siguientes pasos para asignar los puntos de atributos del Agente:

- 1) Todos los atributos empiezan con 2 puntos.
- 2) Dependiendo de tu edad obtienen puntos adicionales para distribuir entre los atributos; 6 puntos para los jóvenes, 5 para los adultos y 4 para los ancianos.
- 3) Asigna de 0 a 2 puntos en cada atributo usando los puntos adicionales que te da la edad.
- 4) Agrega 1 punto adicional al atributo principal de tu arquetipo, lo que permite que sea posible llegar a un valor de 5 en dicho atributo.
- 5) Suma los puntos iniciales, por edad y por atributo principal en caso de aplicar, eso conforma el valor de tus atributos.

Edad	Puntos de Atributos
Joven	6
Adulto	5
Anciano	4

LISTA DE ATRIBUTOS:

Los atributos se dividen en atributos físicos y atributos mentales y cada uno de los atributos esta asociado a tres habilidades distintas.

• **Fortaleza** (Físico): Potencia muscular bruta, capacidad motriz y resistencia física.

Habilidades: **Atletismo, Fuerza, Lucha.**

• **Precisión** (Físico): Coordinación mano-ojo y manipulación de mecanismos.

Habilidades: **Sigilo, Artesanía, Puntería.**

• **Ingenio** (Mental): Capacidad de razonar, inferir y recordar información.

Habilidades: **Investigación, Educación, Medicina.**

• **Carisma** (Mental): Habilidad de comprender, influenciar y evitar ser manipulado por otros.

Habilidades: **Inspiración, Persuasión, Intuición.**

Ejemplo: El Tlacuache al ser Truhan distribuye sus atributos de la siguiente manera:

- 1) Todos los atributos empiezan con 2 puntos.
- 2) Empieza con 6 puntos extra de atributo para asignar por ser joven.
- 3) Atribuye 2 puntos al atributo de carisma, 2 puntos a Ingenio, 1 a Fortaleza y 1 a Precisión. Quiere tener capacidad de convencimiento y ser saber acerca de cosas, además de que físicamente no esta nada mal.
- 4) Agrega 1 punto adicional al atributo de Carisma por tener el arquetipo de Truhan.
- 5) Suma los puntos iniciales, por edad y por atributo principal, dejando los atributos finales en Fortaleza 3, Precisión 3, Ingenio 4 y Carisma 5.

<input type="radio"/> FORTALEZA $\begin{array}{r} 2 + 1 = 3 \\ \text{PUNTOS} \quad \text{TOTAL} \end{array}$	<input type="radio"/> ATLETISMO	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$
	<input type="radio"/> COMBATE	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$
	<input type="radio"/> FUERZA	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$

<input type="radio"/> PRECISIÓN $\begin{array}{r} 2 + 1 = 3 \\ \text{PUNTOS} \quad \text{TOTAL} \end{array}$	<input type="radio"/> ARTESANÍA	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$
	<input type="radio"/> PUNTERÍA	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$
	<input type="radio"/> SIGILIO	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$

<input type="radio"/> INGENIO $\begin{array}{r} 2 + 2 = 4 \\ \text{PUNTOS} \quad \text{TOTAL} \end{array}$	<input type="radio"/> EDUCACIÓN	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$
	<input type="radio"/> INVESTIGACIÓN	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$
	<input type="radio"/> MEDICINA	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$

<input checked="" type="radio"/> CARISMA $\begin{array}{r} 2 + 3 = 5 \\ \text{PUNTOS} \quad \text{TOTAL} \end{array}$	<input type="radio"/> INSPIRACIÓN	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$
	<input type="radio"/> PERSUACIÓN	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$
	<input type="radio"/> INTUICIÓN	$\frac{\text{ATRIBUTO}}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{\text{PUNTOS}}{\text{PUNTOS}} = \frac{\text{TOTAL}}{\text{TOTAL}}$

HABILIDADES

Tus habilidades son los conocimientos, entrenamiento y experiencia que has adquirido durante tu vida. Son importantes ya que determinan, junto a tus atributos, la eficacia con la que puedes realizar ciertas acciones en la partida.

Sigue los siguientes pasos para asignar los puntos de atributos:

- 1) Dependiendo de tu edad recibes puntos para distribuir en todas tus habilidades; 7 puntos para los jóvenes, 9 para los adultos y 11 para los ancianos.
- 2) Asigna de 0 a 2 puntos en cada habilidad usando los puntos adicionales que te da la tu edad.
- 3) Agrega 1 punto adicional a la habilidad principal de tu arquetipo, lo que permite que sea posible llegar a un valor de 3 en dicho atributo.
- 4) Suma los puntos por edad y por habilidad principal en caso de aplicar, eso conforma el valor de tus habilidades.
- 5) La suma del valor de tu habilidad con el valor del atributo relacionado determina la cantidad de d6 a lanzar al intentar usar la habilidad.

Edad	Puntos de Habilidades
Joven	7
Adulto	9
Anciano	11

LISTA DE ATRIBUTOS:

- **Atletismo** (Fortaleza): Movimiento, esquivar y huir.
- **Fuerza** (Fortaleza): Mover peso, resistencia y golpear.
- **Lucha** (Fortaleza): Atacar y bloquear con armas cuerpo a cuerpo.
- **Sigilo** (Precisión): Ocultar, infiltrarte, robar e implantar.
- **Artesanía** (Precisión): Fabricar, reparar y analizar objetos.
- **Puntería** (Precisión): Lanzar y atacar con armas a distancia.
- **Investigación** (Ingenio): Buscar objetos, analizar escenas y obtener pistas.
- **Educación** (Ingenio): Saber de ciencia, política, etiqueta y ocultismo.
- **Medicina** (Ingenio): Tratar heridas físicas y analizar cuerpos.
- **Inspiración** (Carisma): Tratar heridas mentales e influenciar multitudes.
- **Persuasión** (Carisma): Convencer o negociar a otros.
- **Intuición** (Carisma): Percibir o entender a otros, arte y resistir manipulación.

Ejemplo: El Tlacuache al ser Truhan distribuye sus habilidades de la siguiente manera:

- 1) Empieza con 7 puntos extra de habilidad para asignar por ser joven.
- 2) Atribuye 2 puntos la habilidad de Persuasión, 2 a Investigación, 2 a Sigilo y 1 a Intuición.
- 3) Agrega 1 punto adicional a la habilidad de Persuasión por tener el arquetipo de Truhan.
- 4) Suma los puntos por edad y por atributo principal, dejando las habilidades de Persuasión 3, Investigación 2, Sigilo 2, Intuición 1 y el resto de habilidades quedan en 0.
- 5) Al realizar tiradas de, por ejemplo, Persuasión el Tlacuache tiraría de base 8d6 por tener Carisma 5 y Persuasión 3 (5+3=8), mientras que en tiradas de Puntería tiraría 3d6 por tener Precisión 3 y Puntería 0 (3+0=3).

<input type="radio"/> FORTALEZA $\begin{array}{r} 2 + \underline{1} = \underline{3} \\ \text{PUNTOS} \quad \text{TOTAL} \end{array}$	<input type="radio"/> ATLETISMO $\frac{3}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{0}{\text{PUNTOS}} = \frac{3}{\text{TOTAL}}$ <input type="radio"/> COMBATE $\frac{3}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{0}{\text{PUNTOS}} = \frac{3}{\text{TOTAL}}$ <input type="radio"/> FUERZA $\frac{3}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{0}{\text{PUNTOS}} = \frac{3}{\text{TOTAL}}$
<input type="radio"/> PRECISIÓN $\begin{array}{r} 2 + \underline{1} = \underline{3} \\ \text{PUNTOS} \quad \text{TOTAL} \end{array}$	<input type="radio"/> ARTESANÍA $\frac{3}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{0}{\text{PUNTOS}} = \frac{3}{\text{TOTAL}}$ <input type="radio"/> PUNTERÍA $\frac{3}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{0}{\text{PUNTOS}} = \frac{3}{\text{TOTAL}}$ <input type="radio"/> SIGILIO $\frac{3}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{2}{\text{PUNTOS}} = \frac{5}{\text{TOTAL}}$
<input type="radio"/> INGENIO $\begin{array}{r} 2 + \underline{2} = \underline{4} \\ \text{PUNTOS} \quad \text{TOTAL} \end{array}$	<input type="radio"/> EDUCACIÓN $\frac{4}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{0}{\text{PUNTOS}} = \frac{4}{\text{TOTAL}}$ <input type="radio"/> INVESTIGACIÓN $\frac{4}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{2}{\text{PUNTOS}} = \frac{6}{\text{TOTAL}}$ <input type="radio"/> MEDICINA $\frac{4}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{0}{\text{PUNTOS}} = \frac{4}{\text{TOTAL}}$
<input checked="" type="radio"/> CARISMA $\begin{array}{r} 2 + \underline{3} = \underline{5} \\ \text{PUNTOS} \quad \text{TOTAL} \end{array}$	<input type="radio"/> INSPIRACIÓN $\frac{5}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{0}{\text{PUNTOS}} = \frac{5}{\text{TOTAL}}$ <input checked="" type="radio"/> PERSUASIÓN $\frac{5}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{3}{\text{PUNTOS}} = \frac{8}{\text{TOTAL}}$ <input type="radio"/> INTUICIÓN $\frac{5}{\text{ATRIBUTO}} + \frac{1}{\text{PUNTOS}} = \frac{6}{\text{TOTAL}}$

BARATIJA

La baratija es un objeto (o animal) que tiene un significado sentimental para el Agente, quizá no tiene un uso claro pero mantenerlo cerca de ti te reconforta o te llena de determinación con las memorias que te despierta, haciendo que las dolencias parezcan mas ligeras. La baratija es importante para el Agente, es una parte de sí que de cierta forma ha definido quien es ahora.

Puedes inventar una baratija que se adapte al concepto del Agente creado o tirar por una baratija aleatoria en la tabla de baratijas e integrar dicho objeto al pasado del Agente.

Uso: El Agente puede usar su baratija para aliviar una condición física o mental una vez por caso, para esto debe describir como interactúa con él explicando que se hace con el objeto en cuestión y las memorias que te despierta. Si se rompe o pierde durante un caso, se puede gastar experiencia al final del caso para repararlo o recuperarlo.

Ejemplo: El Tlacuache obtiene como equipo un bastón para caminar, un licor fuerte y elige una mascota que le ayudan. Como utilería tiene unas piedras, un par de pesos y algunas botellas de vidrio.

Decide tirar por la baratija usando la tabla en donde tira 1d66 con el resultado de 54 obteniendo un testamento sin firma, tal vez el Tlacuache tiene un pasado que se podría explorar.

En un momento de emergencia el Tlacuache saca el testamento sin firmar recordando todo que quiere tratar de evitar que se repita y recuperando la determinación, aliviando una condición mental y marcando la baratija como utilizada.

BARATIJA Testamento sin firmar

Baratijas			
Inventa, elige una o tira dos dados de seis caras, el primero representa las decenas y el segundo las unidades.			
D66	Baratija	D66	Baratija
11	Rosa blanca seca	41	Novela con dedicatoria
12	Foto de alguien cercano	42	Estampa de San Judas Tadeo
13	Anillo con compartimento secreto	43	Mapa con notas al margen
14	Bastón de tu padre	44	Animal extraño preservado en frasco
15	Sombrero con compartimento secreto	45	Caja musical de la infancia
16	Cazo de cobre heredado	46	Cuarzo (Piedra cortada)
21	Petaca con inscripción	51	Botella de perfume que te recuerda a alguien
22	Antigua carta de amor	52	Libro del coro de la abuela
23	Gato desaliñado	53	Colgante con foto dentro
24	Cráneo de serpiente	54	Testamento sin firmar
25	Pagaré manchado de sangre	55	Antigua vasija indígena en forma de pez
26	Joyería de tu madre	56	Una trenza cortada de mujer
31	Cruz de plata con cadena	61	Polvo para pastillas de dormir
32	Acordeón heredado en la familia	62	Cordón umbilical
33	Diario (Tuyo o de alguien más)	63	Pirinola de la infancia
34	Periódico del día de una fecha significativa	64	Jeringa con aguja en una caja
35	Muñeca de trapo	65	Dados gastados hechos de hueso
36	Paloma amaestrada	66	Molinillo

EQUIPO

Los Equipos no solo representan la experiencia del Agente usando un tipo de objetos, sino el uso de esa herramienta específica y la conexión emocional con el mismo, lo que los hace difícil de sustituir en un corto plazo. Quizá el objeto está personalizado por el agente como un libro lleno de notas a los márgenes, quizá se haya amoldado a él con el tiempo como unos zapatos viejos, quizá simplemente estás acostumbrado a las mañas del objeto como una carabina con la mira ligeramente desviada. Cualquier objeto que no sea parte de tu equipo es un objeto con mañas que no conoces o no estás acostumbrado a usar.

El Agente empieza con 3 objetos representativos que conforman su Equipo, estos dan un bono en tiradas de habilidades donde sea obvio que el uso ayuda en algo ya sea física, emocional o mentalmente. Por ejemplo, usar la cacha de un rifle para golpear a alguien o ponerte una máscara de lucha libre antes de hacer una acrobacia cuentan como equipos que dan dados adicionales en las tiradas de habilidades correspondientes dependiendo de en que tan buen estado este el Equipo.

Un equipo tiene varios estados: un Equipo en buen estado agrega +2d6 adicionales al hacer una tirada, un Equipo dañado agrega +1d6 adicional al hacer una tirada de dados y un Equipo roto no puede ser utilizado para realizar una tirada de habilidad hasta que sea reparado. El equipo puede ser dañado al fallar una tirada, al tratar de mejorar una tirada o al realizar la maniobra de sacrificar equipos para mitigar daño.

Ejemplos de estados del Equipo: En la siguiente imagen tenemos un "manual de mecánica" en buen estado que agrega +2d6, "desarmador" dañado que agrega +1d6 y un "martillo" roto e inutilizable hasta que sea reparado o substituido.

EQUIPO (+2 en tiros de habilidad)	DAÑO
<input type="radio"/> <u>Manual de mecánica</u>	<input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> ☠
<input type="radio"/> <u>Desarmador</u>	<input checked="" type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> ☠
<input type="radio"/> <u>Martillo</u>	<input checked="" type="checkbox"/> -1 <input checked="" type="checkbox"/> ☠

Por cada tirada de habilidad solo se pueden agregar los dados adicionales de un solo objeto aun si se describe usar varios objetos al mismo tiempo; Por ejemplo: Usando un manual de mecánica y un desarmador al mismo tiempo como equipos para reparar un motor solo otorga +2d6 en la tirada de Artesanía. Además, un Agente solo puede cargar 3 Equipos al mismo tiempo, en caso de tener más de 3 Equipos puede cambiarlos en el lugar donde estén guardados los Equipos sobrantes, generalmente un espacio seguro como una casa, taller o una base de operaciones.

Utilería: Cualquier otro objeto que pertenezca al Agente o sea encontrado durante un caso, quizá necesario para realizar alguna acción, pero que no da bonificadores a las tiradas de dados. Por ejemplo un lápiz para escribir, una llave de tuercas para desarmar algo, una cama para reponerse de las heridas o ropa recién lavada para hablar con alguien importante.

Objetos clave: Aunque la utilería normalmente no ofrece ningún beneficio más allá de permitir alguna tirada pertinente, un Secretario puede determinar que ciertos elementos de utilería son clave para resolver un caso. Por ejemplo un Secretario puede determinar que usar la espada que dio muerte a un general levantado como no-muerto da el beneficio de un Equipo que otorgué +3d6 contra dicho general, o que la presencia de un ramito de árnica de monte le recuerde sus momentos felices a un fantasma específico generando una circunstancia que haga que la dificultad para sobreponerse a los embrujos del fantasma se rebusca en un éxito (mínimo 1).

TALENTOS

Los talentos son acciones que te dan una pequeña ventaja. Son más especializadas que las habilidades y ofrecen una manera de afinar a tu Agente. Tu arquetipo te da opciones a elegir un talento cuando creas a tu Agente. Cada talento se puede utilizar una vez por sesión de juego. El Secretario tiene la última palabra, pero debería darte el beneficio de la duda.

Ejemplo: El Tlacuache por su enfoque en el conocimiento elige el talento “de todo un poco”, el cual le deja usar persuasión en vez de educación en un tiro, usando todas esas veces que hablo con otros para recordar algo relevante para el caso.

☒ De todo un poco: Usa Persuasión en vez de Educación en un tiro.

APARIENCIA

Antes de comenzar el juego, introduce a tú Agente tanto al Secretario como a los demás Agentes. Trata de dar una descripción vivida, pero breve. Realiza algunas notas en tu hoja de personaje y siéntete libre de dibujar a tu Agente.

Ejemplo: Renato está creando un Agente, lo primero que hace es pensar cómo se vería su Agente, piensa en un joven vagabundo flaco, vestido con ropa que le queda una talla muy grande.

RELACIONES

Tú tienes una relación con todos los otros Agentes de los otros Agentes; al inicio del juego ya se conocen los unos a los otros. Es posible que se hayan conocido recientemente o que hayan sido amigos toda su vida. Para cada uno de los demás Agentes, elige una relación de tu arquetipo o inventa una por tu cuenta. El otro Agente debe de estar de acuerdo con la relación. Las relaciones deben ser interesantes, pero sin convertirse en enemigos, deben poder viajar y trabajar juntos.

Ejemplo: En el caso están trabajando otros dos Agentes aparte del Tlacuache, una Curandera llamada Dolores y un Militar llamado Enrique Saldivar, todos estos Agentes ya se conocen previamente o han escuchado hablar de los otros Agentes. El Tlacuache elige que Dolores la curandera es su amiga y para causar drama decide que su relación con Enrique es que no le tiene ningún respeto.

DESARROLLO DEL AGENTE

Las cosas que aprendes durante el juego se miden en puntos de experiencia (EXP) los cuales sirven para realizar cambios a tu Agente, gastándolos al final de un caso para incrementar o dar más variedad a sus capacidades.

EXPERIENCIA

Recibes EXP después del final de cada sesión de juego. Dejen que todo el grupo discuta lo que ha sucedido. Por cada una de las siguientes preguntas a las que pueda responder "sí", obtiene uno de EXP:

- ¿Participaste en la sesión?
- ¿Confrontaste algún ser o fenómeno sobrenatural?
- Identificaste a algún ser o fenómeno sobrenatural previamente desconocido?
- ¿Fuiste afectado por tu Angustia?
- ¿Tomaste riesgos para proteger a otras personas?
- ¿Aprendiste algo nuevo? (¿Qué?)
- ¿Realizaste alguna acción extraordinaria?

Puedes realizar los siguientes cambios de forma gratuita al final de un caso:

- Puedes reemplazar tu Angustia por otra.
- Puedes reducir en un punto un Atributo para incrementar en uno otro Atributo. Los atributos deben quedar entre 1 a 5 puntos.
- Puedes cambiar tus Relaciones con otros Agentes.
- Si el Agente cambia de rango de Edad, puedes mantener tus atributos o reducir en uno un atributo para agregar dos puntos de habilidades.

Puedes gastar puntos de experiencia para los siguientes cambios al final de un caso:

- Puedes subir un nivel de habilidad el costo es Nivel*5 de EXP, por ejemplo subir Investigación de 3 a 4 cuesta 20 EXP; Ninguna habilidad puede superar los 5 puntos.
- Comprar un nuevo Talento por 5 EXP de cualquier arquetipo.
- Puedes obtener un nuevo Equipo que has aprendido a usar por 5 EXP.
- Puedes reparar/recuperar una Baratija por 5 EXP.
- Puedes cambiar la baratija por otra por 5 EXP.

Cambio	Costo
Cambiar Angustia	Gratis
Cambiar Relaciones	Gratis
Cambio de edad	Gratis
Mover punto Atributo	Gratis
+1 Punto de Habilidad	Nuevo Nivel*5 EXP
Ganar un Talento	5 EXP
Conseguir un Equipo	5 EXP
Reparar Baratija	5 EXP
Substituir Baratija	5 EXP

TIPOS DE ARQUETIPOS

En la siguiente sección describe los 12 arquetipos, uno de los cuales debe ser elegido para construir tu Agente. Por cada arquetipo hay múltiples decisiones y sugerencias. Como: los apartados de Nombre, Motivación, Avistamiento, Angustia o Relaciones. Puedes elegir entre los ejemplos o inventar algo propio, mientras que el apartado de Características las opciones están es fijas ya que describe la parte mecánica de los Agentes.

LISTA DE ARQUETIPOS

- **Luchador:** Atleta ágil con muchos trucos.
- **Obrero:** Trabajador fuerte y resistente.
- **Militar:** Combatiente experimentado.
- **Ratero:** Delincuente silencioso y oportunista.
- **Chambitas:** Constructor creativo con herramientas.
- **Cazador:** Explorador con gran puntería.
- **Intelectual:** Escritor con gran ojo para el detalle.
- **Académico:** Académico con gran conocimiento.
- **Curandero:** Sanador del cuerpo afligido.
- **Devoto:** Salvador de la mente y el alma.
- **Truhán:** Parlanchín lleno de encanto.
- **Artista:** Autor perceptivo y empático.

Al final del manual se incluye una hoja de personaje para poder colocar todas tus elecciones hechas durante la creación y desarrollo del personaje.

LUCHADOR

Héroe o villano del pancraccio, atleta, acróbata o pugilista enmascarado. Estoy aquí para entretener y contar una historia del bien contra el mal. Arte traído del extranjero, pero mejorado en nuestras tierras mexicanas, viajando del pueblo a ciudad, de ejido a hacienda, me doy cuenta de que este país está cambiando, tal vez mis talentos sean usados fuera del ring.

RELACIONES

- Esta persona siempre va a ver los espectáculos en donde yo aparezco.
- Esta persona entrenó conmigo un tiempo.
- Esta persona intentó pelear conmigo después de un show.
- Esta persona sabe quién está debajo de la máscara.
- Esta persona ha tratado de descubrir quién soy.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Capa, Zapatos de caucho y...
 - ◊ *Luchador profesional:* Mascara.
 - ◊ *Cirquero:* Pesas.
 - ◊ *Pugilista:* Vendas.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Fortaleza.
- **Habilidad principal:** Atletismo.
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *Maestro del llaveo:* Un éxito al someter a alguien o algo.
 - ◊ *Gran estamina:* Un éxito al moverse usando Atletismo.
 - ◊ *¡Esto es lucha!*: Puedes usar una vez Atletismo en lugar de Persuasión .
 - ◊ *Pugilista:* Puedes usar una vez Atletismo en lugar de Fuerza.
 - ◊ *Tercera cuerda:* Improvisas una lugar elevado para hacer una maniobra especial con lo que se encuentra a tu alrededor, un árbol, un poste, una silla, otra persona o cosas así. has una tirada de Atletismo, por cada éxito derribas, atontas, empujas o distraes a dos objetivos y en combate además les niegas una reacción en la ronda. Si fallas la tirada entonces sufres una Condición Física.

INSPIRACIONES

Enrique Ugartechea: En 1902 fue el primer campeón mexicano de lucha grecorromana cuando está aún estaba dirigida para agrandar a las clases altas de la época. Debutó como profesional de la lucha y como actor de teatro, posteriormente, en 1917, sería el primer luchador mexicano en convertirse en actor de cine, participando así en la película Maciste turista.

Celia Torices: Una regiomontana que llegó a la ciudad de México en 1913 a los 18 años de edad presumiendo de su gran fuerza y corpulencia que estaba a la par de la mayoría de los luchadores varones de la época. En su ciudad natal había sido ganadora de un torneo y mostraba la medalla que la acreditaba como campeona.

Jesús Velázquez Quintero: Jesús Velázquez Quintero: Conocido como El Murciélagu Enmascarado y el Murciélagu Velázquez, fue el primer luchador enmascarado de origen mexicano conocido por su gran técnica y lanzar murciélagos a la multitud en cada una de sus presentaciones que causaron gran éxito entre el público y propició la introducción de más luchadores enmascarados.

Otho Hmi: Conocidos como el colectivo "los que no tenemos rostros" siguen la antigua tradición de usar máscaras, escudos y chimalis, que se han usado tradicionalmente para representar a los guerreros de élite del imperio Mexica, de origen Hñahñu. Las máscaras de coyotes, tienen colmillos pronunciados que en su tiempo de combate, tuvieron el propósito de intimidar al adversario, hoy es una demostración más cercana a los estos guerreros de élite.

OBRERO

Nací en una familia de clase trabajadora. Al crecer a la sombra de los gigantes industriales que dominaban la ciudad, fui testigo de primera mano de la explotación y el maltrato de los trabajadores en las fábricas y minas. A medida que maduré, me involucré activamente en los esfuerzos por mejorar los salarios, las condiciones laborales y derechos para mis compañeros de trabajo utilizando mi fuerza e ingenio para ayudar a los revolucionarios en su lucha.

Cuando estalló la revolución mexicana, uniendo fuerzas con otros trabajadores y activistas apasionados, tomé las armas contra las fuerzas opresivas del gobierno y los industriales ricos que buscaban mantener su poder a expensas del pueblo. A pesar de enfrentar numerosos desafíos y peligros, mantuve mi compromiso con la causa.

RELACIONES

- Apóyate en mí.
- Unidos somos más fuertes.
- No aguantaría un día de mi trabajo.
- Quiero ganarme su respeto.
- Eres el eslabón más débil.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Guantes, Lonchera y ...
 - ◊ *Acerero:* Barra de hierro.
 - ◊ *Cervecerero:* Barril de cerveza.
 - ◊ *Campesino:* Perro.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Fortaleza.
- **Habilidad principal:** Fuerza.
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *Fuerza del trabajo:* Un éxito al golpear a alguien o algo.
 - ◊ *Trabajo infernal:* Un éxito al resistir miedo.
 - ◊ *Manos a la obra:* Puede usar una vez Fuerza en lugar de Artesanía.
 - ◊ *Voz del pueblo:* Puede usar una vez Fuerza en lugar de Inspiración.
 - ◊ *Sindicato:* Tratas de convencer a otros trabajadores para que te ayuden en algún problema. Has una tirada de Fuerza, si fallas necesitas mejorar sus condiciones de trabajo antes de recibir su ayuda.

INSPIRACIONES

Manuel Ávila, José Rumbia, y José Neyra: En 1906 crearon el Gran Círculo de Obreros Libres para organizar a todos los trabajadores del país para luchar contra el capitalismo y la dictadura de Díaz. En Orizaba Veracruz, el 7 de enero de 1907, cerca de dos mil obreros de la fábrica textil de Río Blanco se amotinaron afuera de las instalaciones de esa empresa para protestar contra la sentencia del gobierno dictatorial de Porfirio Díaz, que ordenaba el regreso al trabajo tras una suspensión de labores promovida por los empresarios, e instaba a los trabajadores a terminar con su huelga.

Valentín Campa Salazar: Nacido en Monterrey, su infancia transcurrió en Torreón, en donde vivió hechos del movimiento revolucionario. En 1916 intentó enrolarse en el Ejército Mexicano para oponerse a la expedición punitiva de John J. Pershing contra Pancho Villa. En 1921 trabajó en La Corona, fábrica subsidiaria de la Royal Dutch Company, y en 1922 ingresó a Ferrocarriles Nacionales de México, comenzando al año siguiente la actividad sindical. En 1925, mientras residía en Ciudad Victoria, se hizo dirigente sindical ferroviario.

Felipe Bachomo Aki Cruz: Nacido en El Fuerte, Sinaloa y de origen indígena, se dio cuenta desde joven de la baja condición de su pueblo y la discriminación que este sufría. En la Revolución mexicana realizara varias campañas militares por todo Sinaloa y tras una serie de eventos, los maderistas tomaron Mazatlán, finalizando así la campaña militar. Después de finalizada la campaña, los indios fueron "licenciados" para que regresen a trabajar las tierras, pero se dieron cuenta de que estas aún no les pertenecían, por lo que decidieron retomar la lucha

Dolores Lados y Carmen Cruz: En 1906 y 1907, en las huelgas obreras realizadas en Cananea, Sonora, y en Río Blanco, Orizaba, Veracruz realizadas en la búsqueda de mejores condiciones laborales contaba con aquellas obreras y otras más que habían formado una brigada de combate esperando que alguno se atreviera a romper el movimiento de protesta y se encargaron de reunir pedazos de pan, tortillas duras, con las que llenaron sus rebozos para sus compañeros.

MILITAR

Me considero una persona de acción tomar, he participado en conflictos armados varias veces, por el deseo de revolución, por dinero, defensa propia u otras razones, con machete y rifle es como me gusta andar. Ya sea por mi ambición o deseo de protección levantaré mis armas mientras pueda.

RELACIONES

- Yo peleo para proteger a esa persona.
- Respeto a esa persona por su proeza militar.
- Esa persona es un solo un peón en mi estrategia, útil pero prescindible.
- Esta persona me salvó de morir en una batalla.
- Esta persona me alivio en un momento de debilidad.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Carabina, Raciones de comida y...
 - ◊ *Bandolero:* Machete.
 - ◊ *Mercenario:* Cuchillo.
 - ◊ *Soldadero:* Espada.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Fortaleza.
- **Habilidad principal:** Lucha.
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *Ataque certero:* Un éxito al atacar con armas a corto alcance.
 - ◊ *Arsenal escondido:* El personaje sabe como conseguir alguna arma o equipo militar de combate.
 - ◊ *Aguantar el dolor:* Ignora 1 Condición que fueras a recibir a causa de algún daño.
 - ◊ *¿Quieres ver que pasa?:* Puedes usar una vez Pelea en lugar de Persuasión .
 - ◊ *Un soldado no cae:* Si tienes la condición de Roto, la ignora hasta que termine la escena, justo después de eso recibes una Herida Crítica Física o Mental adicional por el sobre esfuerzo.

INSPIRACIONES

José Inés García Chávez: Nacido en Puruandiro Michoacán en 1889. Fue soldado de leva (reclutado a la fuerza) en el Porfiriato durante su niñez y se unió al cuerpo de rurales maderistas contra Victoriano Huerta. Su ejército fue temido por las carnicerías de las que eran autores dándose a conocer como "El Atila de Michoacán, Jalisco y Guanajuato", al mando de su ejército "Los Leones Pintados", que a su paso dejaban un ola de violencia y destrucción, incendiando los poblados que se le resistiera y asesinando o torturando a aquellos que no estuvieran de acuerdo con ellos.

Amelio Robles Ávila: Nacido en Xoxhipala Guerrero, se considera que fue la primera persona transgénero en México cuyo cambio de género fue reconocido institucionalmente. En su infancia mostró afición por actividades que en aquella época no eran practicadas habitualmente por niñas, y aprendió a montar y domar caballos, así como a manejar armas. Desde 1913 a 1918 participó en las filas zapatistas combatiendo. En 1924, apoyó al general Álvaro Obregón, contra la rebelión delahuertista donde falleció Robles resultó herido. A partir de ese momento, tomó la determinación de adoptar una nueva identidad y asumió el nombre de Amelio, "el coronel Robles", vistiendo siempre de forma masculina y mostrando apertura en cuanto a su identidad sexual.

Adela Velarde Pérez: Nacida en Ciudad Juarez, Chihuahua. Adela con apenas 13 años se unió en 1913 a una de las brigadas de enfermería de la Cruz Blanca Constitucionalista. Dio nombre a las denominadas adelitas, mujeres soldaderas que, durante la Revolución, atendían a heridos, cargaban armas, se encargaban de los alimentos e incluso, luchaban cuando el momento lo requería. Reconocida por su lucha en la Revolución y por su oposición al gobierno de Victoriano Huerta.

Juan Maldonado Guagüetchia "Tetabiate" Líder político y militar yaqui que dirigió la resistencia yaqui en contra de las autoridades mexicanas para defender sus tierras, mantener sus costumbres y su libertad, pero falleció en 1901 en el cerro de Mazocoba. Su influencia en el pueblo yaqui es tal que se realizan ceremonias para rendir homenaje al caudillo, entre ellas, la tradicional Danza del coyote.

RATERO

La gente me llama ratero, ladrón, dedos de seda, rufián y puede que sea verdad, pero aun así soy un humano que en este México no encontró otra manera de ganarse la vida, puede que tome lo que no es mío, pero eso no significa que no tenga un código, ... tampoco significa que lo tenga, pero eso es esta de mas, puede ser de gran ayuda o dejarlos sin nada, compartir de mi botín o hacerme rico, lo que importa es que soy la persona que necesita para hacer trabajos sucios y todo se puede solucionar por un precio.

RELACIONES

- Me dio los indicios de buen botín.
- Hizo un trabajo conmigo anteriormente.
- Le he dado de mi botín para ayudarlo.
- No confía en mí.
- Quiere encargarme que haga un trabajito.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Kit de Ganzúas, Alicates y ...
 - ◊ *Saqueador:* Pala.
 - ◊ *Ladrón:* Ropas finas.
 - ◊ *Cachuquero:* Cinceles para falsificación de metales.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Precisión.
- **Habilidad principal:** Sigilo.
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *Dedos de seda:* Un éxito al abrir cerraduras, robar objetos no más grandes que la palma de tu mano o implantar objetos pequeños sin ser notado.
 - ◊ *Mago escapista:* Un éxito al tratar de esconderte, pasar desapercibido, zafarse de ataduras y grilletes o escapar de un perseguidor.
 - ◊ *La ocasión hace al ladrón:* Puedes usar una vez Sigilo en lugar de Investigación.
 - ◊ *Contrabandista:* Al tratar de entrar con un grupo a algún lugar sin ser descubiertos en lugar de tiradas paralelas de Sigilo puedes hacer una tirada grupal. En combate tu acción de Sigilo esconde a todos los personajes que elijas en tu zona en lugar de solo a ti.
 - ◊ *Escondite:* Tienes un refugio de secreto y seguro cercano. Si tus acompañantes y tú están siendo asechados o perseguidos por una persona o grupos no-sobrenaturales, pueden escabullirse a al escondite, perdiéndose el rastro por completo. Tira Sigilo, si fallas elige quien llega al escondite: tú o tus acompañantes.

INSPIRACIONES

Mariano Reséndez Garza: Nacido en Charco Escondido, cerca de Reynosa, Tamaulipas. Reséndez provenía de una familia acomodada, pero él decidió hacer su propia fortuna traficando con productos textiles provenientes de Estados Unidos con una red de cómplices que le permitía introducir y distribuir la mercancía ilegal. Se ganó el respeto y la admiración de muchos habitantes de la región centro y norte de Tamaulipas, que lo veían como un símbolo de la resistencia civil contra el gobierno autoritario de Porfirio Díaz.

Agapito Treviño: Agapito fue un bandolero regiomonstano fusilado en 1854 y terminó elevado a héroe mitológico regional por múltiples corridos compuestos muchos años después. En un corrido que le canta Óscar Chávez se dice que Agapito mató de un balazo a un capitán de Rurales que quería llevarse a su novia, y así se convirtió en el bandido que robaba a los ricos y le daba a los pobres, hasta que un día lo agarraron dormido y lo fusilaron en la mañana.

Bolseadoras: Mujeres que trabajaban en la zona céntrica de Guadalajara hurgando las bolsas, se valían de la congestión de los sitios urbanos para llevar a cabo sus acciones: “en donde quiera que hay bola meten cinco y sacan seis, y cuando no pueden hacerlo fácilmente, se ayudan de unas tijeras de que andan bien provistas”. En estos pequeños robos se buscaba sacar ventaja de la distracción del transeúnte, del fervor y concentración de la festividad cívica o religiosa, de la plática originada a propósito. La idea era tomar las billeteras o cualquier otro objeto de valor.

Marina Aedo: Nacida en Casas Grandes, Chihuahua y conocida como Graciela Olmos. Durante su infancia, trabajó en una hacienda chihuahuense que fue atacada en los albores de la Revolución Mexicana, quedando huérfana. Durante la Revolución, las tropas de Pancho Villa llegaron a Irapuato donde obtuvo el apodo “La Bandida” en el ejército de Pancho Villa como soldadera. Después de enviudar se trasladó a la Ciudad de México, donde se dedicó al juego y se vio involucrada en la venta de joyas junto con Juan Mérito, de la Banda del Automóvil Gris. En 1923, cruzó a El Paso, Texas. Allí, su vida dio un giro hacia el mundo del contrabando y el tráfico de alcohol, especialmente durante la época de la ley seca en los Estados Unidos.

CHAMBITAS

Tú eres al que llaman para arreglar casi cualquier cosa, desde el obrero hasta el hacendado te buscan para un trabajo de carpintería, plomería, metalurgia, peletería, la construcción, arreglo de maquinaria u otros oficios. Te gusta armar y desarmar cosas solo para entender cómo funcionan, eres alguien con gran conocimiento práctico ya sea por experiencia o intelecto.

RELACIONES

- A está persona siempre se le rompen sus herramientas.
- Esta persona cuida mucho sus pertenencias, me cae bien.
- Esta persona fue un poco grosera conmigo, cuando él fue quién buscó mi ayuda.
- Esta persona siempre me trae pedacería útil.
- Admiro el intelecto de está persona.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Martillo, Desarmador y ...
 - ◊ *Ingeniero:* Libro de mecánica.
 - ◊ *Mecánico:* Frasco de aceite.
 - ◊ *Manitas:* Bote de cola.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Precisión.
- **Habilidad principal:** Artesanía.
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *Sale de dos a tres patadas:* Un éxito al reparar un objeto.
 - ◊ *Esa madre no nació ahí:* Un éxito al crear un objeto.
 - ◊ *A ver esa chunche:* Por el resto del caso le da +1 dado al usar un objeto.
 - ◊ *El cuerpo es una máquina:* Puedes usar una vez Artesanía en lugar de Medicina.
 - ◊ *Ah yo tengo una de esas:* Una vez por partida en tu bodega tienes un equipo u objetos que puede ayudar en el caso. Has una tirada de Artesanía, si fallas necesitas conseguir algo para terminar de repararlo y usarlo.

INSPIRACIONES

Everardo Rodríguez Arce: Dice la leyenda que en una cena en la que está presente Don Porfirio Díaz, noto que el inventor no comía con tortilla y le preguntó al respecto. Everardo respondió que había visto que las mujeres hacían las tortillas con las manos y temía que no se lavaran bien las manos, lo que le daba un poco de asco y sugirió que debían de poder hacerse con una máquina. Ante esto un año después en 1904 construyó la primera máquina para tortillas.

Manuel Mondragón: En su adolescencia ingresó al Colegio Militar de Chapultepec, donde se especializó en el arma de artillería en 1880. Logró un alto prestigio técnico en los círculos militares porfiristas al diseñar un cañón, una carabina y el llamado Fusil Mondragon. También formó parte del gabinete de Victoriano Huerta, pero terminó siendo expulsado del país ante rumores de su participación en un complot para derrocar a Huerta.

Jerónimo Siller: Desde pequeño aprendió por su cuenta el idioma inglés, dibujo y mecánica. Laboró después en la Fundidora Estrella y, más tarde, instaló su propio taller en Monterrey. Canalizó todo ese aprendizaje hacia sus inventos, pues diseñó toda una serie de aparatos para adaptarlos a motores y máquinas diversas. Formó un club político para apoyar a Francisco I. Madero en su campaña presidencial.

Don Antonio Torres: Trabajando por muchos años creando calzado para luchadores, le fue encargado el crear una máscara por parte de Cyclone Mackey en 1934, ya que deseaba no ser reconocido en la arena. Con su experiencia en la creación de calzado y 17 medidas de la cabeza del luchador perfeccionó su creación creando al primer luchador enmascarado e iniciando la tradición de luchadores enmascarados.

CAZADOR

Soy un cazador, mi presa pueden ser animales, personas o cosas fuera de esos reinos. La emoción de la persecución y ser más listo que mi presa me llena de satisfacción. Ya sea en el bosque, planicie, montañas o la ciudad veo mi alrededor como un mapa que explorar, vivo para cazar y nada se interpondrá en mí y mi presa.

RELACIONES

- Esta persona no sabe cazar.
- Esta persona cocina unos buenos tamales de venado.
- He ido a cazar con está persona.
- Esta persona odia que cace animales.
- Quiero impresionar a está persona.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Rifle o Arco, Cuchillo de cacería y ...
 - ◊ *Peletero:* Trampa para osos.
 - ◊ *Vaquero:* Látigo.
 - ◊ *Cazarrecompensas:* Esposas.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Precisión.
- **Habilidad principal:** Puntería.
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *Punto vital:* Un éxito al disparar un arma.
 - ◊ *Infatigable:* Un éxito en tiradas de Temperaturas extremas, Ahogarse, Hambre, Cansancio, Sed, Veneno o Drogas.
 - ◊ *Encontrar rastro:* Puedes usar una vez Puntería en lugar de Investigación.
 - ◊ *Golpe preciso:* Puedes usar una vez Puntería en lugar de Lucha.
 - ◊ *Ayudante Médico:* Con ingredientes raros recolectados en tus viajes de cacería puedes ayudar a otro a tratar dolencias. Al ayudar en una tirada de Medicina o Inspiración en lugar de un dado adicional das un éxito. Has una tirada de Puntería, si fallas sufres una Condición Mental al intoxicarte tratando los ingredientes.

INSPIRACIONES

Manuel Perches Franck: Nacido en Parras, Coahuila, en 1913 formó parte del Ejército del Noreste y en 1917 se le comisionó el Departamento de Artillería. Después de terminar su carrera militar trabajó en la UNAM y en la Dirección de Caza y Pesca.

Donato de la Garza Gonzáles: Nacido en Mina, Nuevo León, en 1918, desde pequeño fue apasionado del campo, flora y fauna silvestre. Desde niño ayudó a su madre a conseguir alimento cazando conejos, palomas y codornices. Eventualmente, se convirtió en un reconocido cazador, realizando numerosos safaris en África y América.

Mauricio Corredor: Líder oriundo de Chihuahua de los rifleros de Araseáchic, un contingente tarahumara que formaba parte de la milicia mexicana a quien se le atribuye en 1880 darle muerte al jefe Victorio de los Apaches que estaban desatando una ola de terror y muerte.

Phoebe Anne Oakley Moses: De Ohio en Estados Unidos de América, desde muy joven se dedicó a la cacería para ayudar a sostener a su familia, una madre viuda y siete hermanos, vendiendo la carne a hoteles y restaurantes en Cincinnati. En 1876 junto a su esposo participaron en diversos shows a través del país junto a su perro George. Annie incluía en sus presentaciones rozar a treinta pasos de distancia una carta de baraja desde el costado, darle a un centavo en el aire o apagar un cigarro en la boca de su esposo.

INTELECTUAL

He visto las injusticias que este gobierno ha hecho en contra de su población, es mi trabajo transformar lo que veo, investigó, plástico e intuyo en artículos que cambien la forma de pensar o avive la llama del cambio de mis lectores. Si eso me hace un enemigo político que así sea. Tendré que viajar para no ser atrapado, creando periódicos clandestinos, platicando con filósofos extranjeros y campesinas de la hacienda. Me cuentan de las injusticias, las políticas y a veces de cosas paranormales que están pasando en las comunidades, ya no se si un desaparecido fue porque es enemigo político, o una venta de un obrero o algo sobrenatural.

RELACIONES

- Fue una de mis fuentes para un artículo importante.
- Me ayudó a escapar de que me atraparán soldados.
- Odia como escribo, ha mandado cartas quejándose.
- He entrevistado a esta persona.
- Esta persona no confía en mí, creo que es un vendido del gobierno.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Cámara fotográfica, Cuaderno de notas y ...
 - ◊ *Novelista:* Máquina de escribir.
 - ◊ *Periodista:* Imprenta manual.
 - ◊ *Detective:* Lupa.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Ingenio.
- **Habilidad principal:** Investigación.
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *El ojo investigador:* Un éxito al buscar pistas.
 - ◊ *Un pie en la puerta:* Puedes usar una vez Investigación en lugar de Persuasión.
 - ◊ *Huele a noticia:* Puedes usar una vez Investigación en lugar de Intuición.
 - ◊ *Escritor de discurso:* Puedes usar una vez Investigación en lugar de Inspiración.
 - ◊ *Fotografía espiritual:* A veces tus fotos muestran cosas extrañas al ser reveladas, como si espíritus en las tomas te señalan algo, a veces vez imágenes de un posible futuro o escuchas por un momento los pensamientos de la gente en la toma. Obtienes una pista y tira Investigación, cada éxito te da una pista adicional, si fallas sufres una Condición Mental o terminas poseído por 1d6 horas.

INSPIRACIONES

Sara Estela Ramírez: Nació en Villa de Progreso, Coahuila. Utilizó la literatura para transmitir un mensaje revolucionario, sus obras se publicaron en La Crónica y El Demócrata Fronterizo, así como en publicaciones literarias periódicas que ella misma fundó, La Corregidora y Aurora. También incursionó en la dramaturgia con la obra, Noema. Los temas de su poesía y ensayos incluyen la filosofía, la política y los derechos de las mujeres. Formó parte del Partido Liberal Mexicano y su casa fue la sede de la rama del partido en el estado de Texas.

María Andrea Villarreal González: Nacida en Lampazos del Naranjo, Nuevo León, fue una periodista, escritora y revolucionaria. Escribió en Regeneración y en La Prensa, de San Antonio contra el régimen de Díaz y también contra el gobierno de Estados Unidos por apoyarlo mientras defendía una agenda feminista china, desafiando estereotipos de las mujeres acerca de sus generos, clase, raza, sexualidad y sobre equidad en general.

Adolfo Duclós Salinas: Originario de Cuatro Ciénegas, Coahuila, se dedicó a escribir en diversos medios como la Revista Cultural El Horario y La Democracia latina que fundó en 1902, sus textos siempre estuvieron en oposición a Bernardo Reyes y Porfirio Díaz. Luego de huir del país y que Don Bernardo Reyes se reeligiera en 1903, escribió el libro Méjico pacificado donde criticó aquel fraudulento proceso electoral.

Fernando Palomares: Indígena anarquista de origen mayo, participó en 1906 en la Huelga de Cananea de la mina de cobre de de Cananea contra la empresa "Cananea Consolidated Copper Company" de propiedad estadounidense por la miseria que vivían los obreros y la desigualdad entre trabajadores mexicanos y extranjeros. En 1908 editó junto a otros el periódico Libertad y Trabajo, órgano de difusión ideológica del Club Liberal "Tierra, Igualdad y Justicia". Durante la revolución se dio a la tarea de reclutar hombres para lanzarse a la lucha armada.

ACADÉMICO

En estos tiempos ser una persona estudiada es “complicado”, con lo rápido que evoluciona la tecnología y la ciencia es difícil estar al tanto de lo que está pasando en el país y al mismo tiempo muchos conocimientos tradicionales se han hecho a un lado o perdido, debo de decidir si usar mis conocimientos para ayudar a los que los necesitan, a mí mismo o a la misma idea del progreso.

RELACIONES

- Alguna vez le di clases.
- Es un caso de estudio interesante y debo observándole.
- Me apoyo para lograr mis estudios.
- Me contrató para una investigación de campo.
- No puedo estar tranquilo en su presencia.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Colección de libros, Utensilios de escritura y ...
 - ◊ *Maestro:* Atlas cartográfico.
 - ◊ *Científico:* Equipo de laboratorio.
 - ◊ *Ocultista:* Bola de cristal.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Ingenio.
- **Habilidad principal:** Educación.
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *Sabelotodo:* Un éxito al tratar de entender un lugar, fenómeno o criatura.
 - ◊ *Catálogo:* Un éxito al tratar de entender un objeto o ritual mágico.
 - ◊ *Verbo mata carita:* Puedes usar una vez Educación en lugar de Persuasión .
 - ◊ *Bala de mercurio:* Puedes crear un objeto, químico o pequeño ritual que podría resultar efectivo contra un Espanto. Puedes usarlo para tirar Educación en lugar de Lucha para atacar dificultad 3 que el Espanto defiende con su menor de sus atributo entre Poderío y Saber. La dificultad se reduce en uno por cada una de las siguientes condiciones: Conocer un secreto del Espanto, usar materiales/objetos significativos para el Espanto.
 - ◊ *Hasta por los codos:* Puedes mantener a un personaje o grupo de personas completamente enfocados en ti por una escena. has una tirada de Educación, si tienes éxito se encuentran confundidos pero curiosos por lo que dices, si fallas la gente se siente ofendida contigo y pueden buscar sacarte del lugar o atacarte.

INSPIRACIONES

Moisés Sáenz Garza: Nacido en Apodaca, Nuevo León. Estudió en la Escuela Normal de Jalapa de 1908 a 1909, donde obtuvo el título de maestro, y al terminar viajó a los Estados Unidos para estudiar Ciencias Químicas y Naturales en el Washington y Jefferson College de Pensilvania, regresando a México en 1912. A raíz del golpe de Victoriano Huerta, en 1913 se incorporó al movimiento de Venustiano Carranza, de quien era amigo su padre. Fue un educador, diplomático y político mexicano que realizó una destacada labor a favor del indigenismo y fundador del Sistema de Segunda Enseñanza en México (educación secundaria).

Arnoldo Krumm-Heller: Nacido en Salchendorf, Alemania y conocido como el "Maestro Huiracocha". Su familia había emigrado a México en 1923. Como militar mexicano de origen alemán participó en la Revolución mexicana del lado maderista y más tarde en el bando constitucionalista con Venustiano Carranza. Su mayor atención la dedicó a los estudios de Esoterismo, Espiritismo, Gnosis, Teosofía, Ocultismo, Martinismo e Iluminación espiritual. Publicó varios libros y artículos explorando conexiones entre tradiciones latinoamericanas y corrientes esotéricas occidentales.

María Wenceslao Benavides: Nacida en Pesquería, Nuevo León. Fue una profesora destacada en la historia de la educación de Nuevo León de finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Fue de las primeras inscritas y egresadas de la Academia para Señoritas, antecedente de la Escuela Normal para Maestras (que después se unificó con la de maestros para formar una sola escuela normal); dirigió durante años el Colegio Luz Benavides, uno de los primeros colegios privados de la región y fue la única mujer en recibir el reconocimiento Doctor Honoris Causa durante la ceremonia de instalación de la Universidad de Nuevo León en 1933, primera universidad pública del estado.

Julia Nava Ortega: Nacida en Galeana, Nuevo León fue una pedagoga y activista mexicana, Se graduó como maestra en la Escuela Normal de Nuevo León y realizó estudios becada en Estados Unidos y Europa. En 1904 ayudó a establecer La Sociedad protectora de la Mujer, organización reconocida por ser la sociedad feminista más antigua de México. En 1910 junto con Dolores Jiménez y Muro, fundó el club Hijas de Cuauhtémoc, el objetivo primordial de este club femenino responde al llamado del antirreeleccionismo para hacer campaña de oposición al gobierno de Díaz.

CURANDERO

Soy el responsable de la salud de un pueblo, ciudad o pelotón. Licenciado graduado de las universidades, curandero enseñado por tradición o simplemente por las circunstancias que he vivido. No importa cómo sé lo que sé, lo importante es que soy yo el que te puede ayudar a curar esa herida, mochar ese dedo o ayudarte con esa enfermedad. La población en lo general confía en mí y a veces me cuentan cosas; Creerles o no, lo primero es su salud, pero ahora que lo pienso esa herida si es demasiado grande para ser de un zarpazo de gato montés, ¿Habrá sido un oso o algo más?

RELACIONES

- La he curado antes de una enfermedad.
- Nunca ha consultado conmigo y se que me teme.
- Es un perfecto sujeto de pruebas.
- Su presencia me molesta.
- Puedo confiarle mis secretos.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Botiquín de primeros auxilios, Maletín para muestras y ...
 - ◊ *Médico:* Juego de estetoscopio y jeringas.
 - ◊ *Curandero:* Notas de plantas y maleficios.
 - ◊ *Boticario:* Juego de mortero y báscula.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Ingenio.
- **Habilidad principal:** Medicina.
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *Estabilizar:* Un éxito al tratar a alguien Roto por Condiciones Físicas.
 - ◊ *Cuidados paliativos:* Un éxito al tratar Condiciones Físicas de personajes no Rotos.
 - ◊ *Loquero:* Una vez puedes usar Medicina en lugar de Inspiración.
 - ◊ *Primeros auxilios:* Una vez puedes usar en combate tu acción para tirar Medicina y atender Condiciones Físicas de personajes tu zona.
 - ◊ *No preguntes, solo tómalo:* Puedes crear un estimulante experimental y probarlo en algún ser humano. Has una tirada de Medicina, por cada éxito le das un bonificador de +1 dado a un atributo diferente por una escena, al finalizar la escena el sujeto de prueba tira Intuición contra una droga de potencia 2 con efecto alucinógeno.

INSPIRACIONES

José Eleuterio González Mendoza: Nació en Guadalajara y a los 17 años se inscribe a la Escuela de Medicina de Guadalajara. Cuidando al paciente Fray Gabriel María Jiménez este le ofreció que le acompañara a Monterrey para darle trabajo cuidando dándole trabajo en un hospital local. Eventualmente, se convertiría en el director del Hospital del Rosario. En 1853 abrió cursos de obstetricia para hombres y mujeres y en 1859, con la apertura del Colegio Civil se haría cargo de la Escuela de Medicina, donde educaría y hasta su fallecimiento en 1888.

Matilde Petra Montoya Lafragua: Nacida en Ciudad de México, fue la primera mujer mexicana en alcanzar el grado académico de médico, en 1887. Gracias a su gran persistencia y la intervención del presidente Porfirio Díaz el cual abogó por ella en dos ocasiones, de la cual la segunda vez proclamó un decreto presidencial en el cual permitía a las mujeres acceder a los mismos derechos y obligaciones que los hombres en la Escuela Nacional de Medicina. En 1925, ella y Aurora Uribe fundaron la Asociación de Médicas Mexicanas. Montoya logró que el término partera no se usara de manera despectiva.

Catalina Olivo Villarreal: Fue la primera mujer en incursionar profesionalmente en la medicina en Nuevo León. Tuvo que solicitar la anuencia del poder Ejecutivo para realizar sus estudios en la Escuela de Medicina, cursando la carrera del año 1927 a 1933.

María Sabina Magdalena García: Nacida en Huautla de Jiménez, Oaxaca. Fue una indígena mazateca nacida en 1894 en la población de Huautla de Jiménez ubicada en la sierra mazateca. Fue convertida en una celebridad nacional e internacional, sobre todo entre las personas que pugnan por el uso legal y abierto de sustancias psicoactivas, luego de que sus conocimientos tradicionales sobre el uso ceremonial y curativo de los hongos alucinógenos fueran difundidos por el banquero y micólogo Robert Gordon Wasson

DEVOTO

Obedecer cada uno de los preceptos de la religión que profesa mi familia desde incontables generaciones es la razón de mi vida. Los textos sagrados contienen la guía precisa para alcanzar la vida eterna una vez que recibamos el dulce abrazo de la Muerte. Mi fervor fue puesto a prueba el día en que fui testigo de horrores sobrenaturales causados por criaturas salidas desde los más hondos abismos, eso solo puede ser obra del Maligno que ha llegado a reclamar este lugar.

RELACIONES

- Mi discípulo.
- Amigo estimado.
- Me conoce un oscuro secreto.
- Lo amo en secreto.
- Alma descarriada.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Objeto sagrado (Crucifijo, Ramo de estafiate o Ídolo), Canasta de comida y ...
 - ◊ *Cura/Monja:* Vieja biblia.
 - ◊ *Chaman:* Sahumerio con copal.
 - ◊ *Cultista:* Daga ceremonial.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Carisma.
- **Habilidad principal:** Inspiración.
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *Absolución:* Un éxito al tratar a alguien Roto por Condiciones Mentales.
 - ◊ *Limpia:* Un éxito al tratar Condiciones Mentales de personajes no Rotos.
 - ◊ *Confesor:* Una vez puedes usar Inspiración en lugar de Persuasión .
 - ◊ *Palabras santas:* Una vez puedes usar en combate tu acción para tirar Inspiración y atender Condiciones Mentales de personajes tu zona.
 - ◊ *Poder de la fe:* Puedes usar un símbolo sagrado para presentarlo contra un ser sobrenatural y que este se arrepienta de estar en tu presencia. Una vez puedes usar Inspiración en lugar de Lucha para atacar que el Espanto defiende con su menor de sus atributo entre Poderío y Manipulación.

INSPIRACIONES

Thomas Martin Westrup: Nació en Londres, Inglaterra. Llegó a México a la edad de quince años. Aun cuando no tuvo mucha escuela, Westrup complementó su educación siendo un lector asiduo. El misionero James Hickey, quien llegó a la ciudad de Monterrey en 1862, le habló del evangelio y le bautizó. El día 30 de enero de 1864 se organizó la Primera Iglesia Evangélica Mexicana en Monterrey, Nuevo León esta llegó a ser la primera iglesia bautista en México.

Salesianas: Las primeras monjas salesianas llegaron a México en 1894 y establecieron su primer colegio religioso en 1906 en Monterrey, el cual continuó funcionando como institución educativa, siguiendo el estilo de Don Bosco, que se centraba en la educación integral de jóvenes, buscando formar "buenos cristianos y honrados ciudadanos". Pese a la llegada de la revolución en Monterrey el colegio siguió activo y en años posteriores siguió la persecución religiosa en Monterrey, obligando a las religiosas a cerrar el colegio y en enero de 1936 la directora Guadalupe Béjar entregó la propiedad al gobierno.

Teresa Urrea: Nacida en Ocoroni, Sinaloa y conocida como "La Santa de Cabora". A su nacimiento fue bautizada como García Nona María Rebeca Chávez, pues no fue inicialmente reconocida. En 1890, sufrió un ataque de catalepsia, estado en el que quedó sumida durante catorce días, ante la creencia de que había muerto, su padre preparó su funeral, y cuando era velada volvió en sí, causó estupor con su "resurrección". Su fama fue sobre todo creciente entre los indígenas yaquis y mayos y entre muchos habitantes serranos, era sobre todo conocida por sus curaciones milagrosas, pero también por sus frecuentes discursos en contra de la injusticia contra los grupos oprimidos.

Pedro Rojas "El Tatita": Sucedió en Sabinas Hidalgo en febrero de 1861 cuando apareció un curandero y santón indígena procedente de San Luis Potosí, en donde nació en 1791. Recorría pueblos, acompañado por decenas de seguidores que lo cargaban en andas, sentado en una silla, mientras los creyentes se disputaban el honor de cargarlo. Repartía bendiciones, para luego levantar capillas improvisadas, realizaba ceremonias religiosas en donde administraba sacramentos y realizaba ceremonias, para luego curar con cebo, mezcal y agua que decía era del mero río Jordán. Sabía de hierbas y de su poder curativo. Por ejemplo, sahumar a pacientes con cigarrillos de mariguana.

TRUHÁN

Me la paso todo el día merodeando allá a donde voy, hurtando alguna que otra pequeña cosa, haciéndome pasar por un rico hacendado o un borracho cualquiera; Intercambiando información a cambio de lo que necesite para vivir otro día sin preocupaciones. Siempre es útil fingir una borrachera o hacerse el tonto con tal de sacar el mejor provecho de cualquier situación. ¿Trabajo? He hecho de todo un poco, así que conozco un montón de cosas útiles e inútiles. Casi toda la gente y espantos me toleran porque a pesar de todo les resultó agradable y la autoridad me deja en paz porque sabe que puedo ser útil de muchas formas.

RELACIONES

- Lo usaré si tengo la oportunidad.
- Eres mi amigo.
- El me protege.
- Necesita que lo proteja.
- No le tengo ningún respeto.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Bastón para caminar, Licor fuerte y ...
 - ◊ *Mendigo:* Mascota pequeña.
 - ◊ *Estafador:* Disfraces.
 - ◊ *Apostador:* Juego de cartas arreglado.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Carisma.
- **Habilidad principal:** Persuasión .
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *Suertudo:* Un éxito al realizar una apuesta.
 - ◊ *Embaucador* Un éxito al mentir al usar Persuasión .
 - ◊ *De todo un poco:* Puedes usar Persuasión en lugar de Educación.
 - ◊ *Lengua de víbora:* Tus palabras puedes ser realmente confusas e hirientes contra otras personas. Una vez contra una persona puedes usar Persuasión para atacar, causando un Herida Mentales por cada éxito y defendido con la Intuición o Educación. Si el oponente queda Roto, pierde la capacidad de tomar decisiones estratégicas como usar reacciones en combate y pierde la voluntad de pelear o ataca hasta desvanecerse.
 - ◊ *Viejo conocido:* Has una tirada de Persuasión para crear a un personaje no jugador en el área que has visto antes. El Secretario determina que piensa de ti ahora y si la tirada falla es hostil o le debes un favor.

INSPIRACIONES

Chupamirto: Personaje creado por el dibujante Jesús Acosta. El personaje era infaltable peladito, marginado social que busca su tajada del pastel, así, la mayoría de los sketches son de este tipo de personajes aprovechándose de la ingenuidad de los de la clase más acomodada, el peladito es entonces pícaro, avisado y desenfadado, normalmente huyendo del brazo de la ley.

Juan del Jarro: En las calles de San Luis Potosí, en el siglo XIX, caminaba un hombre peculiar que, más allá de su apariencia de indigente, ostentaba una sabiduría que lo colocaba como un sabio entre los habitantes de la ciudad. Aunque su nombre verdadero era Juan de Dios Azios Ramírez, fue bautizado con el sobrenombre de Juan del Jarro debido al objeto que lo acompañaba constantemente. Se ganó el respeto de los habitantes de San Luis Potosí no solo por su actitud desinteresada, sino también por sus dichos y sabias reflexiones, las cuales se expresaba en forma de refranes y aforismos.

Conchita Jurado Autora de pesadísimas bromas que le jugó a la élite mexicana de los años 20 con su álterego de Don Carlos Balmori un hombre Pendenciero, soberbio, marrullero y asquerosamente rico de donde surgió el término de balmoreadas, una especie de bromas pesadas. Frente a un mayor de ejército se expresó despectivamente sobre el ejército mexicano, llamando a los militares “gallinas correlonas”. Los caballos pura sangre de un aficionado los llamó asnos y en sus narices le ofreció matrimonio a su mujer. Los ofendidos se tragaban similares agresiones con tal de no arruinar sus tratos y negocios con él y quedarse sin sus cheques, por cierto también falsos.

Chucho el Roto: Nacido en Chiautempan, Tlaxcala, Veracruz. Se convirtió en astuto bandido y estafador para vengarse del millonario francés Diego del Frizac que lo mandó preso injustificadamente, pero se escapo del penal de San Juan de Ulúa. Sus estafas llegaron a ser famosas, por ser un astuto e inteligente ladrón quien, sin embargo, usaba la mayor parte de lo robado para socorrer a los necesitados. Era conocido como “Chucho el Roto” porque vestía con suma elegancia, al estilo de los adinerados de esos tiempos, en pleno porfiriato, los llamados rotos (elegantes o catrines). A lo largo de casi diez años robó y estafó, pero se convirtió en uno de los ídolos más queridos del pueblo, ya que robaba a los ricos para ayudar a los pobres.

ARTISTA

Era la gran promesa del Arte en México pero el estallido de la Revolución se llevó mi inspiración, ahora vivo aislado en una casa del centro de Monterrey tratando de producir la próxima gran obra que nunca llega. Trato de llamar la atención de la clase alta de la ciudad pero la mayor parte de mis ingresos llegan por la creación de grabados e impresión de propaganda clandestina para distintos grupos subversivos.

RELACIONES

- Yo se que me ama.
- No nos agradamos, pero es parte del grupo.
- Piensa que soy un pretencioso.
- Nadie más sabe cómo me siento.
- Puedo confiar en él.

EQUIPO

Elige tres objetos representativos o toma los dos objetos siguientes y elige un tercero de la lista:

- **Equipo:** Ropa ecléctica, Substancias recreativas (Tabaco, Absenta, Morfina u Opio) y ...
 - ◊ *Músico:* Instrumento musical.
 - ◊ *Grafista:* Juego de pinturas, dibujo o escultura.
 - ◊ *Poeta:* Libros de literatura.

CARACTERÍSTICAS

- **Atributo principal:** Carisma.
- **Habilidad principal:** Intuición.
- **Talentos:** Elige uno de los siguientes,
 - ◊ *Lo que dejas salir el arte:* Un éxito en Intuición mientras la gente esté en presencia de arte.
 - ◊ *Sentidos entrenados:* Un éxito en Intuición para descubrir a seres escondidos.
 - ◊ *De fiesta en fiesta:* Una vez puedes tirar Intuición en lugar de Atletismo.
 - ◊ *El arte te cambia a ti:* Una vez puedes tirar Intuición en lugar de Inspiración.
 - ◊ *Fascinar:* Tienes un don para encontrar algo que remueve las emociones de los demás al punto de perderse en la obra. Puedes gastar tú acción en mostrar una obra a tu objetivo tirando Intuición dificultad 3, en caso de tener éxito el objetivo no puede realizar acciones (pero si reacciones) por una ronda, no puede atacarte, ni alejarse de ti y cada éxito adicional te permite gastando tú acción para extender el efecto una ronda más. La dificultad se reduce en uno por cada una de las siguientes condiciones: Conocer su pasado, entender los sentimientos del objetivo.

INSPIRACIONES

Alfredo Ramos Martínez: Nacido en Monterrey, Nuevo León. Desde los 12 años mostró aptitudes para la pintura y poco después obtuvo una beca para estudiar en la Escuela Nacional de Bellas Artes. En 1908 expone por primera vez en el Salón de Otoño de París. Regresó a México en 1909 y en el año 1913 quedó al frente de la Dirección de la Academia Nacional de Bellas Artes. En estos años, fundó las Escuelas de Pintura al Aire Libre en la Ciudad de México.

Fidias Elizondo: Nacido en Monterrey, Nuevo León. Desde muy joven se dice dio muestras de su capacidad para el trabajo escultórico además de asistir a la escuela primaria, trabajó como asistente de Antonio Decanini lo que lo acercó tanto a la talla en mármol. Emigró a la Ciudad de México a los 17 años para estudiar en la Academia de San Carlos, donde fue también profesor. Para 1913 encontramos ya a Elizondo en Europa, lo mismo que muchos otros artistas mexicanos y latinoamericanos, decidiendo radicarse en París a pesar del inminente estallido de la Primera Guerra Mundial hasta que finalmente regresó a México en 1921.

Alfonso Reyes Ochoa: Nacido en Monterrey, Nuevo León. Fue uno de los más importantes literatos de la lengua española. Fue segundo secretario de la Legación de la Embajada de México de Victoriano Huerta, se trasladó a España en 1914 hasta 1924 se transformaría en un maestro de la investigación literaria y en un escritor reconocido en el mundo hispánico. En esos años pasó apuros económicos, se vio obligado a dedicarse al periodismo, la traducción, la investigación y la vida literaria, sin perder su vocación poética. Regresa a México en 1924 saludado por muchos escritores mexicanos y recibido como miembro correspondiente de la Academia Mexicana de la Lengua.

Graciela Olmos: Nacida en Casas Grandes, Chihuahua y de nombre real Marina Aedo. Trabajó en una hacienda chihuahuense que fue atacada en la Revolución Mexicana, quedando huérfana y se unió a las tropas de Pancho Villa donde obtuvo el apodo "La Bandida" como soldadera. Durante su tiempo con las propas villistas, Graciela comenzó a componer corridos inspirados en figuras revolucionarias y eventos de la época. Entre sus composiciones destacan "Si ete leguas", que narra las acciones militares de Pancho Villa en la toma de Torreón y la batalla de Celaya, y "El corrido de Durango", que relata la leyenda de Villa durante sus años como bandido en ese estado.

Capítulo 3 - Reglas de juego

El juego de rol es una conversación. El Secretario describe la escena, tú describes el comportamiento de tu Agente, el Secretario describe cómo reaccionan los PNJ, tú respondes y va y viene. Así es como avanza la historia. Pero tarde o temprano surgirá una situación decisiva, un conflicto que la conversación por sí sola no puede resolver. Entonces es hora de tirar los dados y usar una de tus habilidades. Aun así, antes de tirar debes de decirle a los otros lo que tu Agente está tratando de lograr, el Secretario puede pedir que expliques más a detalle la idea que tienes si no tiene una idea clara de lo que pretendes o si tu objetivo es poco realista.

TIRANDO LOS DADOS

Hay doce habilidades básicas y todas se describen más adelante en este capítulo. Cada habilidad está relacionada a uno de los cuatro atributos: Fortaleza, Precisión, Ingenio y Carisma. Los dados están reservados para momentos dramáticos y las tiradas en general son bastante difíciles, no se deben de tirar los dados a menos que sea necesario. En situaciones cotidianas el Secretario simplemente debería permitirte realizar cualquier acción con sentido que desees. Cuando realiza una acción con tirada de dados, primero describe lo que hace o dice tu Agente. Después el secretario determina el nivel de dificultad de lo que se quiere lograr. Luego toma una cantidad de d6 igual a su puntaje de habilidad. Puedes agregar dados adicionales usando un equipo que pueda ser relevante, una ventaja o con el apoyo de otro agente. Tiras todos los dados a la vez y cada seis obtenido se llama un éxito, logrando el objetivo si se obtiene una cantidad de éxitos igual o mayor al nivel de dificultad. Los éxitos sobrantes pueden usarse para efectos adicionales llamadas proezas y ejemplos de estas proezas se muestran en la descripción de cada habilidad.

Ejemplo: Dante, el secretario, describe que los agentes se encuentran en una hacienda embrujada, donde las paredes de piedra parecen estar rasgadas por marcas no naturales mientras un fuego fantasmal ilumina las habitaciones. Laura decide que su agente, Concepción Garza, la académica, investigue más a fondo las marcas de la pared. El secretario le pide a la agente Concepción que haga una tirada de investigación con una dificultad de 1. Concepción tiene 6 puntos de investigación y usará uno de sus equipos, un libro de criaturas paranormales, por lo que tirará 8d6 (ocho dados de seis) más 2d6 por usar su artículo. Concepción hace su tirada y obtiene los siguientes resultados: 2, 5, 5, 6, 3, 4, 6 y 1. Es decir, que tiene dos éxitos, superando la dificultad en uno. Dante, el secretario le informa que garras y fuegos fantasmales suena cierta clase de demonios y como obtuvo un éxito adicional, le informa que tendrá un 1d6 adicional para la próxima tirada contra el demonio por tener una idea de como enfrentarlo.

NIVELES DE DIFICULTAD

En la mayor parte de los casos la dificultad de un tiro es 1 éxito, pero en casos extremos el Secretario puede decidir que se necesita más de un éxito para cumplir un objetivo.

Nivel de Dificultad	Cantidad de Éxitos
Difícil (Normal)	1
Extremadamente	2
Casi imposible	3

Ejemplos de nivel de dificultad

Nivel 1: Levantar un barril lleno, buscar un bandido oculto en la maleza, seguir a alguien sigilosamente.
Nivel 2: Volcar una carroza vacía, seguir el rastro de un bandido que paso por el bosque hace un par de días, robar sin ser notado un objeto que esta siendo vigilado.
Nivel 3: Levantar una carroza con gente dentro, buscar el rastro de un bandido luego de una semana de intensas lluvias, robar un objeto sin ser notado mientras toda una multitud esta atenta a tus movimientos.

Un secretario puede determinar que la dificultad de una acción aumenta o disminuye su dificultad a causa de factores externos o circunstancias especiales.

Ejemplos:

1. Un Agente quiere dispararle a una cuerda para soltar un candelabro encima de unos bandidos. El tiro de puntería sería de un nivel de dificultad 1 el secretario describió que la habitación en donde están está en completa oscuridad, subiendo el nivel de dificultad a 2.

2. Un Agente quiere realizar un ritual para contactar con un espíritu, antes de esto el Agente ha descrito como anteriormente ha buscado información acerca del espíritu y ha obtenido varios objetos del agrado del espíritu, el nivel de dificultad de la habilidad de educación es de nivel 3, pero con toda la preparación el nivel de dificultad baja a nivel 2

El Secretario debería incentivar el uso de circunstancias tanto positivas como negativas, dando indicios o pistas a los jugadores de sí algún las fortalezas y debilidades de un espanto. Independientemente de las condiciones se recomienda una dificultad mínima de 1 y una dificultad máxima de 3 para tiros normales.

VENTAJA

Hay veces donde los Agentes saben a que tipo de situación se enfrentaran y pueden prepararse de antemano para mejorar sus oportunidades de éxito. Una vez por caso puedes elegir una habilidad que quieras reforzar y utilizan una escena practicando, recibiendo instrucción, obteniendo apoyo moral, consejos de los pobladores de la comunidad o refuerzas tus vinculos con otro Agente mejor que tu en lo que deseas preparar.

Ya elegida, una vez por sesión puedes usar tu Ventaja para obtener +2d6 al hacer una tirada de la habilidad específica seleccionada. Tú decides si la usas antes o después de haber tirado los dados, o al forzar la tirada y explicas cómo usas la Ventaja poniendo en practica tu preparación previa. Una vez que el caso termina la Ventaja se pierde y en el siguiente caso debes de seleccionar una habilidad diferente para tu Ventaja, simplemente no tienes la capacidad de sobre esforzarte por tanto tiempo en una sola habilidad.

Tomar una ventaja: Los Agentes deben de solicitar que desean prepararse para recibir una ventaja específica e idear una escena apropiada para el caso, si los Agentes sienten que estan cercas de la conclusión en un caso corto o ven que alguna habilidad recurrente sera un problema en un caso largo, el tomar tiempo de prepararse para la habilidad adecuada puede aumentar las posibilidades de éxito.

EJEMPLOS DE VENTAJAS:

- He entrenado con mi machete día y noche (Lucha).
- Me he puesto a correr en las tardes para mejorar mi salud (Atletismo).
- Recibí la bendición de un brujo (Intuición).
- Investigue sobre múltiples seres sobrenaturales. (Educación).
- La conversación con el capitán ha resuelto nuestras diferencias. (Persuasión)
- Puedo hacer lo que sea después de aquel beso. (Inspiración)
- Los niños del hospicio me contaron de sus escondites. (Sigilo).

PROBABILIDAD DE ÉXITO

Cuando tiras muchos dados, puede ser difícil predecir la probabilidad de éxito. La siguiente tabla muestra la probabilidad de éxito para diferentes dificultades cuando se tiran de 1 a 15 dados.

# Dados	1 éxito	2 éxitos	3 éxitos
1	17%	0%	0%
2	31%	3%	0%
3	42%	7%	0.5%
4	52%	13%	2%
5	60%	20%	4%
6	67%	26%	6%
7	72%	33%	10%
8	77%	40%	13%
9	81%	46%	18%
10	84%	52%	22%
11	87%	57%	27%
12	89%	62%	32%
13	91%	66%	37%
14	92%	70%	42%
15	94%	74%	47%

TIRADAS FALLIDAS

Si tu tirada no resulta con cero éxitos significa que fallaste al querer alcanzar tu meta o que se ha logrado empeorando la situación.

Una falla no debe detener la historia por completo. Incluso cuando falla, debe haber un camino a seguir, tal vez a costa de tiempo, riesgo o recursos, pero aun así hay un camino. El Secretario tiene la última palabra sobre las consecuencias del fracaso en esa situación particular.

En una situación particularmente peligrosa o estresante el Secretario debe informarte que al fallar la tirada significa que tu Agente sufre una Condición del mismo tipo que la habilidad utilizada (Física o Mental) que representa el desgaste sufrido y da un modificador de $-1d6$ a las tiradas de habilidad posteriores.

Algunas situaciones son tan serias que de fallarlas el Agente queda inmediatamente Roto, quizás el Agente está tratando de evitar ser arrollado por un tren o perder el raciocinio al ver la verdadera forma de una deidad.

No tires los dados para todo: Es bastante difícil tener éxito en las tiradas de habilidad. Si careces del equipo adecuado o de amigos que puedan ayudarte, existe un gran riesgo de una falla espectacular. Con eso en mente, nunca debes tirar los dados a menos que sea absolutamente necesario. Deja las tiradas de los dados para situaciones dramáticas o desafíos difíciles. En cualquier otra situación, el Secretario simplemente debería permitirte realizar cualquier acción que desees ya que si no hay riesgo entonces no tiene sentido una tirada.

Tienes una última oportunidad si realmente desees ese éxito: puedes forzar tu tirada, usar una ventaja relevante o usar un talento apropiado.

FORZAR TIRADA

Después de fallar un tiro puedes optar por forzar la tirada. Esto significa que tomas todos los dados que no fueron un éxito y los tiras de nuevo. Solo puedes forzar tu tirada una vez por acción.

El costo de forzar una tirada es que sufres una Condición Física, Condición Mental o dañas uno tus Equipos a tu elección inmediatamente después de realizar la acción, tratando de justificar el porqué de dicho resultado.

Por ejemplo, forzar una tirada de Atletismo y tomar la Condición de Asustado puede representar el miedo de casi no poder escapar de algún perseguidor.

En el caso de elegir dañar uno de tus objetos, por ejemplo al forzar una tirada de Fuerza para bloquear un ataque, tu cámara fotográfica salió dañada reduciendo su bono al utilizarla a futuro.

Solo una oportunidad: Por regla, solo hay una posibilidad de éxito en cualquier acción. Una vez que obtuviste tu resultado en la tirada de dados, y forzaste la tirada, ya no tienes permitido volver a tirar para lograr el mismo objetivo. Necesitarás intentar algo diferente o esperar hasta que las circunstancias hayan cambiado de manera notable. O dejar que otro jugador lo intente. Esta regla no aplica en combate, donde atacas al mismo enemigo múltiples veces.

AYUDAR A OTROS

Otros Agentes pueden ayudarte a tener éxito en una tirada de habilidad. Esto debe declararse de inmediato, antes de tirar los dados. También debe tener sentido en la historia: la persona que ayuda debe estar físicamente presente y tener la capacidad de apoyar la acción. El Secretario siempre tiene la última palabra.

Por cada Agente que te ayuda, obtienes un modificador de $+1d6$. No puedes recibir la ayuda de más de tres Agentes en una tirada, esto significa que tu modificador máximo por ayuda será de $+3d6$. Cuando ayudas a alguien o te ayudan, sus resultados están ligados. Si fallan, sufren los mismos efectos que el Agente que hizo la tirada.

TIRADAS DE GRUPO

Cuando enfrentan un reto como grupo junto con los otros personajes, no se hacen tiradas por separado. Si intentan todos al mismo tiempo mover una piedra extremadamente pesada o si tratan de convencer a un capataz de una fábrica para que evacue a sus trabajadores por un peligro inminente, están trabajando como grupo. Elijan quién entre ustedes es más apto para tomar el reto. Los otros (que no hacen la tirada) pueden ayudar si es relevante para la situación. Si la tirada falla, cuenta como una falla para todos, no tienen permitido volver a intentarlo por separado.

ACCIONES PARALELAS

Cuando los personajes actúan al mismo tiempo, no pueden ayudarse unos a otros. Si todos están intentando pasar por seguridad sin ser vistos o evitar hundirse en un pantano, cada uno de los personajes debe pasar su propia tirada sin la ayuda de los demás. Sin embargo, algunas habilidades permiten que un personaje cuya tirada tenga éxitos extra dé esos éxitos a otros y les ayude de esa manera.

ACCIONES ENCONTRADAS

Hay situaciones donde algún personaje de otro jugador, o algún personaje no jugador con tiradas de dados trata de detener tus acciones. Por ejemplo, si el personaje y su amigo están discutiendo tratan de influenciar la opinión del otro, en estos casos el resultado se decide por una tirada de dados encontrada.

Ambos tiran sus dados y la persona con más éxitos es la que gana la acción encontrada, en caso de que haya un empate, entonces nadie ha ganado o perdido y deben acordar un compromiso, ambos obtienen algo, pero a un costo como una complicación o una condición.

Nota: Las tiradas encontradas entre agente son más fáciles de definir cuando se tratan de cosas físicas, competencias de puntería, fuerza, agilidad y sigilo. Cuando se trata de convencer, engañar, intimidar o alguna discusión, recomendamos que esto se haga mediante el rol y el debate, no con tiros de dados.

PROBLEMA EXTENDIDO

Se recomienda usar el problema extendido cuando los Agentes traten de resolver un problema sin un enfrentamiento directo con los antagonistas de caso o se desee terminar rápido con la conclusión del misterio a causa de algún tiempo límite, por ejemplo atraer a un Espanto a una cueva usando animales entrenados para luego detonar explosivos y dejar al Espanto atrapado, allanar en dicho plan puede ser extremadamente peligroso para todos los agentes involucrados con animales con explosivos activos regresando con ellos o el Espanto escapando de la trampa y vengarse de los Agentes desprevénidos.

Durante un momento crucial del caso, un problema puede ser tan complejo que los personajes deben de crear un plan y trabajar juntos, en estos casos una simple tirada de dados no es suficiente para representar el Problema en el que están pero el rango de tiempo es tal que no tiene sentido seguir cada acción de los personajes. Todo queda en un plan final en el cual cada personaje debe de contribuir con su papel para tener éxito o fallar con una única tirada por Agente. Esto es llamado Problema Extendido.

1) **Declarar lo que está en juego:** El Secretario declara que está en riesgo y cuáles son las consecuencias si los jugadores fallan en resolver el Problema.

2) **Nivel de Amenaza:** El Secretario declara el número total de sucesos que los personajes necesitan para derrotar el Problema, esto es llamado Nivel de Amenaza.

- *Normal:* Tres veces el número total de jugadores.
- *Muy difícil:* Cuatro veces el número total de jugadores.
- *Casi imposible:* Cinco veces el número total de jugadores.

No se toman en cuenta directamente las características especiales del PNJ o Espanto en el Problema Extendido pero se toman en cuenta para determinar el Nivel de Amenaza correspondiente al plan ideado.

3) **Hacer un plan:** Los personajes deciden que es lo que desean hacer, se ponen de acuerdo en que habilidades usará cada persona y en qué orden realizarán las tiradas. Los jugadores deciden las habilidades a usar, pero el Secretario puede no permitir usos no razonables de habilidades.

4) **Jugar las escenas:** Cada personaje tiene una pequeña escena donde actúa y realiza su Habilidad escogida. Todos los éxitos obtenidos van para tratar de alcanzar el Nivel de Amenaza, aunque también podrían ser usados para Proezas de sus habilidades.

5) **Consecuencias:** Todos los jugadores hacen una tirada una vez, forzando las tiradas si lo desean, y cuando todas las escenas terminan, el número total de éxitos es comparado con el Nivel de Amenaza del Problema Extendido.

La cantidad de éxitos da como resultado uno de los tres siguientes resultados posibles para un problema extendido:

- *Fracaso total:* Si el número de éxitos es menor a la mitad del Nivel de Amenaza, los jugadores han fallado por completo. Todos los Agentes quedan Rotos y hay un claro riesgo de que alguien fallezca. Las peores consecuencias terminan por suceder sin y el caso se da por terminado como un caso sin resolver.
- *Éxito parcial:* Si el número de éxitos es más de la mitad del Nivel de Amenaza, los personajes tomarán una Condición adicional por cada éxito que necesiten, esto en orden de llegar a un compromiso. Cada Condición cuenta como un éxito. Los jugadores pueden quedar Rotos para tener éxito si lo desean. El jugador que logró menos éxitos (o al azar en un empate) se agrega las condiciones primero hasta quedar roto. Después de esto el resto de los jugadores pueden tomar Condiciones como deseen. Si los jugadores logran el Nivel de Amenaza de esta forma, logran una parte de sus metas. Los detalles se dejan al Secretario.
- *Éxito absoluto:* Si el número de éxitos alcanza el Nivel de Amenaza sin tener que tomar Condiciones extra, han logrado conseguir sus objetivos por completo y han superado el Problema.

LAS HABILIDADES

En la siguiente sección describe las 12 habilidades. Al realizar una tirada se tienen tres tipos de resultados, Éxito donde logras exactamente lo que te propones, Proeza donde por cada éxito adicional puedes agregar algo extra a tu éxito (normalmente repetible si son varios éxitos adicionales) y fallo donde recibes complicaciones para el caso y en momentos de tensión además recibes una condición física o mental.

Las siguientes listas son ejemplos de posibles resultados ha obtener al usar las habilidades, pero se pueden improvisar dependiendo de la situación, en especial al obtener un Fallo.

ATLETISMO (FORTALEZA)

Cuando quieras salir de una situación peligrosa como escalar una montaña o esquivar el ataque de un enemigo.

Éxito:

- Hacer distancia al escapar de un perseguidor.
- Posicionar a un perseguidor en un lugar elegido.
- Escalar/Nadar/Correr/Saltar sin problemas.
- Hacer una acrobacia.
- Esquivar un ataque.

Proezas:

- Ayudas a un Agente en la misma situación que tú.
- Impresionas, asustas o humillas a alguien.
- Quedas bien posicionado, +1d6 en una tirada posterior (se puede repetir).
- Logras posicionar a un perseguidor en cierto lugar.
- Puedes realizar una acción extra no combativa.

Fallo:

- Un mal paso interrumpe tu escape, tu pie se atora en una madriguera.

FUERZA (FORTALEZA)

Cuando quieras usar fuerza bruta ya sea para levantar un objeto, resistir las adversidades o someter alguna criatura. **Éxito:**

- Resistir una condición física causada por algún ataque, el clima u otra situación.
- Sometes a una criatura.
- Arrebatarse un objeto a una criatura.
- Empujar un objeto o criatura pesados.
- Cargar un objeto o criatura pesados.
- Lanzar un objeto o criatura pesada que ya estés cargando.

Proezas:

- Ayudas a un Agente en la misma situación que tú.
- Impresionas, asustas o humillas a alguien.
- Tiro automáticamente exitoso al enfrentarse a una situación que no sea de combate similar durante el caso.
- El objeto o criatura es derribado o puesto en una posición precaria. +1d6 en el siguiente tiro contra el objeto o criatura (se puede repetir).
- Cargar y lanzar algo en el mismo turno.
- Causar un daño al someter, empujar, cargar o lanzar (se puede repetir).

Fallo:

- No lograr tomar una buen agarre, caes derribado al suelo aplastado por lo que tratabas de cargar.

LUCHA (FORTALEZA)

Cuando peleas con armas de corto alcance o cuerpo a cuerpo.

Éxito:

- Infringir una herida a una criatura.
- Desarmar o hacer soltar un objeto a un objetivo.
- Obtener una pista acerca de estrategias o historias militares.

Proezas:

- +1 herida a la criatura atacada (se puede repetir).
- Impresionas, asustas o humillas a alguien.
- Obtienes una pista sobre el estilo de combate de tu oponente, +1d6 en tiros contra el oponente durante la escena.

Fallo:

- Algo inesperado ha pasado a mitad del combate y el broche que te regaló tu mamá ha salido volando.

SIGILO (PRECISIÓN)

Cuando quieras realizar acciones sin ser notado.

Éxito:

- Abrir un candado o puerta con seguro.
- Esconderte.
- Moverte sin ser notado.
- Tomar o plantar algún objeto sin ser notado.
- Ocultar un rastro.

Proezas:

- Ayudas a un Agente en la misma situación que tú.
- Encuestas algo inesperado, o más de lo que estabas buscando.
- Abrir un candado o puerta con seguro en silencio.
- Abrir un candado o puerta con seguro sin que se vea forzado.
- Estás en un punto ciego, +1d6 en una tirada posterior (se puede repetir). **Fallo:**
- El elemento sorpresa se pierde, la gente sospecha de ti y se empieza una escena.

ARTESANÍA (PRECISIÓN)

Cuando quieras reparar, crear o investigar objetos.

Requerimientos:

- *Lugar de trabajo:* Espacio tranquilo con herramientas adecuadas.
- *Materiales:* Materia prima, dependiendo de la rareza es la facilidad de encontrarlos.
- *Tiempo:* Crear o reparar objetos consume tiempo, objetos complejos pueden requerir tiempo adicional o ser imposibles de completar durante un caso.

Éxito:

- Usar un día de trabajo para crear un objeto.
- Usar un día de trabajo para reparar un equipo roto.
- Usar una escena para reparar hasta 3 equipos dañados a un buen estado..
- Analizar un objeto o máquina para determinar su propósito o funcionamiento.
- Desmontas un objeto o máquina.

Proezas:

- Reparar equipo de estado roto a buen estado.
- Reparar hasta 3 equipos adicionales al reparar el estado dañado a buen estado.
- No necesitas volver a tirar para crear/reparar el mismo objeto de utilería durante el caso.
- Repararas o creas en la mitad de tiempo.
- Saboteas un objeto o máquina analizada.
- El objeto creado, reparado o analizado tiene +1d6 en su próximo tiro (se puede repetir).
- Impresionas a alguien.

Fallo:

- La maldita cosa no quiere funcionar, empiezas a sentir un olor a quemado.

PUNTERÍA (PRECISIÓN)

Cuando quieras pelear con armas a distancia.

Éxito:

- Infringir una herida o condición a una criatura.
- Desarmar o arrebatar un objeto a una criatura.
- Lanzar algo pequeño a la ubicación deseada.
- Obtener pistas al investigar sobre balística.

Proezas:

- +1 herida o condición a la criatura atacada (se puede repetir).
- Impresionas, asustas o humillas a alguien.
- El objetivo cae al suelo o es inmovilizado por tu tiro. **Fallo:**
- Ha salido una bala perdida que le ha dado a un transeúnte, sabes que pronto llegarán las autoridades.

INVESTIGACIÓN (INGENIO)

Cuando quieras rastrear, detectar o interpretar los hechos y pistas de un misterio.

Éxito:

- Obtener una pista acerca de lo que sucedió en algún lugar.
- Encuentras algo que sabes debería estar oculto en el lugar.
- Obtienes una pista acerca de alguien a partir de su cuerpo o posesiones.
- Alterar evidencia de una escena.

Proezas:

- +1d6 pista adicional (Se puede repetir).
- Encuentras algo útil o valioso para ti.
- Sabes si algo o alguien no encaja en el lugar donde te encuentras.
- Incrementa en uno la dificultad de descubrir que la evidencia fue alterada.

Fallo:

- Has tocado algo que no debías, has destruido la evidencia buscada y dejado pistas que te podrían incriminar.

EDUCACIÓN (INGENIO)

Cuando quieras conocer un fenómeno, objeto, lugar, animal o personas de interés para el misterio.

Requerimientos:

- *Fuentes de información:* Se pueden requerir libros, documentos u otras pistas.

- *Tiempo:* Revisar documentos o libros toma tiempo.

Éxito:

- Traducir un texto pequeño.
- Resolver una fórmula o cálculo.
- Recordar información útil acerca del caso.
- Obtener información acerca del nombre de un espanto.
- Encontrar información útil para el caso al revisar documentos pertinentes.

Proezas:

- Impresionas a alguien.
- Obtener información acerca del funcionamiento de un objeto mágico o ritual.
- Obtener información acerca de las debilidades de un espanto del cual sabemos su nombre.
- Obtener información acerca de un espanto del cual sabemos su nombre.
- Al investigar acerca de un tema +1d6 en el siguiente tiro relacionado al tema (Se puede repetir). **Fallo:**
- No moviste el punto decimal, lo recuerdas justo al ver el puente ceder ante aquel peso.

MEDICINA (INGENIO)

Cuando quieras curar a alguien herido o conseguir pistas relacionadas a la medicina.

Requerimientos:

- *Lugar de trabajo:* Espacio tranquilo con instrumentos adecuados.
- *Suministros:* Consumibles médicos, medicinas, agua.
- *Tiempo:* Tratar enfermedades o heridas crónicas pueden requerir mucho tiempo y ser imposibles de curar durante un caso.

Éxito:

- Usar un turno de primeros auxilios para tratar una herida crítica física.
- Usar un día de tratamiento para curar hasta 3 condiciones físicas.
- Usar un día de tratamiento para curar la condición física de roto.
- Dar cuidados paliativos adecuados a enfermos.
- Obtener pistas relacionadas con medicina.

Proezas:

- Cuando estás curando la condición de roto puedes curar una condición física extra (Se puede repetir).
- Cuando estás curando condiciones físicas de Agentes no rotos, puedes curar hasta otras tres condiciones físicas (Se puede repetir).
- Obtener pistas relacionadas las heridas tratadas (Se puede repetir).

Fallo:

- El tratamiento debería haber funcionado, el paciente es alérgico al tratamiento.

INSPIRACIÓN (CARISMA)

Cuando quieras dirigirte a una audiencia, dar apoyo emocional a una persona.

Requerimientos:

- *Lugar de trabajo:* Espacio tranquilo donde se pueda estar de forma cómoda.
- *Comodidades:* Frazadas, entretenimiento, bebidas y alimentos.
- *Tiempo:* Tratar traumas o condiciones mentales puede requerir mucho tiempo o podrían ser imposibles de curar durante un caso.

Éxito:

- Usar un turno para conectar emocionalmente y tratar una herida crítica mental.
- Usar un día de terapia para curar hasta 3 condiciones mentales.
- Usar un día de terapia para curar la condición mental de roto.
- Distraer, tranquilizar, convencer o inspirar a una multitud.
- Obtener pistas relacionadas con psicología de grupo.

Proezas:

- Cuando estás curando la condición de roto puedes curar una condición mental extra (Se puede repetir).
- Cuando estás curando condiciones mentales de Agentes no rotos, puedes curar hasta otras tres condiciones mentales (Se puede repetir).
- Obtener pistas relacionadas las heridas tratadas (Se puede repetir).
- +1d6 al siguiente tiro al manipular a esa multitud (Se puede repetir).

Fallo:

- Has dicho algo que no debías, la comunidad está molesta contigo y han dejado de hacerte caso.

PERSUASIÓN (CARISMA)

Cuando quieras influenciar a otra persona ya sea con coquetos, soborno, mintiendo, etc. **Requerimientos:**

- *Sentido:* Lo que pides, negocias o dices debe tener un poco de sentido para el que escucha.

Éxito:

- Convences a alguien de que haga algo, pero pide un favor a cambio.
- Lograr una negociación.
- Te creen una mentira, aunque pueden tener sus dudas.

Proezas:

- Convences a alguien de que haga algo sin pedir un favor a cambio.
- Alguien hace más de lo que pides (de manera positiva).
- Alguien te considera un aliado, puede hacer una acción futura para ti.
- Te creen una mentira por completo.
- Le causas a alguien miedo, admiración o aceptación, +1d6 en el siguiente tiro para persuadirle (Se puede repetir).

Fallo:

- Has dicho algo que no debías, la persona ante ti te mira con odio e intenciones hostiles. **Ser manipulado:** Los otros personajes jugadores o incluso personajes no jugadores pueden manipularte, si fallas en una tirada de Intuición para resistir la manipulación, debes atacar u ofrecer algún tipo de trato razonable. Entonces depende del Secretario (o del otro jugador) si el adversario acepta o no el trato.

No es control mental: Cuando persuades a alguien, no tomas el control de su mente. Lo que estás tratando de convencer a tu adversario debe ser algo razonable, de lo contrario, el Secretario puede rechazarlo y no permitir una tirada.

INTUICIÓN (CARISMA)

Cuando quieras crear o interpretar arte; cuando quieras empatizar con otras personas o conocer sus motivaciones.

Éxito:

- Notar si alguien está escondido.
- Saber si alguien está siendo honesto.
- Obtienes una pista en base a las intenciones de una criatura.
- Interpretar una obra de arte.
- Resistir manipulaciones y otras persuasiones.

Proezas:

- Saber si una criatura usa disfraz.
- Saber si una obra de arte ha sido falsificada o modificada.
- Saber si hay un código en una conversación u obra de arte.
- Impresionar a alguien.
- Ayudar a otras personas en la misma situación que tú.
- No necesitas volver a tirar para la misma situación no combativa durante el caso.
- Sabes como dejar una buena impresión, +1d6 en un tiro posterior al interactuar con la persona (Se puede repetir).

Fallo:

- Quedas fascinado por lo que escuchas, al inicio dudabas pero la casa abandonada que te quiere vender suena a una ganga que no puedes dejar pasar.

Capítulo 4 - Conflictos y Heridas

Este capítulo habla de conflictos, situaciones que escapan más allá de unas simples palabras y donde pasar una tirada de habilidad no es suficiente. Una de las opciones para este tipo de situaciones es hacer con un Problema Extendido, pero si deseas seguir un desarrollo paso a paso para determinar las consecuencias.

TIEMPO

Por lo general se utilizan diversas unidades de tiempo según la situación en cuestión. Consulte la tabla a continuación. La duración exacta de estas unidades de tiempo puede variar según la situación. Es el trabajo del Secretario controlar el tiempo y determinar cuándo ha terminado alguna unidad de tiempo.

Unidad	Duración	Uso principal
Ronda	5-10 seg.	Combate/Tensión
Secuencia	5-10 min.	Social
Escena	2-8 horas	Exploración/Investigación
Día	1 Día	Descanso/Recuperación
Capítulo	1 Sesión	Recarga de Talentos
Caso	1 Aventura	Fijar Defectos/Revelaciones

INICIATIVA Y RONDAS

El combate inicia cuando un oponente intenta disparar, golpear o herir de alguna otra forma. Lo primero es determinar el orden en que se va a actuar.

El combate está dividido en rondas. Durante cada una de las rondas todos toman un turno para realizar alguna acción. Cuando todos terminen, la ronda habrá terminado e inicia una nueva ronda.

Para elegir la iniciativa tira 1d66, el jugador que obtenga el número más alto inicia el turno y elige izquierda o derecha para saber en qué dirección se pasan los turnos de los jugadores.

El jugador realiza su acción seguido de la persona en la dirección elegida y así continúa hasta que todos hayan terminado su turno. Cuando todos hayan tomado turno, entonces la ronda habrá terminado y se podrá iniciar una nueva ronda con el mismo orden de turnos.

En el caso del Secretario, todos los enemigos avanzan en el mismo turno.

ZONAS

Un conflicto violento generalmente se desarrolla en una escena donde las diferentes ubicaciones se pueden delimitar por zonas.

Las zonas pueden estar delimitadas por paredes, escaleras o ríos, donde la zona puede ser una habitación, un pasillo o un área de terreno.

El tamaño de una zona varía, desde unos pocos pasos hasta unos 25 metros. Una zona es generalmente más pequeña en un entorno estrecho que en un terreno abierto.

El Secretario también puede marcar lugares donde sea posible tomar cobertura (que es una circunstancia que puede bajar la dificultad para evitar daño), que algunos obstáculos se puedan mover o atravesar usando alguna habilidad.

Distancias	Descripción
Ninguna	Justo al lado tuyo.
Corta	En la misma zona a pocos metros.
Media	Hasta 25 metros, en una zona adyacente.
Larga	Hasta 100 metros, 4 zonas de distancia.
Extrema	Hasta un kilómetro.

COMBATE

En este juego un solo combate puede ser mortal, se recomienda siempre encontrar otro tipo de soluciones, pero si esto no es posible se debe tener en cuenta lo siguiente:

- 1) Los espantos raramente pueden ser asesinados.
- 2) Matar a un humano podría tener repercusiones legales o mentales.
- 3) Dar oportunidades a los agentes de escapar, aclarándoles que deben atenerse a las consecuencias de su decisión.

TURNOS

Los PNJ, Espantos y Agentes pueden realizar una **acción** en su turno y una **reacción** por ronda o dos **reacciones** por ronda. Los **actos menores** son libres dependiendo del secretario.

Cuando elijas una **acción**, **reacción** o un **acto menor**, debes describir cómo las realizas. Esta es la parte del juego de crear atmósfera y darle vida a la historia.

Por ejemplo, si te lanzas a las arenas maldiciendo mientras disparas tu carabina a algún Espanto. O tal vez como te acercas agachado silenciosamente hacia tu enemigo, tomando con tanta fuerza el cuchillo que tus nudillos se ponen blancos.

ACCIONES

Con una **acción** nos referimos a cualquier acto que implique una ejecución de una habilidad como tirar **Lucha** o **Puntería** para pelear o tirar **Intuición** para entender por qué una criatura está atacando. Estas son las siguientes acciones que se pueden realizar en un combate:

- **Habilidad:** Puedes realizar acciones no relacionadas directamente a pelear como buscar una salida, empezar un ritual, convencer a un grupo a unirse a ayudarte, etc.

- **Ataques:** Para un ataque cuerpo a cuerpo se usa **Lucha** y para armas de rango se usa **Puntería**.

Se necesita un éxito para darle a tu objetivo, generalmente infligiendo un daño. Cuando tienes múltiples éxitos puedes escoger realizar daño adicional (normalmente uno por cada éxito adicional).

Si una criatura o Agente usa su **reacción** para evadir un ataque la tirada se vuelve una **tirada encontrada**.

Los **Agentes** no sufren condiciones físicas o mentales pero si sufren daño a su Constitución. Por ejemplo, un humano suele tener Constitución 2, lo que significa que después de 2 daños el humano queda **Roto**.

Por otro lado, los **Agentes** sufren **Condiciones Físicas** o **Condiciones mentales**, lo que significa que, por ejemplo: Si han sufrido 3 daños por un disparo, tiran -3d6 en sus **Habilidades Físicas**.

- **Someter y agarrar:** Cuando intentas someter o agarrar a un oponente, haz una tirada de **Fuerza**. Tu oponente puede usar una **reacción** para liberarse, también tirando **Fuerza**.

Si tienes éxito entonces el oponente está sometido y no puede realizar ningún acto fuera de intentar liberarse, bloquear ataques o gritar. Prevenir que tus oponentes hablen poniendo tu mano sobre su boca necesita un éxito adicional. El oponente está sometido hasta que le dejes ir o logre liberarse. Puede usar las **reacciones** de su turno para tratar de liberarse. Para continuar con el enemigo sometido en tu turno debes usar tu **acción** para mantener el agarre (sin tirada).

- **Movimiento en combate:** Tú puedes moverte a cualquier posición fácilmente accesible en tu zona durante tu turno. Para moverte a una zona adyacente a tu zona actual es una acción relativamente rápida por lo que solo gastas una de tus reacciones para cambiar de zona.
- **Escapar y perseguir:** Tú puedes tirar **Atletismo** para escapar de un lugar. Una tirada exitosa significa que tú dejas la pelea, si fallas significa que permaneces en la misma zona. No puedes escapar si para hacerlo implica el moverte a través de una zona ocupada por enemigos (sin incluir la zona actual donde los Agentes inician su turno). Por ejemplo, si los Agentes están en una bodega rodeados de oficiales del gobierno, no podrían escapar sin enfrentar a los oficiales.

Un oponente en la misma zona que tú también puede tratar de prevenirte de escapar. Usa su **reacción** con una tirada encontrada de **Atletismo**. Si la tirada es ganada por el perseguidor la persecución continúa en una nueva zona.

REACCIONES

Toda reacción es algún tipo de maniobra para evadir un peligro o moverte de lugar, una reacción es un acto que se haga en respuesta a una acción ajena como tirar **Atletismo** para evadir balas o una complicación en la escena como tirar **Fuerza** para evitar quedar enterrado bajo el escombros de una casa se derrumba.

- **Esquivar y bloquear:** Cuando eres atacado, puedes usar una **reacción** para bloquear un ataque a corto alcance o para esquivar un ataque a largo alcance. Estas reacciones se pueden usar en cualquier momento durante la **ronda**, incluso si no es tu turno. Esto significa que puedes usar tu reacción después o antes de tu turno (si no la has usado) en la **ronda**, pero se pierde si no la usaste antes del inicio de tu próximo turno.

Puedes esquivar o bloquear teniendo éxito en una tirada de **Atletismo** para esquivar, y **Lucha** o **Fuerza** para bloquear el daño.

El daño es determinado por la dificultad determinada por el secretario o el resultado de una tirada encontrada.

Ejemplo: Al tratar de evadir el disparo de una trampa de dificultad 2 el defensor falla con 0 éxitos lo que significa que sufrirá 2 condiciones físicas.

Ejemplo: En una tirada encontrada el atacante obtiene 4 éxitos en su tiro mientras que el defensor sólo obtiene 3 éxitos, en este caso la cantidad de daños que sufre el defensor es 1 condición física.

ACTOS MENORES

Actos menores como tomar, soltar, abrir o cerrar un objeto, levantarse del suelo, caminar, voltear a los alrededores entre otras no se consideran como acciones o reacciones mientras sean actos cortos y concisos. Pero si tratas de hacer demasiados de estos actos el Secretario puede pedirte que uses una de tus **reacciones** o simplemente negarse si no es plausible.

OTRAS MANIOBRAS

- *Ayudando a otros*: Si ayudas a otro Agente a realizar su **acción** o **reacción**, eso te cuesta una **acción** o **reacción** (del mismo tipo) para agregar +1d6 a su tirada. Tienes que declarar que estás ayudando a alguien antes de que se tiren los dados. Solo se puede realizar si tienes una **acción** o **reacción** disponible.
- *Sacrificar Equipo*: Cuando vas a recibir daño, en lugar de tomar una **Condición Física o Mental** puedes sacrificar los **equipos** de tu Agente causándoles tres daños entre todos tus equipos no rotos por cada Condición que se quiera prevenir. Quizá un libro de ingeniería quedó destruido al recibir un disparo en tu lugar, o en un momento de pánico rompes una máscara que usas lo que te hace recobrar la compostura antes de salir aterrorizado.

OTROS PELIGROS

TERROR

Cuando hay un encuentro con un ser sobrenatural, estar expuesto a magia, o sentirse asustado o estresado al ver algo horrible como una fosa llena de cuerpos, hace falta un esfuerzo para no perder el control y quedar aterrado.

Escoge cómo enfrentar la situación, ya sea con **Intuición** o **Educación**. Puedes agregar dados igual al número de personajes presentes en la escena (máximo +3), los personajes que estén rotos o Aterrados no cuentan. Si algo intenta aterrarte durante combate, tú usas el número de personajes jugadores que estén en la misma zona que tú.

Las Condiciones Mentales agregan penalizadores a tiradas de Terror. Si fallas tú puedes intentar forzar la tirada adquiriendo una Condición Mental.

El valor de terror del Espanto, habilidades mágicas u ocurrencias indican cuántos éxitos necesitas para mantener en control tus emociones y poder actuar normalmente. éxitos adicionales no tienen efecto.

Valor de terror	
Situación	Dificultad
Asusta: Un cadáver o ser sobrenatural	1
Terrible: Un niño muerto o un demonio	2
Insoportable: Fosa común o tortura	3

Al fallar la tirada te encuentras aterrado y tienes que elegir cómo te afecta el estar aterrado: *Huir*, *Paralizarse*, *Desmayarse* o *Atacar*. Tira un dado de seis caras para ver cuantas rondas tardas en recuperar la compostura. Cuando quedas aterrado, sufres un número de Condiciones Mentales equivalentes a la dificultad de resistir el terror. Cada éxito reduce el número de Condiciones Mentales recibidas en 1. Si te vuelves Roto entonces ganas una Herida Crítica Mental.

- *Huir*: Tú usas todas tus acciones en huir de lo que te está aterrando. No hay tiempo de tomar cosas, hablar o ayudar a alguien. Escoges la más rápida y cercana forma de salir de ese lugar.
- *Paralizarse*: Tu cuerpo se niega a moverse, quedando completamente inmóvil. No puedes hablar, realizar acciones. Si tú estás en la obscuridad o no estás en un lugar visible, se necesita un éxito de Intuición para encontrarte.
- *Desmayarse*: Tu cuerpo se debilita y todo se pone oscuro mientras pierdes la conciencia. Si tú estás recostado en la obscuridad o no estás en un lugar visible, se necesita un éxito de Intuición para encontrarte.
- *Atacar*: Tú atacas a la persona o espanto hostil más cercana a ti con cualquier arma que estés actualmente portando. Pierdes la habilidad de realizar decisiones estratégicas no pudiendo detener tus ataques hasta que el enemigo se desvanezca ni pudiendo realizar reacciones. Si no hay enemigos cerca, explotas en furia y te pones a romper las cosas a tu alrededor.

Por último, cabe señalar que, si te aterrorizas en una situación que no es particularmente peligrosa, donde la duración del efecto o tu reacción exacta es irrelevante, el Secretario puede permitirte improvisar tu reacción y su duración.

TEMPERATURAS EXTREMAS

En un entorno sin suficiente ropa o un refugio para protegerse en un entorno extremo puede poner en riesgo tu vida y necesitar hacer una tirada de **Fuerza** a intervalos regulares para soportarlo, recibiendo una Condición Física o Condición Mental en caso de fallar.

Mientras más extrema sea la temperatura, más tiradas tendrás que realizar. Por ejemplo, si es un día frío de invierno o un día muy caluroso de verano donde están expuestos casi todo el día, solo es necesaria una tirada en ese día. Por otro lado, si se encuentran en la tormenta de nieve en la Huasteca Potosina o cercas de los hornos de Fundidora, se tendrá que hacer la tirada al final de cada **Escena** (entre 2 a 8 horas).

EXPLOSIONES

Una explosión golpea a todos en la misma zona. **Atletismo** puede ser usada para tirarte tras alguna cobertura o tratar de alejarte de la zona de explosión. El daño es determinado tirando un número de dados equivalente al Poder Explosivo, nótese que se pueden agregar dados adicionales si el explosivo fue creado con proezas de **Artesanía**. El número de éxitos muestra que tanto daño se realiza a los golpeados por la explosión. La tirada de Poder Explosivo no puede ser forzada.

Tú usas **Puntería** para tirar el explosivo hasta a dos zonas de distancia (Rango 1-2). Los éxitos adicionales pueden incrementar el daño. Si fallas la tirada, el explosivo golpea en una zona al azar adyacente a la tuya.

La tabla de explosivos indica el Poder Explosivo de diferentes objetos y cuantas zonas adyacentes afectan de forma colateral. Un explosivo que afecte una zona adyacente significa que afecta la zona detonada más una zona adicional. Exactamente qué zona afecta se elige al azar. Por ejemplo, si hay seis zonas adyacentes al explosivo, puedes marcar las zonas con los números correspondientes a un dado de seis caras. Si hay tres zonas adyacentes, puedes marcar las zonas con valores 1-2, 3-4 y 5-6. Un dado decide qué zona impacta. Por cada zona de distancia lejos de la detonación, el daño se reduce en 1.

Explosivos		
Tipo	Poder Explosivo	Zonas Adyacentes
Granada	6	0
Dinamita	8	1
Carga explosiva	10	3

AHOGARSE

Se supone que todos los personajes saben nadar. Si terminas en el agua, debes de hacer una tirada de **Fuerza** cada hora para mantenerte a flote y evitar hundirte por cansancio. Si estás cargando algo extremadamente pesado debes de tirar cada ronda.

En caso de querer bucear bajo el agua, puedes hacer una tirada de **Fuerza** para ver cuántos minutos puedes soportar la respiración bajo el agua.

Si te hundes por cansancio o terminas debajo del agua de forma repentina, puedes hacer una tirada de **Fuerza** cada ronda para contener la respiración. Si fallas, te comienzas a ahogar y sufres una Condición Física cada ronda hasta que alguien te salve.

FUEGO

Prenderse en llamas causa que tú tomes daño y sufras condiciones. Si el fuego no es extinguido, seguirás tomando daño al inicio de cada una de las rondas siguientes. La cantidad de daño depende de la intensidad del fuego, cuando vas a recibir daño por fuego tiras **Fuerza** para reducir y soportar el daño, cada éxito reduce 1 punto de daño. Las únicas acciones que puedes realizar mientras estás incendiándote es intentar apagar el fuego, correr o gritar.

Extinguir el fuego toma una acción y necesita una tirada de **Atletismo**. Entre más intenso el fuego se necesitan más éxitos para apagarlo. El número de éxitos es guardado entre rondas, lo que significa que puedes empezar a extinguir el fuego en un turno y terminar el turno siguiente.

Cada ronda que el fuego no sea extinguido, el Secretario tira un dado. Un éxito significa que el fuego se extiende un paso hasta que casi todo el cuerpo esté en llamas.

Fuego		
Extensión	Daño	Dificultad de Extinguir
Pequeña parte del cuerpo está en llamas	1	1 éxito
Mitad del cuerpo está en llamas	2	1 éxito
Casi todo el cuerpo está en llamas	3	2 éxitos

VENENO

El veneno son toxinas que pueden herir o ser fatales al entrar al cuerpo. Al ser afectado por un veneno haces una tirada de **Fuerza** de dificultad 1 a 3 equivalente a la toxicidad del veneno. Si fallas, sufres un número de Condiciones Físicas equivalente a la toxicidad del veneno menos uno por cada éxito obtenido. En los siguientes turnos tú sigues adquiriendo condiciones, aunque una menos cada turno. Por ejemplo, si fallaste la tirada y recibes dos Condiciones Físicas, si no eres atendido el siguiente turno recibirás una Condición Física más y el turno que sigue de ese ya no sufrirás más Condiciones. Cuando un veneno te deja Roto, ganas una Herida Crítica Física.

El efecto del veneno puede cancelarse usando un antídoto o pasando una tirada de **Medicina** con tantos éxitos como el daño del veneno. Aunque para reparar las Condiciones Físicas o una Herida Crítica producidas se necesita otra tirada de **Medicina** como se hace con otros tipos de heridas.

DROGAS

Las drogas son químicos usados que pueden alterar tu estado mental. Al ser afectado por una droga haces una tirada de **Intuición** de dificultad 1 a 3 equivalente a la potencia de la droga. Si tienes éxito no recibes ningún efecto. Si fallas, sufres un número de Condiciones Mentales equivalente a la potencia de la droga menos uno por cada éxito obtenido. En los siguientes turnos tú sigues adquiriendo condiciones, aunque una menos cada turno. Por ejemplo, si fallaste la tirada y recibes dos Condiciones Mentales, si no eres atendido el siguiente turno recibirás una Condición Mental más y el turno que sigue de ese ya no sufrirás más Condiciones. No puedes quedar Roto por Drogas ni sufrir una Condición Crítica Mental por las mismas, pero en su lugar la droga tiene un efecto específico sobre tu personaje, por ejemplo, un somnífero podría dejarte inconsciente el resto de la escena, un suero de la verdad te haría cooperativo en una conversación o un alucinógeno te haría perder contacto con la realidad a tu alrededor.

El efecto de la droga puede detenerse usando un antídoto o pasando una tirada de **Medicina** con tantos éxitos como la potencia del veneno. Aunque para reparar las Condiciones Mentales producidas se necesita pasar una tirada de **Inspiración**.

CAIDAS

Cuando caes de tres metros o más en una superficie dura, el Secretario tira una cantidad de dados como metros de caída menos 2, por ejemplo, si caes de 5 metros de altura entonces el Secretario tiraría 3d6. Por cada éxito del Secretario obtienes una Condición Física.

HAMBRE, CANSANCIO Y SED

Si no comes, bebes o duermes, el Secretario te solicitará una tirada de **Fuerza**, si fallas significa que sufres una condición. El jugador decide si la Condición es Física o Mental.

HERIDAS

El recibir daño causa que los Agente jugadores sufran Condiciones, el tipo de daño (mental o físico) determina el tipo de condiciones que te afligen. Por cada tipo de daño se pueden sufrir hasta tres condiciones que dan un -1d6 de modificador en tiradas de habilidades del mismo tipo.

CONDICIONES

Durante el juego los Agentes pueden sufrir lo que son llamadas Condiciones, que están asociadas a heridas o malestares. Estas ocurren cuando el Agente falla de protegerse de una situación peligrosa o fuerza una tirada para lograr éxito en un momento complicado.

TIPOS DE CONDICIONES

Un Agente puede tener hasta tres **Condiciones Físicas** antes de quedar Roto, cada Condición da -1d6 en tiradas de Fortaleza y Precisión. Cada que sufras una herida Física escribe una Condición que represente mejor lo que has sufrido. Por defecto son: Exhausto, Golpeado y Herido, pero otras posibles Condiciones pueden ser Cortado, Perforado, Arañado, Sangrando, Torcido, Adolorido, etc.

Un Agente puede tener hasta tres **Condiciones Mentales** al mismo tiempo antes de quedar Roto, cada Condición da -1d6 dado en tiradas de Ingenio y Carisma. Cada que sufras una herida Mental escribe una Condición que represente mejor lo que has sufrido. Por defecto son Enojado, Asustado y Desilusionado, pero otras posibles Condiciones pueden ser Tristeza, Vergüenza, Lujuria, Humillación, Estupefacción, Repugnancia, etc.

Independientemente de los penalizadores, un Agente no Roto tira mínimo 1d6 al realizar una tirada de habilidad.

Ejemplo: Si un Agente está Exhausto, Golpeado y Sangrando entonces se tiene un penalizador de -3d6 en todas las tiradas de Fortaleza y Precisión. Si además el Agente está Enojado, Asustado y Triste entonces tiene un penalizador de -3d6 en todas las tiradas de Ingenio y Carisma.

ROTO

Si el Agente va a obtener una cuarta condición Física o Mental, el Agente recibe la condición especial de Roto y se tira en alguna de las tablas de Heridas Críticas para ver qué tanto peligro corre la vida del Agente. Durante el estado de Roto se falla en todas las tiradas, independientemente de si el estado fue obtenido por Condiciones Físicas o Mentales.

ROTO POR HERIDAS FÍSICAS

Si tú quedas Roto por heridas físicas, entonces significa que has desfallecido; Estás sangrando profusamente, tienes varios huesos rotos o sufres un dolor tan intenso que pierdes el control de tu cuerpo.

Tú automáticamente fallas cualquier tirada e Habilidades. Las únicas acciones que puedes hacer es balbucear algunas palabras o, si el Secretario lo permite puedes arrastrarte, rodar a un lugar más seguro o llorar por auxilio. Cada ataque que te impacte mientras estés **Roto** causa otra **Herida Crítica Física**.

ROTO POR HERIDAS MENTALES

Si tú quedas Roto por heridas mentales, entonces significa la situación te ha sobrecogido, quizás sufriendo alucinaciones, perdiendo toda la esperanza de vivir o quizás simplemente quién o dónde estés. En cualquier caso, has perdido la habilidad de mirar por tú mismo y actuar con propósito.

Tú automáticamente fallas cualquier tirada y Habilidades. Puedes usar tu cuerpo para moverte a los alrededores o escapar, pero no puedes decir nada coherente, ayudar a otros o realizar rituales. Cada trauma mental que te impacte mientras estés **Roto** causa otra **Herida Crítica Mental**.

HERIDAS CRÍTICAS

Cuando quedas Roto sufres una Herida Crítica. Inmediatamente tira en la tabla ya sea de Heridas Críticas Físicas o Heridas Críticas Mentales. Tiras dos dados de seis, uno para representar las decenas y otro para las unidades. Por ejemplo, si en el primer dado cae cuatro y en el segundo cae uno, el resultado es 41.

Hay una columna llamada fatal en la lista de heridas Físicas y crónico en la lista de heridas mentales. Esto significa que las heridas deben ser tratadas por alguien más o el personaje queda roto para siempre, ya sea que muera, quede irremediablemente parálítico o completamente loco. En este caso descartas al personaje y se crea uno nuevo para substituirlo. Aun cuando el personaje reciba tratamiento y deje de estar Roto, la herida puede afectarle por el resto del caso. La tabla de Heridas Críticas establece si ganas un defecto o una revelación. Defectos son cosas que te afectan negativamente, como dificultad para ver en un ojo o una nueva fobia. Revelaciones son habilidades superhumanas que te pueden ayudar. Por ejemplo, una visión del futuro o has quedado infundido de algún poder que te hace más fácil tener más éxito en ciertas tiradas.

Heridas Críticas Físicas				
D66	Herida	Fatal	Tiempo Limite	Efecto
11	Herida en el pie	No	-	Defecto: Cojera, -1 Atletismo
12	Dedos rotos	No	-	Defecto: Dedos torcidos, -1 Lucha
13	Tendones rotos	No	-	Defecto: Movilidad reducida, -1 Atletismo
14	Herida de rodilla	No	-	Defecto: Caminar lento, -1 Atletismo
15	Fractura	No	-	Defecto: Seudoartrosis, -1 Fuerza
16	Astillas en el cuerpo	No	-	Defecto: Úlceras, -1 Inspiración
21	Herida de la piel	No	-	Defecto: Desfigurado, -1 Persuasión
22	Daño en la garganta	No	-	Defecto: Silbidos al respirar, -1 Sigilo
23	Herida en el ojo	No	-	Defecto: Vista reducida, -1 Artesanía
24	Herida en el brazo	No	-	Defecto: Brazo torcido, -1 Puntería
25	Herida en el rostro	No	-	Defecto: Rostro deformado, -1 Persuasión
26	Herida por aplastamiento	No	-	Defecto: Temblor de manos, -1 Puntería
31	Dientes rotos	No	-	Defecto: Chimuelo, -1 Inspiración
32	Herida de oído	No	-	Defecto: Balance reducido, -1 Lucha
33	Herida en la quijada	No	-	Defecto: Salivación, -1 Inspiración
34	Herida de espalda	No	-	Defecto: Jorobado, -1 Atletismo
35	Pérdida de dedos	No	-	Defecto: Muñones de dedos, -1 Puntería
36	Daño en los nervios	No	-	Defecto: Dolor, -1 Fuerza
41	Oído roto	No	-	Defecto: Escucha reducida, -1 Intuición
42	Herida en el abdomen	Si	1d6 días	Defecto: Cuerpo rígido, -1 Lucha
43	Herida infectada	Si	1d6 días	Defecto: Septicemia, -1 Fuerza
44	Herida sangrante	Si	1d6 días	Defecto: Gangrena, -1 Atletismo
45	Genitales aplastados	Si	1d6 días	Defecto: Incontinencia, -1 Atletismo
46	Ojo perforado	Si	1d6 horas	Defecto: -1 Artesanía
51	Ruptura de intestino	Si	1d6 horas	Defecto: Usar bolsa de colostomía, -1 Atletismo
52	Corte profundo en brazo	Si	1d6 horas	Defecto: Brazo inutilizado, -1 Fuerza
53	Arteria reventada	Si	1d6 rondas	Defecto: Hematofobia, -2 Miedo
54	Sangrado interno	Si	1d6 rondas	Defecto: Anemia, -2 Fuerza
55	Hundimiento en la frente	Si	1d6 rondas	Defecto: Personalidad alterada, -2 Intuición
56	Cráneo roto	Si	1d6 rondas	Defecto: Daño cerebral, -2 Educación
61	Coma	Si	1d6 días	Revelación: Visión profética, Investigación +3
62	Herida de la columna	Si	1d6 horas	Revelación: Muerto viviente, Sigilo +3
63	Abdomen destrozado	Si	1d6 días	Revelación: Bendición del cazador, Puntería +3
64	Cuerpo destrozado	Si	1d6 minutos	Revelación: Bendición de del guerrero, +3 Lucha
65	Pulmón perforado	Si	1d6 rondas	Revelación: Ángel Guardián, +4 Atletismo
66	Pecho aplastado	Si	1d6 rondas	Revelación: Bendición de los Pames, +4 Fuerza

Heridas Críticas Mentales				
D66	Herida	Fatal	Tiempo Limite	Efecto
11	Confundido	No	-	Defecto: Aturdido, -1 Investigación
12	Abrumado	No	-	Defecto: Sensible al estrés, -1 Sigilo
13	Exasperado	No	-	Defecto: Fanatismo, -1 Persuasión
14	Incapacitado	No	-	Defecto: Torpeza, -1 Atletismo
15	Exhausto	No	-	Defecto: Claustrofobia, -1 Sigilo
16	Ataque de pánico	No	-	Defecto: Asustadizo, -1 Miedo
21	Introspección	No	-	Defecto: Mitómano, -1 Inspiración
22	Músculos faciales paralizados	No	-	Defecto: Rostro terrorífico, -1 Persuasión
23	Cabello emblanquecido	No	-	Defecto: Envejecido, -1 Intuición
24	Sentimiento de inutilidad	No	-	Defecto: Confianza rota, -1 Inspiración
25	Paralizado	No	-	Defecto: Pérdida de iniciativa, -1 Investigación
26	Tembloroso	No	-	Defecto: Temblores, -1 Puntería
31	Pensamientos de mortalidad	No	-	Defecto: Miedo a morir, -1 Lucha
32	Pelear y gritar	No	-	Defecto: Impulsivo, -1 Sigilo
33	Pérdida de atención	No	-	Defecto: Escuchar voces, -1 Educación
34	Disgustado	No	-	Defecto: Germofobia, -1 Medicina
35	Agitado	No	-	Defecto: Sentimental, -1 Persuasión
36	Estresado	No	-	Defecto: Enfermizo, -1 Fuerza
41	Tensión muscular	No	-	Defecto: Nervioso, -1 Atletismo
42	Traumatizado	Si	1d6 días	Defecto: Estrés postraumático, -1 Miedo
43	Furioso	Si	1d6 días	Defecto: Caprichoso, -1 Persuasión
44	Pensamientos de abandono	Si	1d6 días	Defecto: Desconfiado, -1 Persuasión
45	Sentimiento de vulnerabilidad	Si	1d6 días	Defecto: Paranoia, -1 Intuición
46	Humillado	Si	1d6 horas	Defecto: Insensible, -1 Inspiración
51	Avergonzado	Si	1d6 horas	Defecto: Autodesprecio, -1 Persuasión
52	Desinteresado	Si	1d6 horas	Defecto: Egocéntrico, -1 Medicina
53	Experiencia extracorpórea	Si	1d6 rondas	Defecto: Disociación, -2 Puntería
54	Estado de sueño	Si	1d6 rondas	Defecto: Pesadillas, -2 Miedo
55	Regresión infantil	Si	1d6 rondas	Defecto: Regresión, -2 Educación
56	Realización horrible	Si	1d6 rondas	Defecto: Mortificado, -2 Medicina
61	Hipersensibilidad	Si	1d6 días	Revelación: Curandero, +3 Medicina
62	Poseído	Si	1d6 minutos	Revelación: Embrujado, +3 Educación
63	Obsesivo compulsivo	Si	1d6 minutos	Revelación: Omnisciente, +3 Investigación
64	Visión del más allá	Si	1d6 minutos	Revelación: Mensaje Divino, +3 Inspiración
65	Perderte con el universo	Si	1d6 rondas	Revelación: Empático, +4 Intuición
66	Conciencia dividida	Si	1d6 rondas	Revelación: Iluminado, +4 Educación

TRATAR HERIDAS

Después de un violento encuentro, tú y tus amigos quizás necesitan aliviar sus Condiciones. Esta sección describe las formas en que pueden ayudarse unos a otros. Algunas de estas ya han sido mencionadas en las habilidades, pero se repetirán aquí para que sean más accesibles.

TRATAR HERIDAS CRÍTICAS

Cuando un personaje queda Roto este sufre una Herida Crítica que puede matarte o volverse un malestar crónico, para evitar esto alguien debe tratarse con **Medicina** o **Inspiración** antes de que el tiempo límite expire. Si tienes éxito entonces la condición de Roto es aliviada, pero retienes todas tus demás Condiciones. éxitos adicionales pueden ser usados para curar Condiciones adicionales.

Si el intento falla, la persona que lo trata debe buscar ayuda, reunir más suministros médicos o trasladarlo a un lugar más seguro antes de que pueda volver a intentarlo. Si nadie lo ha tratado exitosamente antes de que se acabe el tiempo, tú mueres o quedas Roto permanentemente. Entonces es hora de crear un nuevo personaje para el jugador.

TRATAR CONDICIONES

Tú puedes usar **Medicina** para aliviar las Condiciones Físicas de otras personas, pero las propias incrementa la dificultad en 1. Tú y tus pacientes deben pasar un día completo de tratamiento, en un lugar seguro donde puedan beber, comer y descansar. No pueden hacer nada más ese día.

De forma similar puedes usar **Inspiración** para aliviar las Condiciones Mentales de otras personas, pero no las propias. En adición a pasar un día teniendo acceso a un espacio seguro, comida y bebida, tus amigos deben voluntariamente estar dispuestos a un contacto cercano y diálogo contigo para ayudarlo con sus pesares.

Por cada éxito en **Medicina** o **Inspiración** puedes aliviar hasta 3 Condiciones del tipo respectivo entre todos tus pacientes. Si la habilidad falla significa que el día se ha perdido, y también puede darle tiempo al enemigo para tomar más medidas contra los personajes.

Las condiciones físicas o mentales de un paciente no pueden ser tratadas por más de una persona a la vez. Sin embargo, es posible que una persona trate las condiciones físicas mientras otra trata las condiciones mentales. Mientras tú trata las condiciones de otros, es posible que no reciba tratamiento. Esto se aplica tanto a las condiciones físicas como a las mentales.

ACTIVIDADES

Es posible curar sus propias afecciones participando en una actividad que le proporciona relajación y descanso. Resume lo que sucede o representa una escena breve. La actividad debe involucrar al menos a otra persona, NPC o personaje jugador. Por ejemplo, puedes conversar con un ser querido o rezar solo en el monte mientras un amigo vigila cerca.

Las actividades curan hasta dos Condiciones Mentales o Físicas totales entre todos los participantes por lo que solo un personaje se recupera de dos Condiciones o dos personajes se recuperan de una Condición, aunque Roto no se puede curar de esta manera. Incluso si múltiples personajes jugadores participan en la escena o realizan múltiples escenas de actividades, entre todos los jugadores solo se pueden curar dos Condiciones a través de actividades una vez al día.

Ejemplos de actividades serían: Beber alcohol, discusión intelectual, Orar/meditar, ver un juego, encuentro romántico, auto flagelación, contar un cuento, cantar y bailar, discutir, ir a confesión, jugar a las cartas, atender a los necesitados.

FESTIVIDADES

Las festividades son un tipo especial de actividades donde todos los jugadores pueden beneficiarse de recuperar dos Condiciones Mentales o Físicas a su elección al participar. Estas son fiestas, tanto rituales como civiles que son propias de cada lugar y suelen ser importantes para sus comunidades. Ejemplos de festividades: Fiestas patronales, Semana santa, ferias de pueblo, desfiles cívicos, carnaval de las máscaras, fiesta de la candelilla, fiesta de la Santa Cruz, fiesta de la Virgen de la Cueva, fiesta de los Jicos, fiesta del señor de Tlaxcala, fiestas Fidencistas, La cruz del mezquite, la quema del chaparro prieto, las kermeses, lunadas, presentaciones en sociedad, fiesta de navidad o fiesta de año nuevo.

DEFECTOS Y REVELACIONES A LARGO PLAZO

Después de completar un caso, se determina si los Defectos o Revelaciones que ganaste se vuelven permanentes o se pierden. Esto es hecho con una tirada llamada tirada de recuperación. Al fallar tus defectos se vuelven permanentes y tus Revelaciones se pierden antes del próximo caso. Defectos y Revelaciones que se vuelven permanentes no pueden ser removidos. Las condiciones adquiridas durante el caso no afectan las tiradas de recuperación.

El número de dados para la recuperación Física se determina sumando los valores en los atributos de **Fortaleza** y **Precisión**. Por cada éxito puedes curar un Defecto o hacer una Revelación Física permanente. El número de dados para la recuperación mental se determina sumando los valores en los atributos de **Ingenio** y **Carisma**. Por cada éxito puedes curar un Defecto o hacer una Revelación mental permanente.

REPARAR EQUIPO

Durante el uso o en algún accidente en combate los Equipos de los personajes pueden necesitar mantenimiento o reparaciones en caso de estar rotos. Esta sección describe las formas en que los equipos pueden ser reparados, algunas de estas ya han sido mencionadas en las habilidades, pero se repetirán aquí para que sean más accesibles.

REPARAR EQUIPO ROTO

Cuando un Equipo queda Roto a causa de dañarse en combate o por alguna tirada fallida puede repararse con **Artesanía** para que el objeto quede utilizable. Si tienes éxito entonces el Equipo queda solo dañado lo que hace que de +1d6 al ser usado por su dueño. Un éxito adicional puede reparar por completo el objeto dejándolo en buen estado y dando +2d6 al ser usado por su dueño. Si el intento falla significa que el día se ha perdido, y también puede darle tiempo al enemigo para tomar más medidas contra los Agentes.

REPARAR EQUIPO DAÑADO

Puedes usar **Artesanía** para darle mantenimiento y afinar Equipo dañado para dejarlo en buen estado, para ello necesitas acceso a un espacio seguro y herramientas con las que puedas trabajar. Por cada éxito de **Artesanía** puedes dejar en buen estado 3 Equipos dañados (pero no Rotos).

Si el intento falla, la persona que lo trata de reparar debe buscar ayuda, reunir refacciones o conseguir otras herramientas antes de volver a intentarlo.

RETIRAR AL PERSONAJE

Cuando el personaje fallezca o quede Roto permanentemente a causa de alguna Herida Crítica, no queda de otra más que crear a un nuevo personaje para el jugador.

Opcionalmente puedes jubilar a un personaje si se ha vuelto complicado de utilizar a causa de sus Defectos permanentes o simplemente si el personaje resulta aburrido, también puedes retirar al personaje. En este caso el jugador y el Secretario deciden qué destino le depara al personaje y si puede regresar como personaje jugable en el futuro o termina como personaje no jugador.

Tiempos de reparación y curación		
Acción	Tiempo	Descripción
Reparar Equipo Roto	Día	Repara un Equipo Roto con Artesanía en un lugar seguro, dejándolo solo dañado (+1 dado). Con un éxito adicional el Equipo pasa a estar en buenas condiciones (+2 dados).
Restaurar Equipo Dañado	Escena	Usa Artesanía en un lugar seguro para restaurar 3 Equipos Dañados a un buen estado (+2 dados). Por cada éxito adicional restaura 3 Equipos Dañados adicionales.
Tratar Herida Crítica	Turno	Atender a un personaje Roto con Medicina o Inspiración . Cada éxito adicional cura una Condición adicional.
Curar Condición Física	Día	Usa Medicina en un lugar seguro para curar 3 Condiciones para tus pacientes no Rotos. Cada éxito adicional cura 3 Condiciones extra.
Curar Condición Mentales	Día	Usa Inspiración en un lugar seguro para curar 3 Condiciones para tus pacientes no Rotos. Cada éxito adicional cura 3 Condiciones extra.
Usar Baratija	Turno	Usa la Baratija para aliviar una Condición Física o Mental.
Actividades	Escena	Describan los participantes una Escena para recuperar hasta dos Condiciones (excepto Roto), una vez al día entre todos los personajes.
Festividades	Escena	Describan todos los personajes participantes su convivencia durante la Festividad. Todos los personajes participantes recuperan dos Condiciones (excepto Roto).

Capítulo 5 - PNJ, Animales y Espantos

Durante los casos que revisemos, nos encontraremos con diferentes obstáculos que dificultaran nuestra travesía, entre esas dificultades nos tocará enfrentarnos o dialogar con PNJ, animales o espantos sobrenaturales.

Todas las criaturas tienen el atributo CONSTITUCIÓN el cual determina cuantas heridas puede sufrir una criatura antes de perder su capacidad o deseo de combatir.

PNJ (PERSONAJES NO JUGADORES)

Los PNJ ayudan a poblar al mundo pueden ser de poca importancia como un vendedor o una persona que va caminando en la calle, un personaje central en el misterio, un antagonista, un amigo de los Agentes, etc. Para crear un PNJ se necesita primero elegir su CONSTITUCIÓN:

Constitución		
NPC	Física	Mental
Mundano	1	1
Resistente	2	2
Férreo	3	3

El segundo paso es crear sus estadísticas ya sea:

FORMA A: POR PERFIL

Nivel de PNJ	Dificultad	Ayuda	No. Habilidades
Experto	2	1d6	2-4
Superdotado	3	2d6	4+

Este método se usa para crear PNJs de manera rápida. Los perfiles son palabras que describen una habilidad o grupo de habilidades. Las habilidades tienen **nivel de dificultad** que se puede utilizar como el número de éxitos a vencer por el Agente en un tiro contra esa habilidad o si está ayudando tira número de dados especificado en la tabla. Un perfil puede tener habilidades con diferente nivel de dificultad.

La dificultad de las habilidades no descritas se tomarán como de dificultad 1.

Estos son algunos ejemplos de PNJs con:

Ejemplos de PNJ's			
Arquetipo	C. Física	C. Mental	Habilidades y dificultades
Soldado	2	1	2 Lucha 2 Puntería
Gendarme	2	2	2 Lucha 2 Puntería 3 Investigación 3 Intuición
Chamán	1	3	3 Medicina 2 Inspiración 2 Educación (Solo magia)
Líder Sindicalista	3	2	2 Artesanía 2 Fuerza 3 Inspiración 3 Educación (Solo política)

Este tipo de PNJ no puede hacer ni un tipo de tiro, pero es útil para representar obstáculos o aliados fáciles de manejar.

Ejemplo:

Bandido	
Constitución física	<input type="checkbox"/> Herido <input type="checkbox"/> Roto: Inconsciente
Constitución mental	<input type="checkbox"/> Intimidado o Persuadido
Dificultades sobresalientes	2 Lucha 2 Puntería

FORMA B: POR PUNTOS DE HABILIDAD

Esta forma se usa para crear personajes más completos y es usando pasos similares a los de atributos y habilidades que la creación del agente, la diferencia es que tenemos que elegir los tipos de condiciones para el NPJ y cada habilidad y atributos se califican usando la siguiente tabla:

Tiradas de habilidad		
Aptitud del PNJ	Puntos en Atributo	Puntos en Habilidad
Inepto	1	1
Novato	3	2
Competente	5	3
Experto	6	4
Superdotado	7	5

Al tener atributos definidos estos PNJ pueden hacer tiradas de dados. Si un atributo no está definido sus puntos son de Novato, si una habilidad no está definida sus puntos son 0. Puedes asignar puntos a cuantas habilidades quieras, pero entre más habilidades tenga el PNJ más poderoso es.

Un PNJ con puntaje similar a un nuevo Agente normalmente es Competente en 1 o 2 habilidades. No es recomendable hacer PNJ recurrentes que sean más hábiles que los

Agentes, porque los Agentes son los que deben de resolver el caso.

Si quieres hacer personajes más avanzados como expertos tienes que usar más puntos de habilidad

Los PNJ superdotados son personas que han alcanzado un nivel de habilidad fuera de lo normal, ya sea por magia, tecnología u otro medio.

PNJ	C. Fisica	C. Mental	Puntos de Atributos	Puntos de Habilidad	Dados de Habilidad
Apotecario	2	3	1 Fortaleza 1 Precisión 5 Ingenio 3 Carisma	1 Punteria 2 Educación 3 Medicina 2 Inspiración	2d6 Punteria 3d6 Educación 8d6 Educación 5d6 Inspiración
Pistolero Famoso	3	1	6 Fortaleza 7 Precisión 1 Ingenio 1 Carisma	2 Atletismo 4 Lucha 5 Punteria 2 Sigilo	8d6 Atletismo 10d6 Lucha 12d6 Punteria 9d6 Sigilo
Coleccionista de Antigüedades	1	2	1 Fortaleza 1 Precisión 5 Ingenio 1 Carisma	3 Educación 3 Investigación	8d6 Educación 8d6 Investigación

ANIMALES

En Nuevo León hay una gran diversidad de fauna, así que es posible que en algún momento nos encontremos con algún animal durante la investigación de un caso, aunque lo normal es tratar de no perturbarlos, puede haber ocasiones donde tengamos problemas con algunos de ellos, así que aquí contamos con una lista de algunas criaturas salvajes con su fortaleza que funcionara como la fuerza física y el poder como la vida. La mayoría de los animales saldrán corriendo al ser golpeados o asustados, evitando así su posible muerte.

Los seres animales cuentan con las características siguientes: CONSTITUCION, PODERIO y AGILIDAD las cuales se describen a continuación.

- **CONSTITUCIÓN:** Heridas que tolera.
- **PODERIO:** Fuerza, bloqueo y aguante.
- **AGILIDAD:** Sigilo, esquivar y velocidad.

Ejemplos de animales

Animal	Constitución	Poderio	Agilidad
Oso	3	8d6	6d6
Perro	1	5d6	6d6
Aguila	1	5d6	7d6
Javali	2	4d6	5d6
Lobo	2	6d6	6d6

ESPANTOS

Los espantos es la denominación que se usa para describir a todas las criaturas sobrenaturales. Los espantos cuentan con las características siguientes:

- **CONSTITUCIÓN:** Daños que tolera..
- **FORTALEZA:** dados para las habilidades de atletismo, combate y fuerza.
- **PRECISIÓN:** número de d6 para las habilidades de artesanía, puntería y sigilo.
- **INGENIO:** número de d6 para las habilidades de educación, investigación y medicina.
- **CARISMA:** número de d6 para las habilidades de inspiración, persuasión e intuición.
- **TERROR:** Dificultad de miedo que provoca su avistamiento.
- **SECRETOS:** Debilidades o descripciones especiales.
- **RITUAL:** Manera de vencer a los espantos.
- **EMBRUJO:** Actos sobrenaturales.

Los siguientes son ejemplos de espantos que pueden existir en tu juego, puedes modificar o crear tus propios espectros.

No existe una verdad religiosa: A pesar de que se conoce que hay mucha influencia en la comunidad nuevoleonense de la religión cristiana, el juego no define la existencia o la verdad sobre deidades, el origen de los demonios ni sobre si una religión como verdadera sobre las otras. Algunos de los seres espirituales como los humanos pueden ser influenciados por artilugios, cantos o rezos religiosos; todo esto debido a la creencia de ellos mismos en la fe de la gente. Quizás los demonios realmente provienen del infierno cristiano o son duendes que siempre han existido en la región tomando el papel de lo que la gente les llamaba cuando hacían travesuras o maldades. La verdad sobre la divinidad y la religión es irrelevante para los casos o retos que se enfrenten los PJs.

RITUALES

Los rituales son maneras de enfrentar a los espantos de forma prolongada o permanente, casi siempre los rituales necesitan que los espantos estén presentes para funcionar por lo que derrotarlos en combate a veces solo puede dar algo más de tiempo en lugar de resolver la situación. Por otro lado realizar un ritual tiene sus riesgos, el fallar una tirada al realizar el ritual causa una condición mental por el estrés y efectos secundarios de un ritual mal realizado. Si es apropiado los rituales pueden tener algún requisito como algún libro, símbolo, flor o persona presente para poder realizarse.

A continuación se presentan algunos ejemplos de rituales, se recomienda que para cada espanto exista un par de rituales apropiados y que sea parte de la investigación el determinar cuál podría ser el adecuado, aunque existen ocasiones donde un ritual no es necesario al calmar las necesidades del espanto o deshacerse de aquello que lo molestaba.

EJEMPLOS DE RITUALES:

- **Ritual ocultista:** Para desterrar a un espanto pueden improvisar un ritual en el que es necesario superar tres pruebas de **Educación** dificultad 3 con el espanto presente, la dificultad se reduce a 2 si utilizan muy significativo del Espanto como una posesión muy preciada, un fragmento de su cuerpo en vida, su nombre verdadero, entre otros.
- **Negociación:** Para calmar a un espanto con el que se pueda razonar, se pueden improvisar un ritual en el que es necesario superar tres pruebas de **Persuasión** dificultad 3 con el espanto presente, la dificultad se reduce a 2 si pueden ofrecerle algo importante para el Espanto como una posesión muy preciada o un favor que debe ser cumplido.
- **Exorcismo:** Para alejar a un espanto, se pueden improvisar un exorcismo en el que es necesario superar tres pruebas de **Inspiración** dificultad 3 con el espanto presente, la dificultad se reduce a 2 si tienen algo que sea aborrecible por el espanto o si conocen su nombre verdadero.
- **Libro de verdadero nombre:** Algunos espantos pueden ser desterrados con un hechizo específico, especialmente para antiguos espantos que no son de origen humano. Se debe encontrar durante el misterio un libro antiguo que contenga el verdadero nombre del espanto, el cual se puede identificar con una prueba **Educación** dificultad 2 o 3 al comparar pertenencias del espanto o investigaciones previas del mismo. Una vez con el nombre se puede intentar encontrar el ritual correcto en el libro antiguo con una prueba de **Educación** dificultad 2 o 3. Por último se debe estar en el mismo cuarto que el espanto y usar **Educación** en lugar de **Lucha** contra el espanto y darle el daño final.
- **Entierro:** Algunas apariciones pueden ser obligadas a servir en lugares específicos al robar sus cuerpos en vida y ocultarlos en el lugar que protegerán. Se debe encontrar el cuerpo que engancha al espanto con una prueba de **Investigación** dificultad 2 o 3, haciendo que los agentes sean seguidos y atormentados por el espanto, una vez con el cuerpo se debe regresar a la cripta, cementerio o tumba de donde se haya extraído el cuerpo con una prueba de **Investigación** dificultad 2 o 3 para encontrar la lápida o sitio correcto para realizar el entierro.

EMBRUJOS

Los embrujos son las habilidades que el espanto tiene, pueden ser para atacar, ayudar o simplemente que siempre están ahí por el hecho de su naturaleza, ej. un golpe que ataque a varios agentes al mismo tiempo, un hechizo que te deje cambiar de forma por unos minutos o ser incorpóreo.

Cosas que se deben considerar al crear un embrujo:

- Cuando un embrujo afecta directamente a uno o varios objetivos, siempre es una tirada encontrada.
- Cuando se hace un tiro para un embrujo se usan los dados del atributo asociado con el embrujo.
- Determinar la duración del embrujo inmediato, 1 turno, 1 secuencia, 1 escena o hasta que realice otro embrujo.

Estas es una guías para crear embrujos, pero si hay alguna dinámica o set de reglas no descritas aquí tienes toda la libertad de crear tu embrujo.

CREA TU ESPANTO

Si quieres crear tu propio espanto, sigue los siguientes pasos:

- 1) Piensa o investiga que tipo de espanto quieres crear.
- 2) Elige un nombre. El nombre pueden ser un nombre propio como el “el Duque de las flechas”, “Rodolfo fierros” o algo más general como “duende del naranjo”, “Cenizos”, etc.
- 3) Escribe una descripción. Esto sirve para darte una idea de su folklore y como actúa ante situaciones de peligro.
- 4) Elige su constitución. Es la cantidad de heridas que tolera

Nivel	Constitución
Escasa	1
Regular	2
Buena	3
Extraordinaria	4+

- 5) Elige sus características. Dependiendo del nivel de cada característica dada por su descripción.

Es importante recordar que en este juego es fácil dejar roto a los jugadores y que el combate no es el objetivo del juego, hay que crear espantos que se adecuen al tipo de juego y que no creen situaciones con criaturas casi invencibles.

Nivel de característica	Dados
Bajo	1d6-2d6
Regular	3d6-5d6
Competente	6d6-9d6
Grandiosa	10d6-12d6
Descomunal	13d6-15d6

- 6) Elige el nivel de dificultad de TERROR. Dependiendo de que tan horripilante sea la aparición elige un nivel de terror.

Nivel	Terror
Inquietante	1
Aterrador	2
Espantoso	3

- 7) Elige qué tipo de RITUAL que serán sus debilidades y darán pistas de cómo vencerle. Esto se crea a base de la investigación del espanto o invención del secretario. Siempre deja mínimo dos pistas accesibles para encontrar los secretos de los espantos.

- 8) Elige que EMBRUJOS puede realizar. Los embrujos son las habilidades que el espanto tiene, pueden ser para atacar, ayudar o simplemente que siempre están ahí por el hecho de su naturaleza, ej. un golpe que ataque a varios agentes al mismo tiempo, un hechizo que te deje cambiar de forma por unos minutos o ser incorpóreo.

Cosas que se deben considerar al crear un embrujo:

- Cuando un embrujo afecta directamente a uno o varios objetivos, siempre es una tirada encontrada.
- Cuando se hace un tiro para un embrujo se usan los dados del atributo asociado con el embrujo.
- Determinar la duración del embrujo inmediato, 1 turno, 1 secuencia, 1 escena o hasta que realice otro embrujo.

DUENDE DE LOS NARANJOS

En el folklore, el duende es una criatura pequeña, a menudo asociada con los bosques, los árboles (como los naranjos) y los campos. Se le atribuyen características como ser travieso, mágico, y protector de la naturaleza. Por lo general los duendes de los naranjos son gentiles y no buscan hacer daño, sus travesuras son más bromas ligeras como lanzar frutos como broma.

Características	
Constitución	<input type="checkbox"/> Aturdido: -1d6. <input type="checkbox"/> Roto: Se desvanece y toda la vegetación a 20 metros se marchita. No puede regresar a menos que reciba una ofrenda.
Fortaleza	1d6
Precisión	3d6
Ingenio	4d6
Carisma	6d6
Terror	Dificultad 1

EMBRUJOS

• **Teleportación:** (Reacción) Tiro 6d6(Carisma) vs Dif. 1: Permite moverse instantaneamente de un lugar a otro en una zona adyacente.

• **Control de Bestias:** Tiro 6d6(Carisma) vs. Dif. 1

Duración: 1 escena

Por cada éxito tira 1d6 para llamar a una bestias regionales al azar:

1. Un animal con constitución escasa.
- 2-4. Un animales con constitución regular.
- 5-6. Animal con constitución buena.

• **Trampa de Raíces:** Tiro 6d6(Carisma) vs. Fortaleza

Duración: 1 turno

Hace crecer raíces del suelo que intentan atrapar a una criatura. Hacer una tirada encontrada vs. fortaleza. Si la criatura es atrapada está inmovilizada y pierde su turno.

RITUAL

- Negociación (3 éxitos): Si hacen una ofrenda de comida gana un éxito sin tirar. Si hacen un acto de servicio hacia la naturaleza (plantar un árbol, limpiar el lugar, ayudar a un animal, etc.) ganan un éxito sin tirar.

PISTAS

Siempre hay un altar cerca de ellos, 1 éxito en un tiro de investigación o educación.

Los residentes de la zona saben como ganar el favor de los duendes.

Si les preguntas directamente depende de su estado de ánimo, te lo pueden decir.

ÁNIMAS Y FANTASMAS

Espíritus de difuntos que no han podido pasar al otro lado; se visualizan en forma corpórea vestidas de blanco, ligadas a voces y ruidos. Las identifican con seres amados, muertes violentas, personas que en vida no alcanzaron a cumplir encomiendas y deseos como amores o venganzas.

Características	
Constitución	□ Roto: Se desvanece.
Fortaleza	-
Precisión	-
Ingenio	6d6
Carisma	7d6
Terror	Dificultad 1

EMBRUJOS

• **Incorpóreo** (Pasivo): No puede ser dañado por cosas mundanas.

• **Difunto** (Pasivo): No necesita respirar ni es afectado por cansancio, sed, hambre, sueño o temperaturas extremas. • **Maldecir:** Tiro 7d6(Carisma) vs. Fuerza o Educación/Intuición

Duración: 1 escena

Para cada fantasma elige hasta 2 tipos de maldiciones formadas por lo siguiente:

- Causa un parálisis, amnesia, alucinaciones, miedo, lujuria.
- Causa una condición física o mental.

Elige un efecto por cada éxito adicional

- Causar una condición adicional.

- Causa parálisis, amnesia, alucinaciones, miedo o lujuria.

- Aumentar el tiempo del efecto.

- Agregar un objetivo adicional.

• **Poltergeist:** Tiro 7d6(Carisma) vs. Fuerza/Precisión

Duración: 1 turno

Provoca que los objetos pequeños en una zona leviten o se lancen contra todos los que estén en la misma zona. 1 Condición Física por cada éxito.

RITUAL

- Exorcismo (3 éxitos): Si se le ayuda al fantasma a resolver su asunto pendiente se gana 1 éxito sin tirar. Si se usa un objeto que tiene relación con el fantasma se gana 1 éxito sin tirar.

PISTAS

Cada fantasma tienen sus pistas dependiendo de lo que lo tiene atado al mundo material.

CHANEQUES

Seres humanoides de cuerpo entero color rojo, sobre su cabeza yacen dos cuernos y por piernas cuenta con una pata de cabra y otra de gallo. Gustan de hacer travesuras y tratos a cambio tributo u otros objetos de valor. Las creencias en torno a la existencia de los chaneques son amplias; son coincidentes aquellas donde toman apariencia de remolino de viento y de animales. También se presentan en figura de niño parlante y con colmillos, como un ser indefinido de ojos brillantes pero sin poder cambiar la forma piernas, que siempre tratara de ocultar.

Características	
Constitución	<input type="checkbox"/> Aturdido: -1d6. <input type="checkbox"/> Enojado: -2d6. <input type="checkbox"/> Roto: Se desaparece por 24 horas.
Fortaleza	6d6
Precisión	8d6
Ingenio	3d6
Carisma	7d6
Terror	Dificultad 1

EMBRUJOS

• **Invisibilidad** (Pasivo): Puede hacerse invisible mientras no haga otro embrujo

• **Cambio de forma:** Tiro 7d6(Carisma) vs. Intuición/Investigación

Duración: 1 escena

Permite a un ser cambiar su forma física para adoptar otra como un animal, fenómeno, niño o un objeto, sus patas siempre se quedan igual y siempre trata de esconderlas.

• **Chascarillo:** Tiro 7d6(Carisma) vs. Fuerza o Educación/Intuición

Duración: 1 turno

El chaneque hace una broma magia con la cual asigna uno de los siguientes efectos: Parálisis, amnesia, alucinaciones, miedo, lujuria.

RITUAL

- Ritual Ocultista (3 éxitos): Hacer una ofrenda con leche da 1 sin tirar o éxito inmediato dependiendo de la disposición del Chaneque.

PISTAS

Se creen muy listos, si apelan a su ego es fácil engañarlo.

DEMONIOS

Entes avaros, celosos y arrogantes, por lo que suelen estar solos y que disfrutan de incitar que los mortales sufren persiguiendo sus propios deseos. El demonio puede adoptar varias formas, desde la de animales, hasta representaciones humanas o adoptar una forma monstruosa. Un demonio puede atacar tanto el cuerpo como la mente de una persona, aunque primero tratará de seducir o engañar para lograr sus propósitos. A pesar de lo anterior, se dice que el ganarse su favor o respeto puede ser recompensado con conocimientos de todo tipo.

Características	
Constitución	<input type="checkbox"/> Burlon. <input type="checkbox"/> Confiado: +1d6. <input type="checkbox"/> Impresionado: +2d6. <input type="checkbox"/> Molesto: -2d6. <input type="checkbox"/> Roto: Se desvance por 1d6 días.
Fortaleza	8d6
Precisión	6d6
Ingenio	12d6
Carisma	13d6
Terror	Dificultad 2

EMBRUJOS

• **Escuchar deseo:** Tiro 13d6(Carisma) vs. Intuición

Duración: 1 turno

Permite tratar de sentir los deseos de la gente a su alrededor para facilitar tentarlos o engañarlos.

• **Cambio de forma:** Tiro 13d6(Carisma) vs. Intuición/Investigación

Duración: 1 escena

Permite a un ser cambiar su forma física para adoptar otra como un animal, fenómeno, niño o un objeto.

• **Maldecir:** Tiro 13d6(Carisma) vs. Fuerza o Educación/Intuición

Duración: 1 escena

Para cada fantasma elige hasta 2 tipos de maldiciones formadas por lo siguiente:

- Causa un parálisis, amnesia, alucinaciones, miedo, lujuria.

- Causa una condición física o mental.

Elige un efecto por cada éxito adicional

- Causar una condición adicional.

- Causa parálisis, amnesia, alucinaciones, miedo o lujuria.

- Aumentar el tiempo del efecto.

- Agregar un objetivo adicional.

El chaneque hace una broma magia con la cual asigna uno de los siguientes efectos: Parálisis, amnesia, alucinaciones, miedo, lujuria.

RITUAL

- Libro de Verdadero nombre (3 éxitos): Si consiguen su nombre secreto el ritual obtiene 1 éxito.

- Exorcismo (3 éxitos): Sin modificadores generales.

PISTAS

Para ser removido de este plano o usarlo como chantaje para conseguir algo de él es importante conocer su nombre.

Su nombre lo portan en una tablilla que guardan en cerca de ellos, no pueden estar separados de esta tablilla.

CALACAS

Son esqueletos completos, generalmente humanos, que pueden moverse por su propia cuenta. A diferencia de las ánimas, las calacas no están atadas a objetos o lugares. Frecuentemente se les encuentra luciendo trajes festivos, bailando y tocando instrumentos musicales para indicar una feliz vida en el más allá. A pesar de ser seres amigables, si se les molesta pueden resultar peligrosos ya que a pesar de no ser muy fuertes, raramente se encuentran solos.

Características	
Constitución	<input type="checkbox"/> Roto: Se cae a pedazos y se rearma en 1d6 horas.
Fortaleza	6d6
Precisión	6d6
Ingenio	3d6
Carisma	3d6
Terror	Dificultad 1

EMBRUJOS

- **Difunto** (Pasivo): No necesita respirar ni es afectado por cansancio, sed, hambre, sueño, temperaturas extremas, drogas o venenos.
- **Reensamblar** (Pasivo): Habilidad que permite a la criatura volver a armarse siempre que alguna de sus partes esté cerca o reemplazar las partes faltantes por otras similares.
- **Improvisación ósea** Duración: 1 escena
Permite usar y manipular huesos de difuntos para crear herramientas, instrumentos musicales o armas con una dureza similar al del objeto imitado. Estos huesos vuelven a la normalidad si son desatendidos o se alejan del esqueleto.

RITUAL

Entierro (3 éxitos): Si consiguen darle sepultura al cuerpo obtiene 1 éxito. Si tienen un perro en el grupo obtienen 1 éxito.

PISTAS

Sus gustos suelen estar ligados a los que poseía en vida, lo que puede ayudar a identificar la identidad del difunto.

GIGANTE MONTAÑA

Seres de la mitología universal presente también en Nuevo León; su existencia se remonta a un “tiempo de los gigantes”, durante el cual devoraban gente, cruzaban la creciente de los ríos con facilidad. La mayoría de los gigantes perecieron en el Diluvio; algunos se acostaron y jamás pudieron volver a levantarse, otros acomodaron su cabeza en las nacientes montañas de la Sierra Madre y se quedaron dormidos entrando en una hibernación de la cual aún no se han despertado.

Características	
Constitución	<input type="checkbox"/> Despreocupado: +1d6. <input type="checkbox"/> Desdeñoso: +1d6. <input type="checkbox"/> Molesto: +1d6. <input type="checkbox"/> Furioso: +2d6. <input type="checkbox"/> Preocupado: -1d6. <input type="checkbox"/> Confundido: -2d6. <input type="checkbox"/> Roto: Le da sueño y duerme.
Fortaleza	15d6
Precisión	7d6
Ingenio	1d6
Carisma	1d6
Terror	Dificultad 3

EMBRUJOS

- **Piel de roca** (Pasivo): Los gigantes cuentan con una piel tan gruesa que no pueden ser dañados físicamente por métodos convencionales.
- **Fuerza colosal** (Pasivo): Puede agregar un éxito por ronda a una tirada de Fortaleza.
- **Sin rodillas** (Pasivo): Estos seres no cuentan con coyunturas en las rodillas, por lo cual suelen estar cerca de los riscos para evitar caerse, ya que de hacerlo no podrá volver a pararse sin ayuda.
- **Resiliencia de montaña** (Pasiva): Cancela un éxito por ronda a tiradas para dañarlo.

RITUAL

Negociación (3 éxitos).

PISTAS

No suelen levantarse sin motivo, encontrar el por qué puede ayudar a hacerlos volver a dormir.

Capítulo 6 - Estructura de un caso

Este capítulo describe cómo un Secretario puede crear y llevar a cabo un caso. Un caso contiene personajes, una trama y generalmente eventos desastrosos en caso de que los Agentes no resuelvan la situación. Un caso no es una serie de eventos, como se desarrolla y cómo termina debe depender de las acciones de los Agentes y, hasta cierto punto, de la suerte. Existen muchas maneras de crear un caso pero se mostrará una con una estructura de seis fases que ayuden a los Secretarios a definir las escenas y poner a los Agentes en problemas. Los casos son la forma principal de jugar el juego, preferiblemente con casos de una sola sesión o campañas cortas, pero otras estructuras pueden permitir campañas más largas.

LA VERDAD DEL CASO

Lo primero al escribir un caso es crear una verdad que sea el corazón del mismo. ¿De qué trata la historia? Esa verdad tiene que estar relacionada con un conflicto que tengan que tratar los Agentes, algo ha salido mal y está por ponerse mucho peor encuentran la verdad.

Puedes tomar inspiración de alguno de los tipos de conflictos siguientes que involucran a humanos y espantos:

- Alguien desea algo de un espanto: Existen gran cantidad de leyendas de seres que custodian algún tesoro o conocimiento, aunque estos mismos pueden estar malditos.
- Alguien ha tomado algo de un espanto: Lo que puede parecer una baratija para uno puede ser un objeto realmente importante para un espíritu, causando desgracias hasta que se le devuelva lo robado.
- Alguien explota los poderes de un espanto: Incluso espantos benignos y juguetones como los chaneques pueden ser peligrosos si un humano les manipula para que realicen actos peligrosos para las personas mientras les insiste que todo es un juego.
- Alguien trata de salvar a otro de un espanto: Ya sea que alguien fue llevado por un espanto o es maldecido por uno, otra persona desea salvarle antes de que sea demasiado tarde y descubrir cómo empezó todo es clave.
- Alguien ha ofendido a un espanto: Quizá alguien hizo algo indebido en un cementerio o daño a una persona que era amiga de un espanto, pero ahora una persona se ha convertido en el objetivo del espanto hasta que consiga el perdón.
- Alguien desea detener o desterrar a un espanto: No son raras las historias de espantos que piden que les permitan descansar en paz o religiosos que tratan de desterrar a lo que piensan es el diablo.
- Alguien desea hacerse uno con un espanto: Los espantos

pueden tener gran poder que no puede ser manejado por cualquier mortal, por lo que no faltan personas ambiciosas que desean trascender y convertirse en algo más.

- Alguien usa rumores de un espanto para sus propios propósitos: La gente es supersticiosa y otros pueden crear rumores que les beneficien de una u otra manera, no importa si creen que los espantos son reales o no, los rumores han pueden poner violentas a las personas y los espantos no dudará en defenderse si les atacan.

Por otro lado pueden existir conflictos donde los espantos jueguen un papel mas secundario y conflicto principal sea de personas contra personas:

Autoridades: El gobierno, empresarios o terratenientes ponen las ganancias sobre la seguridad de la población común al punto de usar fuerzas del orden sobre civiles inocentes, afectando al amigo o territorio de algún espanto.

- Crimen: Personas que actúan fuera de la ley y la moral tratan de usar o dañar a otros, lo que puede motivar a un espanto a buscar ayuda o venganza.

- Progreso: Con las nuevas fábricas y máquinas, muchas personas son explotadas hasta desfallecer, mientras la mancha urbana va creciendo, provocando el enojo de múltiples espantos o creando nuevos espantos de las víctimas de las fábricas.

- Guerra y desastres: Eventos terribles que cambian para siempre la forma de vida de todos los habitantes, dejando a la gente y los espantos en el fuego cruzado de la guerra o enfrentando una calamidad común mientras oportunistas empeoran las cosas.

ESTRUCTURA DE UN CASO

Un caso normalmente se juega en seis secciones diferentes: Prólogo, Introducción, Investigación, Confrontación, Consecuencias y Epílogo. El secretario decide si desea mantener estas sesiones o improvisar por lo que es importante recordar que estas fases solo son una herramienta para ayudar a crear y cuidar el ritmo de un caso.

SECCIÓN 1 - PRÓLOGO

Todo misterio inicia con los agentes en alguna escena de su día a día, ya sea pequeñas escenas individuales de los agentes que sirvan para introducirse al resto del grupo donde puedan salir a relucir sus traumas y relaciones o resaltar la época, lugar y cultura del mundo donde viven los agentes. El secretario puede proponer las escenas por su cuenta o preguntarle a los agentes por recomendaciones, pero es importante recordar que estas escenas deben mantenerse cortas y cortarlas cuando se sienta adecuado. Después de esta sección casi todas las escenas se jugarán con todos los agentes presentes actuando como un grupo.

SECCIÓN 2 - INTRODUCCIÓN

Los agentes encuentran, escuchan o son invitados a investigar algo que esté relacionado con sus preocupaciones o sus intereses y que puede directa o indirectamente hacerles pensar que algo sobrenatural está pasando. Esto puede suceder en una escena con todos los agentes presentes, pero puede alargarse a través de múltiples escenas. En caso de que el caso se introduzca sin todos los agentes presentes, debería de hacerse una escena con todos presentes para que puedan discutir entre ellos antes de pasar a la siguiente sección. Usa la verdad del caso para diseñar el cómo introducir el caso dando un pequeño vistazo de qué está mal y qué podría llevarles a descubrir dicha verdad. Alguien herido, asesinado, cambiado o desaparecido, algo nuevo y fuera de lugar aparece bajo extrañas circunstancias, etc. Si los agentes no se interesan en el caso, recuérdales su motivación.

SECCIÓN 3 - INVESTIGACIÓN

La investigación es la parte más larga del caso y donde la mayoría de las escenas se llevarán a cabo. Los agentes visitan diferentes locaciones e interactúan con diferentes personas o espantos para recolectar pistas, confrontar problemas y aprender más sobre la verdad del caso. Puedes dejar que los jugadores participen en la creación de las escenas simplemente preguntándoles: “¿Dónde se reúnen y que es lo que hacen?”, nuevos problemas pueden ser agregados, alguna alarma se activa cuando abren una puerta, un policía rural, gendarme o militar les mira con sospecha y empieza a perseguirlos, etc.

UBICACIONES

En todos los casos debe haber múltiples ubicaciones para visitar durante esta sección para recabar pistas y encontrarse con posibles problemas. Las ubicaciones pueden ser lugares ordinarios como edificios, trenes o campos o algo fantástico como un laberinto debajo de la cama de un niño o un mundo paralelo habitado por las almas de los muertos.

PROBLEMAS

La mayoría de las ubicaciones tienen alguna forma de desafío. Puede ser algo previniendo que los agentes encuentren alguna pista, como un compartimiento oculto, puede ser alguna persona mintiéndoles, podría ser alguna criatura que ataque a los agentes, algún extraño fenómeno mágico o situaciones circunstanciales como un terremoto o la disputa entre dos familiares.

PISTAS

Cada ubicación debe contener una o más pistas. Las pistas clave deberían estar disponibles en múltiples ubicaciones y ser fáciles de encontrar o también llevar a nuevas ubicaciones a explorar para seguir descubriendo pistas de la verdad del caso. Otros ejemplos de pistas pueden ser formas de identificar algún espanto como avistamientos o rastros que haya dejado, secretos o rituales que puedan ser utilizados en la confrontación, debilidades y fortalezas de un oponente, información de los verdaderos objetivos y actos de los involucrados, las consecuencias de lo que sucederá si no resuelven el caso, entre otros.

CUENTA ATRÁS PARA EL DESASTRE

Piensa como la situación puede deteriorarse paso a paso durante el caso. A menos que los agentes encuentren una manera de prevenirlo, esto terminará en un desastre. Mientras juegan la cuenta atrás avanza sin decirle a los agentes, en lugar de eso agrega escenas donde experimenten las consecuencias de este avance o que escuchen de ello de alguna persona. Esta cuenta ayuda a avanzar la historia mientras va generando tensión y dramatismo. La cuenta atrás debería avanzar cuando los agentes avanzan muy lentamente, cuando no sepan qué hacer o cuando estén cerca de terminar el misterio. El desastre solo debería llegar si los agentes no resuelven el misterio, nunca por tardar demasiado.

Ejemplos de una cuenta atrás con un desastre:

- 3) Un fantasma incendia las casas de algunos bandidos como parte de una venganza.
 - 2) Los incendios continúan y empiezan a extenderse afectando a casas de inocentes.
 - 1) Los bandidos amenazan con represalias al pueblo si no entregan al culpable.
 - o) Sucede un terrible enfrentamiento con el pueblo en llamas y muchos fallecidos.
- 3) Rumores de mujeres desaparecidas son el chisme principal de todos.
 - 2) Se descubre el cuerpo de una de las desaparecidas con extrañas quemaduras.
 - 1) Las personas empiezan a buscar un culpable y algún conocido es inculpado.
 - o) El diablo se lleva a otra víctima, se produce un linchamiento de múltiples inocentes, las familias le prohíben a las mujeres el salir de casa y múltiples festividades se cancelan.

SECCIÓN 4 - CONFRONTACIÓN

La confrontación es la parte final del caso. Puede ser una ubicación, un evento o ambos. Los agentes han entendido la naturaleza del caso y ahora tratan de resolverlo, ya sea deteniendo un extraño ritual, liberando rehenes, llevando a un asesino ante la autoridad, haciendo que un alma en pena descanse en paz, por dar algunos ejemplos. Asegúrate de que todos los agentes se encuentren en la confrontación, para que ninguno se pierda una de las escenas más importantes del caso. Si los agentes fallan durante la confrontación, la cuenta atrás continúa y si ya no queda tiempo para volver a intentarlo, llega el desastre. Aun si los agentes tienen éxito, algunos elementos del caso pueden estar sin resolver lo que puede dar pie a nuevos casos.

SECCIÓN 5 - CONSECUENCIAS

La vida continúa, después de la confrontación introduce algunas escenas donde se muestran los efectos de los agentes en la vida y lugares que conocieron durante el caso, quizá cubriendo en el camino sus propios rastros y destruyendo la evidencia que pueda llevar a ojos extraños a los agentes y la organización que representan. Quizá algún agente se encontró con la muerte o con heridas físicas y mentales que ya no le permitan tener una vida normal y decida jubilarse, este es buen momento de ser despedido por sus compañeros, ya sea en un funeral, una pequeña fiesta o tristes mientras lo llevan a un manicomio. Motiva a cada agente a decir algo memorable de la víctima y que exprese sus emociones.

SECCIÓN 6 - EPÍLOGO

Después del caso los agentes vuelven a su vida cotidiana. Discute con los jugadores si los agentes han cambiado o aprendido algo nuevo de la experiencia. Los agentes ganan puntos de experiencia y determinan si algún defecto o revelación obtenido al quedar rotos se vuelven permanentes y determinar si desean cambiar algún aspecto personal como la motivación, trauma o relación con otros agentes y gastar los puntos de experiencia acumulada.

LEYENDAS DEL NORESTE

COMUNIDAD DE CREACIÓN
DE JUEGOS DE ROL

leyendasdelnoreste.com

hola@leyendasdelnoreste.com
[instagram.com/leyendasdelnoreste](https://www.instagram.com/leyendasdelnoreste)
mastorol.es/@leyendas



Proyecto realizado con el apoyo de
LABNL a través de la Convocatoria
de Proyectos Ciudadanos
Mayo-Julio 2024