

Investigadores Y SECTARIOS

SOIS UN GRUPO INDEPENDIENTE DE INVESTIGADORES EN NUEVA INGLATERRA. Ya habéis tenido algún tipo de conexión con los mitos y de forma consciente o inconsciente, intuís que hay fuerzas muy poderosas capaces de cualquier cosa. Ha llegado a vuestros oídos cierta información. ¿Investigaréis esos sucesos tan extraños? ¿Evitaréis una inminente catástrofe? ¿Aprovecharéis esas fuerzas para vuestro beneficio?

JUGADORES:

CREAD VUESTROS PERSONAJES

1 Elige un estilo para tu personaje: **coqueto, escéptico, excéntrico, intrépido, peligroso, perspicaz.**

2 Elige un rol para tu personaje: **académico, artista, coleccionista, cura, diletante, periodista, o policía.**

3 Elige un número del 2 al 5, ambos inclusive. Con un número alto eres mejor **INVESTIGADOR** (todo tipo de cosas físicas y razonables como buscar en archivos, encontrar pistas, conducir, usar armas...) mientras que con un número bajo eres mejor **SECTARIO** (todo lo relacionado con la psicología y lo desconocido como tener contactos, interrogar, ser carismático, saber si alguien miente, tener presentimientos o resistir el impacto de un suceso extraño o paranormal).

4 Dale a tu personaje un nombre propio de los años 20 (o cualquier otra época) como John Proctor, Lavinia Bristol, Samuel Wadsworth, Adelia Bliss...

Tienes: El equipo relacionado con tu rol y/o estilo (ropa de la época, un arma de fuego, contactos en tus círculos más cercanos, un medio de transporte...).

El objetivo del jugador: haz que tu personaje sea partícipe de la investigación y logre salvar el mundo... o acabe por volverse loco en el intento.

El objetivo del personaje: Elige una de estas o inventa una: evitar un desastre, descubrir misterios, investigar lo extraño, vengarte de, aprender de los mitos, romper una maldición que persigue a...

JUGADORES:

CREAD VUESTRO GRUPO

Necesitas definir **dos puntos fuertes** del grupo (un mecenazgo, buena reputación, contactos en los bajos fondos,

buena coordinación) y un **problema** (sin recursos económicos, no nos conoce/conocemos a nadie, nos conocen demasiado, perseguidos por una maldición).

TIRADAS DE DADOS

Cuando quieras hacer algo arriesgado tira 1d6 para determinar qué tal. Tira +1d si estás preparado y +1d si eres un experto (el DJ te dirá cuántos dados puedes tirar basándose en tu PJ y la situación). **Tira los dados y compara cada resultado con el número que elegiste en el paso 3.**

↓ Si haces una acción de **INVESTIGADOR** (acciones físicas) necesitas sacar un número **inferior**.

↑ Si haces una acción de **CULTISTA** (acciones psicológicas) necesitas sacar un número **superior**.

0 Si ninguno de tus dados tiene éxito, algo sale mal. El DJ te dirá cómo empeoran las cosas.

1 Si sacas un éxito, lo consigues a duras penas. El DJ te pondrá una complicación, un coste o un daño.

2 Si sacas dos éxitos, lo has hecho genial. ¡Muy buen trabajo!

3 Si sacas tres éxitos, ¡consigues un éxito crítico! El DJ te dará algún beneficio extra.

! Si sacas exactamente tu número, obtienes una **REVELACIÓN**. Te darás cuenta de algo. Hazle una pregunta al DJ y te dará una respuesta sincera y puedes cambiar tu acción si quieres (pero tendrás que volver a tirar). Algunas preguntas interesantes:

¿Cómo se sienten en realidad? ¿Quién está detrás de todo esto? ¿Cómo podría conseguir que ellos _____? ¿A qué debería estar atento? ¿Cuál es la mejor forma de _____? ¿Qué está sucediendo realmente?

APOYO: Si quieres apoyar la tirada de otro, explica cómo lo haces y tira los dados. Si tienes éxito le das +1d.

DJ: CREA UNA INVESTIGACIÓN

Tira 4d6 o elige de la siguiente tabla:

UNA AMENAZA	
1	Un político corrupto...
2	Un académico con demasiado conocimiento...
3	Un padre/amante despechado...
4	Un empresario ambicioso...
5	Un culto/secta de inconscientes...
6	Un artista excéntrico...
PRETENDE...	
1	destruir/corromper...
2	robar/capturar/ocupar...
3	hacer una invocación en/de/con...
4	proteger a la humanidad de...
5	diseñar/construir/crear...
6	esconder/ocultar para su beneficio...
UN/UNA...	
1	templo/ruinas/casa encantada...
2	hospital/psiquiátrico/prisión...
3	biblioteca/universidad/auditorio...
4	culto/ritual sangriento...
5	bestia/abominación...
6	obra (libro, partitura, escultura)...
DONDE/QUE...	
1	destruirá la ciudad/planeta.
2	se destruirá/terminará al anochecer.
3	romperá las leyes de la realidad conocida.
4	invocará a un ser inconmensurable.
5	abrirá un portal a lo desconocido.
6	arreglará/evitará... (tira otra vez en esta tabla)

MECÁNICAS DE DAÑO Y CORDURA

No estás jugando bien a los mitos si no mueres o acabas con algún tipo de trastorno mental. Ambas situaciones se resuelven **lanzando un solo dado**.

Si tu PJ recibe algún tipo de **ataque físico**, lanza **1d6** usando **INVESTIGADOR**. Si sacas un resultado **igual o inferior** que tu número, sigues en pie; si no... es que has muerto.

Si tu PJ presencia algún tipo de suceso terrorífico o relacionado con los mitos, lanza **1d6** usando **CULTISTA**. Si sacas un resultado **igual o superior** que tu número, el impacto del horror presenciado ha sido mínimo en ti; si no... es que ha hecho mella y tu delicado cerebro humano no ha sido capaz de asimilar la realidad.

DJ: CÓMO DIRIGIR EL JUEGO

El objetivo es averiguar cómo derrotar la amenaza. Deja claro cuál es la amenaza mostrando pruebas de sus últimas fechorías a la prensa/autoridades. Antes de que la amenaza afecte a los PJ, dales una pista de lo que va a suceder y pregúntales cómo reaccionan. "Hace días que no ven a Samantha Coleman y los vecinos dicen que escuchan ruidos raros en su piso. ¿Qué hacéis?" "La partitura que acabas de adquirir en el anticuario tiene unas armonías muy extrañas. ¿Pruebas a ver cómo suena en tu violín?"

Haz que tiren cuando no esté claro lo que puede pasar. No planifiques de antemano. Deja que las cosas sigan su camino. Aprovecha los fallos para que la historia siga desarrollándose. La situación siempre cambia después de una tirada, ya sea para bien o para mal. Haz preguntas y trabaja con respuestas. "¿Os habéis encontrado alguna vez con un seguidor de la Secta del vacío? ¿Qué ocurrió?"



INVESTIGADORES Y SECTARIOS es un juego de rol minimalista de Forja de Escribas ideado por Luis Gimeno para perder cordura en cualquier momento casi sin preparación y usando unos pocos dados de seis caras; basado en *Lasers & Feelings* (v1.2) de John Harper, traducido al castellano por Hugo González. Este juego está bajo licencia CC BY-NC-SA 3.0. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

ÉCHALE UN VISTAZO A...

<https://deceasdemundos.com/>
http://alvinmint.com/generadores_aleatorios/
<https://tabletopaudio.com/>
<http://www.sinergiaiderol.com/>

