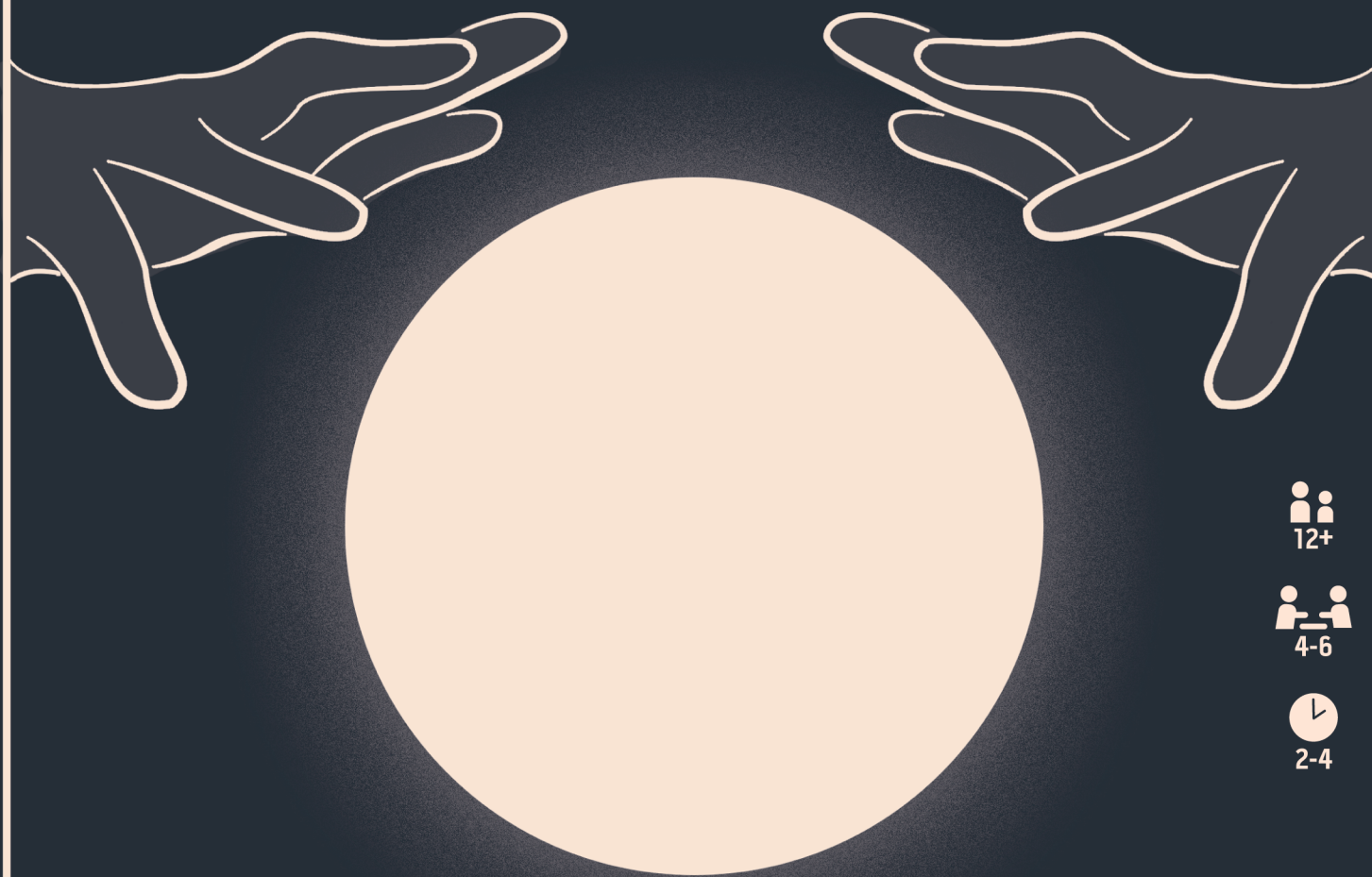


DANOS UNA SEÑAL

SUSANA F. PLONEDA Y WENDY A. CIELO



12+



4-6



2-4

UN JUEGO DE ROL SOBRE FANTASMAS

Proyecto seleccionado de la convocatoria

>> AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL HECHAS POR MUJERES <<

ADVERTENCIA

Si tú o alguno de tus jugadores sufrió la pérdida de un ser querido o la muerte resulta ser un tema delicado para cualquiera de los presentes, te recomendamos no jugar este juego o dejarlo para una ocasión más propicia.





ÍNDICE

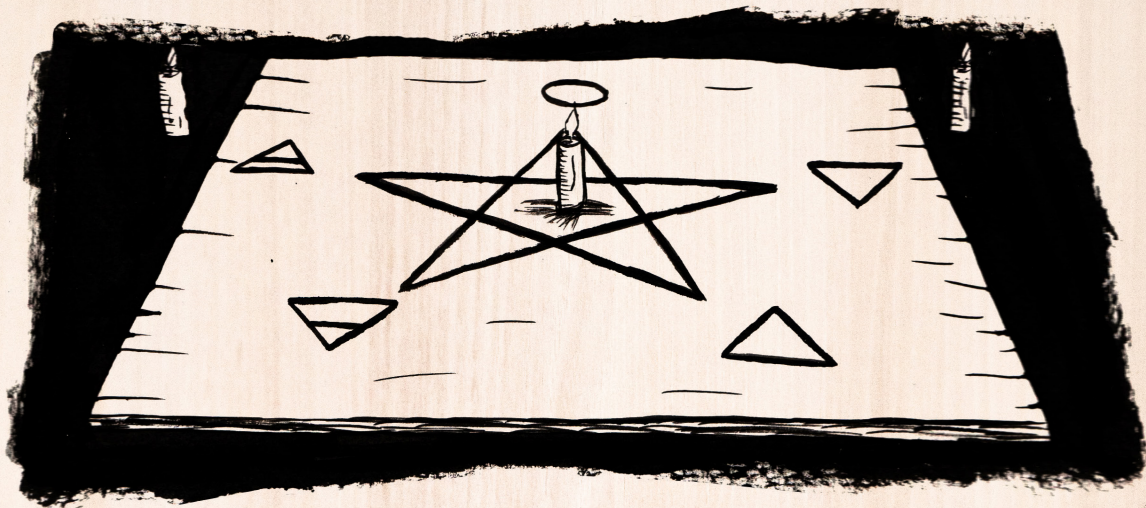
PRÓLOGO	5
INTRODUCCIÓN	6
¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?	6
¿DE QUÉ TRATA DANOS UNA SEÑAL?	6
¿CÓMO USAR ESTE LIBRO?	6
¿QUÉ SE NECESITA PARA JUGAR?	6
¿CÓMO JUGAR?	
ETAPA DE CREACIÓN	
7	
EL FANTASMA	
7	
TIPO DE FANTASMA	8
PERSONAJES	9
ETAPA DE INVOCACIÓN	13
ETAPA “LOS ÚLTIMOS DÍAS”	13
ETAPA “EL EPÍLOGO”	
14	
PUNTOS DE CONCENTRACIÓN, PERDICIÓN E ILUMINACIÓN	15
MOVIMIENTOS	16
PARA EL VÍNCULO	17
HERRAMIENTAS DE SEGURIDAD Y CONFORT	17
ALGUNOS CONSEJOS	18
GLOSARIO	20
SEMBLANZAS	21
AGRADECIMIENTOS	22
ANEXOS	23

DANOS UNA SEÑAL

Susana F. Ploneda y Wendy A. Cielo

*Porque tenía miedo de las noches que le llenaban de fantasmas la oscuridad.
De encerrarse con sus fantasmas. De eso tenía miedo...*

“Pedro Páramo” (1955), Juan Rulfo



Las miradas nerviosas de todos se cruzaron al llegar a aquel local de peculiar aspecto y se preguntaron silenciosamente si aún era necesario contactar con “ella”. Esperaron un momento buscando un atisbo de duda que les permitiera dar la vuelta y pretender que sus pisadas nunca llegaron a tocar aquella acera, perteneciente a un barrio abandonado por la sociedad. Pero no había dudas, era necesario saber los detalles de aquel deceso y así lograr que “eso” pasara a tener un descanso digno.

La duda les hacía querer regresar, pero el destino, los empujó a entrar. Uno a uno desfilaron dentro del local haciendo sonar un leve tintineo proveniente de la parte alta de la puerta, mientras sus ojos se acostumbraban a la tenue luz emitida por las velas que acentuaban un extraño aroma a cera e incienso. Los pequeños resplandores rebotaban erráticamente alrededor de los visitantes, danzando rítmicamente gracias a los talismanes y amuletos que colgaban sobre las paredes del recinto y que reflejaban la luz a su paso. La curiosidad y el nerviosismo del grupo los hizo fisgonear a su alrededor hasta que un par de sonoros pasos rebotaron sobre la desgastada madera y anunciaron la presencia de una joven que atravesaba unas gruesas cortinas rojas.

Sus cabellos azabaches resaltaban sus facciones morenas, mientras que sus hipnotizantes ojos y su grácil movimiento de mano invitaron a todos a pasar a la habitación de la cual

ella provenía. La cortina se levantó levemente y aquel desconfiado grupo se adentró aún más en el recinto. Dentro de aquella habitación se encontraba una mesa donde reposaba una vieja bola de cristal acompañada por antiquísimos talismanes con signos incomprensibles para los visitantes. El número de sillas alrededor de la mesa era exacto, lo cual tensó más el ambiente: ellos nunca les dijeron cuántas personas se presentarían.

Cada uno se sentó con cautela, mientras la joven que los recibió se desdibujaba en la oscuridad del sitio sin decir palabra alguna, permitiendo que el lugar se embriagara con las emociones que afloraban: nerviosismo y miedo a lo desconocido.

Tras un par de minutos que parecieron horas, apareció una anciana de la mano de la joven, quien le ayudó a sentarse con los demás. La enigmática mirada de la anciana estaba oculta tras unas densas cataratas y su cabello blanco daba la apariencia de que aquel invierno la abrazó desde tiempos inmemorables. Un fuerte escalofrío recorrió a los presentes mientras la anciana tomaba su asiento y, colocando sus manos en la bola de cristal, pronunciaba sus primeras palabras con una cascada voz:

“Hemos venido aquí para pedir tu presencia, ¡oh, querida Adriana!
Habla con nosotros y hazte presente en este lugar”.

PRÓLOGO

Danos una señal es un juego de rol (JdR) inspirado en las sesiones espiritistas que fueron tan famosas en el siglo XIX; las cuales consistían en la reunión de diversas personas interesadas en contactar a un espíritu o fantasma y comunicarse con él por medio de un médium. Personajes históricos espiritistas como las hermanas Fox, Lizzie Doten y Sylvia Browne, e importantes políticos como Mary Todd Lincoln (primera dama de Estados Unidos en 1861, esposa de Abraham Lincoln) y Francisco I. Madero (presidente de México en 1911) permitieron que se popularizara dentro del imaginario colectivo y la cultura pop, causando que aún en nuestros días estén presentes estas prácticas aún con un grueso velo de misterio, superchería y escepticismo.

Este juego no busca ser una sesión espiritista, así como tampoco pretende ser un tratado de ocultismo. *Danos una señal* está pensado para

crear de forma conjunta una historia según la idea colectiva de las sesiones espiritistas, al estilo de películas como *Los otros* (*The others*) de Alejandro Amenábar o *Poltergeist* de Tobe Hooper y, al mismo tiempo, recrear de forma colectiva la vida de una persona, el difunto, la cual puede estar llena de traiciones, momentos conmovedores y eventos inesperados, todo dependerá de los participantes.

Danos una señal es un juego que mezcla tanto el espíritu detectivesco del juego de *Clue* o la película de *Rashomon*, de Akira Kurosawa, como una búsqueda de redención, perdón y descanso como en *Sexto sentido*, de M. Night Shyamalan, para crear una historia de terror, drama y hasta comedia. ¿Lograrán que el espíritu descanse en paz?, ¿descubrirán quién es el culpable de su muerte o simplemente buscan encubrir los hechos? Cualquier vuelta de tuerca es posible.



INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol es aquel en el cual una o varias personas asumen un “rol” interpretando a un personaje dentro de una ambientación ficticia, ya sea de una manera escrita o actuada. El objetivo principal es ser partícipe activo de la historia y que, por medio de decisiones y acciones, se pueda tener un impacto importante dentro de la narración.

Danos una señal es un juego de rol narrativo, se enfoca en relatar de forma conjunta una historia; es decir, cada jugador contará partes diferentes de la misma. A diferencia de otros juegos, no se busca ganar por medio de tiradas de dados o enfrentándose directamente a problemáticas propuestas por un director de juego, si no que busca la colaboración de todos los participantes para armar la ficción, quitando por completo el peso de la creación de la trama de un participante en específico.

¿DE QUÉ TRATA DANOS UNA SEÑAL?

Danos una señal es un juego de rol inspirado en las sesiones espiritistas que se pusieron de moda en el siglo XIX, en las cuales las personas que deseaban comunicarse con un espíritu se acercaban a un médium para comunicarse con el más allá. Por otro lado, se emplean mecánicas basadas en el motor *Powered by the Apocalypse* (PbTA) desarrollado por Meguey Baker y Vincent Baker en el 2010 para el juego *Apocalypse World*.

El objetivo principal de *Danos una señal* es narrar de forma conjunta los sucesos de una sesión espiritista y eventos de la vida de alguien que ya murió. Se busca que los participantes desarrollen, con base en “recuerdos” (flashbacks), la historia del espíritu que “se invoca”. Cada jugador, además de tomar un papel narrativo dentro del juego como parte de uno de los integrantes de la sesión, también deberá darle voz al fantasma, relatando sus recuerdos y sentimientos a los participantes. De esta forma se explorará la vida del difunto, sus últimos días y, finalmente, el momento antes de su muerte para ayudarlo a obtener el descanso eterno.

¿CÓMO USAR ESTE LIBRO?

Para poder llegar al objetivo principal necesitarás de este libro para poder entender los conceptos básicos de las mecánicas del juego, además de material que pueda ayudarte tanto para la ambientación y referencias para desarrollar y concluir el juego a través de sus diferentes etapas.

A diferencia de otros juegos de rol, no es necesario que se prepare ninguna trama, esta se irá formando de forma colectiva según pasen las etapas del juego. Por otro lado, más que necesitar un director de juego (DJ) como en los JdR tradicionales, se requiere de un guía, en este caso, **vínculo**, el cual moderará el juego, participará como el médium y se encargará de mediar entre los jugadores y hacer que la narración avance. Es necesario que la persona que sea el vínculo tenga un mayor conocimiento de las reglas expresadas en este documento.

¿QUÉ SE NECESITA PARA JUGAR?

Principalmente, debes tener a mano los libretos de los personajes ya sea impresos o de forma digital.

También se usan:

- 2 dados de 6 (2d6) para realizar tiradas
- Papel, lápices o bolígrafos,
- 12 fichas rojas
- 12 fichas blancas (las fichas pueden ser de cualquier color mientras sean dos tonalidades diferentes).

Por otro lado, puedes emplear objetos extras para ambientar, como música, velas, una bola de cristal o lo que pueda venir a tu mente. La creatividad no tiene límites.

Finalmente, se requiere de entre tres y cinco jugadores, uno de ellos será el vínculo (médium) y los demás serán personajes.

¿CÓMO JUGAR?

Danos una señal está dividido en cuatro etapas de juego. Cada una responde a un momento en específico dentro de una sesión espiritista, y, según el desarrollo de la trama conjunta, dará paso a un final, el cual puede ser positivo, neutral o negativo. En cada etapa del juego es necesaria la participación tanto del vínculo como de cada uno de los integrantes para relatar todo lo que sucede en la sesión y los diversos episodios clave de la historia del difunto, los cuales darán respuesta a qué lo detiene en el mundo terrenal. Las cuatro etapas son: creación, invocación, los últimos días y el epílogo.

ETAPA DE CREACIÓN

Durante esta etapa se determinará el contexto, se creará al fantasma, el médium y a los personajes que participarán. Es importante determinar quién fungirá el papel del médium, recomendamos que sea la persona que mejor conozca las reglas del juego. Los demás serán los participantes de la sesión espiritista, generalmente, quienes contrataron al médium.

EL FANTASMA

Se seleccionará de forma conjunta un fantasma (ver tipo de fantasma) y entre todos los participantes se determinará la historia de este. Para ello te recomendamos que respondan las siguientes preguntas:

¿Cómo se llamaba?

¿Qué edad tenía cuando murió?

¿Cuántos años lleva de muerto?

¿Cuál es su género?

¿Cómo murió? (en algunos casos, esta pregunta se puede dejar de lado y dejar que la narración la determine)

¿Cuál era su apariencia?

¿Cómo era su vida antes de haber muerto?

Se pueden emplear tantas preguntas como se crean necesarias para conocer mejor al espíritu y tener un buen punto de partida. Todos esos datos se colocan en la hoja del personaje del fantasma.

EJEMPLO DE JUEGO

VÍNCULO: Vamos a definir cómo será nuestro fantasma. Veamos, ¿cómo se llamaba?

JUGADORA 1: Yo creo que se llamaba Adriana.

VÍNCULO: Muy bien, entonces será Adriana. ¿Qué edad creen que tenía cuando murió?

JUGADORA 2: Tenía 40 años.

JUGADORA 3: Mejor que sean 45 así, si tiene hijos, ya estarán grandes y podrían ser parte del juego.

VÍNCULO: Bien, entonces tendrá 45 años y al parecer será madre de familia. ¿Cuál es su género?

JUGADORA 1: Femenino.

VÍNCULO: excelente, ¿hace cuánto tiempo murió?

JUGADORA 3: murió hace dos meses.

VÍNCULO: Muy bien, ahora, ¿quieren que en este momento se defina cómo murió?

JUGADORA 4: Sí, de un ataque al corazón.

VÍNCULO: bien, ya anda notado. ¿Cuál era su apariencia?

JUGADORA 1: era una mujer fuerte, de piel morena y cabello corto

JUGADORA 2: sí, tenía dos hijos y era llenita ya que tenía un trabajo algo sedentario.

JUGADORA 3: era alta y no solía maquillarse mucho.

VÍNCULO: ahora queda definir cómo era su vida.

JUGADORA 3: era una mujer trabajadora, con un excelente empleo en un laboratorio.

JUGADORA 1: sí, era la directora del laboratorio. Pero al parecer cosas extrañas se realizaban en ese sitio, por lo cual, no podía contar muchas cosas a las personas a su alrededor.

JUGADORA 2: aún así, quería mucho a sus hijos y procuraba darles la mejor vida. Hace tiempo que su esposo había muerto.

JUGADORA 4: sí, la gente cerca sólo sabía que trabajaba en un laboratorio, pero no se sabía mucho más que ello.

TIPO DE FANTASMA

Tras determinar el trasfondo del fantasma, se debe considerar el tipo de fantasma que será. Es bien sabido que las motivaciones fantasmales para permanecer en la tierra varían. En *Danos una señal* existen diferentes tipos de fantasmas, los cuales determinarán el tipo de interacción que el ente tendrá con los personajes, la historia que se genere y, finalmente, el entorno que se crea. Los tipos son los siguientes:

VENGATIVO (IRA, DESAGRADO Y RENCOR): estos fantasmas permanecen en la tierra porque desea concluir una venganza contra algo o alguien. Se debe evitar provocarlo para no causar que se concilie la iluminación, sobre todo, si está presente la persona de la cual quiere vengarse.

MUERTE REPENTINA (SORPRESA, TRISTEZA Y DESAGRADO): probablemente murió por un accidente o por algún tipo de enfermedad cardíaca fulminante. Aún no termina de asimilar su propia muerte. Es preferible evitar decirle de forma abrupta cómo murió, eso causará que disminuya la iluminación.

EL DEL SECRETO OCULTO (VERGÜENZA, DESCONFIANZA Y DUDA): algunos fantasmas se llevan algún hecho a la tumba, algo que debe ser revelado o no les permite descansar. Puede ser desde un amor hasta un evento perturbador. Es mejor evitar preguntarle directamente dónde está la herencia para evitar su ira.

EL DESAPARECIDO (SORPRESA, DUDA, RENCOR): cuando estaba en vida simplemente un día no volvió a su hogar, no se sabía si estaba vivo o muerto hasta este momento que al fin se puede comunicar con su familia. El resentimiento que tiene por no haber sido encontrado provoca que la iluminación caiga si le preguntan directamente dónde está.

EL DE LA HERENCIA (RENCOR, DESAGRADO Y TRISTEZA): es muy común que, tras la muerte de alguien, una de las razones por las cuales buscan a un fantasma es para arreglar problemas de herencia. Imagina lo frustrante que ha de ser que saquen a alguien del descanso eterno sólo para preguntar cosas banales como bienes materiales, así que es mejor evitarlo para que no baje la iluminación.

EL NECIO (DESCONFIANZA, DESAGRADO E IRA): algunos fantasmas llevan en una casa tanto tiempo que asumen que ésta les pertenece,

molestándose cuando llega un nuevo visitante no deseado a vivir con él. Es mejor no contradecirlo para que no baje la iluminación, a fin de cuentas, él llegó primero.

EL QUE CREE QUE NO HA MUERTO (SORPRESA, DUDA Y DESCONFIANZA): en algún punto, una persona falleció y no está consciente de ello, sigue repitiendo sus rutinas en el mundo de los espíritus e intentando interactuar con los vivos, creyendo que simplemente la gente es despistada, que lo ignoran o que lo han excluido socialmente. Es mejor no decirle de forma abrupta que murió o caerá la iluminación.

ASUNTOS PENDIENTES (RENCOR, TRISTEZA Y VERGÜENZA): hay personas que consideran que concluyeron sus vidas antes de tiempo y que dejaron asuntos pendientes en la tierra. Estos fantasmas nunca mostrarán de forma clara cuál fue el asunto pendiente, por lo cual, es mejor no preguntar y esperar a que se exprese poco a poco.

EJEMPLO DE JUEGO

VÍNCULO: ahora determinemos cuál será el tipo de fantasma, están... (describe todos los fantasmas) o ¿Gustarían escocerlo al azar?

JUGADORA 1: a mí me gustaría que sea la de asuntos pendientes, puesto que, tras su muerte, dejó muchos casos sin cerrar, como el de su esposo muerto.

JUGADORA 2: yo creo es mejor que sea la de la muerte repentina, ya que murió de un paro cardíaco.

JUGADORA 3: mejor la del secreto oculto, sobre todo si su trabajo era tan peculiar y nadie sabía en realidad a qué se dedicaba. Es más, aún no sabemos qué fue lo que le pasó a su esposo.

JUGADORA 4: sí, también me gusta la idea del secreto oculto, seguro pasaron cosas bien raras en su vida.

JUGADORA 1: ahora que lo mencionas, creo que tienen razón.

VÍNCULO: si todas están de acuerdo, será la del secreto oculto.



Finalmente, coloca 5, menos la cantidad de personajes de puntos de perdición e iluminación en la rueda de la verdad. Por ejemplo: si juegan cinco personas (un vínculo y cuatro personajes), se restaría 5 - 4 (personajes), dando como resultado 1, es decir, contarán con un punto de perdición y uno de iluminación al iniciar el juego.

PERSONAJES

Los personajes son aquellos que participan en la sesión espiritista además del médium. Generalmente son personas que de alguna forma tuvieron relación con el ente y desean que descanse en paz. La motivación de cada uno puede ser diferente, tal vez tengan un lazo afectivo o simplemente quieren que deje el lugar porque ya resulta molesta su presencia, esto dependerá de cada jugador cuando cree a su personaje.

En primer lugar, debes elegir la relación que tenías con el difunto. Existen seis arquetipos diferentes de personajes a seleccionar, cada uno tendrá una motivación y relación diferente con el fantasma.

AMIGO: compartiste con el difunto lazos de amistad, puede ser desde un apego superficial hasta el tener una unión que va más allá de la muerte. Se puede elegir entre los siguientes tipos de relación:

- **AMIGOS DE LA INFANCIA:** su amistad comenzó cuando eran solamente niños. Si se interrumpió en algún momento o continuó hasta antes del fallecimiento del difunto es decisión del jugador.
- **COLEGA LABORAL:** se conocieron durante el trabajo, aquella persona que hace que la vida profesional sea más amena.
- **COMPAÑERO DE CUARTO:** compartieron cuarto en algún momento de la vida. Lidiaban con la vida diaria, compartían el contenido del refrigerador y la responsabilidad de lavar la loza.
- **COMPAÑERO DE LA ESCUELA:** eres quien hizo que la vida académica del occiso fuera más divertida.
- **INSEPARABLES:** una vez que se conocieron fue imposible separarlos. Compartieron grandes momentos y los unía un lazo que ni la muerte puede cortar.
- **AMIGO A DISTANCIA:** conociste al occiso en algún viaje realizado y siguieron en co-

municación por carta, teléfono, internet o mensajes de texto.

AMADO: en algún momento viviste un romance con el difunto.

- **ALMAS GEMELAS:** los lazos que te unen con el fantasma son tan fuertes y el amor que los unió fue tan intenso que siempre consideraste que era tu alma gemela.
- **CÓNYUGE:** el difunto y el personaje unieron lazos en matrimonio. Si la relación era buena o mala, depende del jugador.
- **AMANTE:** mantenían una relación secreta y esporádica. Sólo tú sabes las promesas que se hicieron y los momentos que se vivieron que tal vez puedan revelar sobre la historia de la muerte del difunto.
- **AMOR IMPOSIBLE:** aunque se amaban, nunca pudieron estar juntos, tal vez pasaron por momentos complicados que lo impedían o algún otro peculiar impedimento.
- **EXPAREJA:** estuvieron juntos un tiempo, pero por alguna razón tuvieron que separarse, tal vez se terminó el amor o pasó algo más.
- **PRIMER AMOR:** fuiste el primer flechazo en la vida del difunto. Dicen que el primer amor nunca se olvida.

FAMILIAR: estabas emparentado con el difunto.

- **HERMANA(O):** el difunto era tu hermano. Si es medio hermano o hermano adoptivo depende del jugador.
- **MADRE O PADRE:** el difunto era tu hijo. Se puede determinar si era hijo adoptivo o hijo de otra relación.
- **HIJA (O):** el difunto era tu padre. Puedes seleccionar si era tu padre biológico o padre adoptivo.
- **ABUELA (O):** el fantasma era el padre o madre de alguno de tus progenitores. Habrás convivido con él de alguna forma.
- **SOBRINA(O)/ TÍO(A):** el fantasma es hermano (a) de tus padres o hijo de uno de tus hermanos. De alguna forma conviviste con ellos y es por eso que ahora estás en la sesión.

- **PRIMA (O):** el ente era hijo de los hermanos (as) de uno de tus padres. De alguna forma compartiste momentos con él.

CONFIDENTE: el difunto solía contarte los incidentes de su vida, probablemente sabes secretos que no se atrevía a contar a otras personas.

- **PSICÓLOGO:** tú tratabas psicológicamente al difunto, de tal forma que conocías muchos de los problemas que tenía en su vida y lo ayudaste a solucionar muchos conflictos, o eso crees.
- **PELUQUERO(A) O ESTILISTA:** cada vez que se iba a arreglar el cabello el difunto, te contaba hechos de su vida que probablemente no le contaba a nadie más. Seguro sabes chismes de muchas personas, hasta de los que andan contigo ahora en la sesión.
- **ABOGADO:** tú conoces el posible historial delictivo del difunto, en varias ocasiones tuviste que ayudarlo a salir de diversos problemas. Tal vez esos conflictos están relacionados con su muerte.
- **GUÍA ESPIRITUAL:** eras la persona a la cual el difunto se acercaba para obtener orientación respecto a su papel en el mundo y los planes que algún ser superior tenían hacia ellos durante la vida y, tal vez, ahora durante la muerte.
- **CANTINERO:** en vida, el difunto acudía constantemente a tu negocio y con un buen vaso de alguna bebida alcohólica, te contaba sus problemas y los pormenores de su vida.
- **TAXISTA O CHOFER:** fuiste el chofer o el taxista de confianza del difunto, te tocó verlo en diferentes circunstancias y seguramente te tocó escuchar muchas historias interesantes de su parte.

INVESTIGADOR: de alguna forma u otra investigaste algo sobre la vida del difunto y, tras su muerte, te toca investigar ahora sobre su muerte. ¿Estaba metido en algo turbio, alguien estaba en su contra? Te corresponde averiguarlo.

- **POLICÍA:** en una o más ocasiones te tocó resolver problemas del difunto durante su vida. ¿Te llamaban por culpa de él o era él quien te llamaba para que lo ayudaras? Eso depende de ti.
- **DETECTIVE:** alguien te contactó en algún

momento para que investigaras sobre la vida del difunto. Seguramente lo encontraste en muchos lugares mientras ibas de incógnito y te enteraste de muchas cosas. Tal vez este es el momento para cerrar el caso.

- **GUARDIA DE SEGURIDAD:** eras el guardia del edificio donde vivía o de su trabajo. Revisabas cámaras, atendías problemas y procurabas que la paz estuviera a la orden del día.
- **ESPÍA:** te dedicabas a obtener información secreta al servicio de un país extranjero. ¿Por qué era tan importante para ti el difunto? ¿Por quién te hacías pasar?
- **AGENTE DE SEGURIDAD NACIONAL:** el difunto era investigado por la nación, posees información valiosa sobre él y seguramente te lo encontraste en varias ocasiones mientras indagabas sobre su vida.
- **VECINA(O) CHISMOSA(O):** nadie investiga mejor que un vecino que sospecha que algo raro está pasando y, como una labor a la comunidad, decidiste investigarlo por ti mismo. El difunto fue tu vecino en vida y seguramente sabes muchas cosas sobre él.

RIVAL: tú y el difunto competían constantemente en algún o varios aspectos de la vida. ¿Lo envidiabas?, ¿él te envidiaba a ti? Es un buen momento para aclararlo.

- **COMPAÑERO DE TRABAJO:** luchaban para destacar más en el mismo puesto o tal vez para ser quien ganara el ascenso. Laboralmente, siempre se vieron como competencia.
- **COMPAÑERO DE LA ESCUELA:** procuraban siempre ser el más destacado de algún área en la escuela, por obtener algún tipo de beca o simplemente por reconocimiento académico.
- **RIVAL DE AMOR:** intentaban ganar la atención y el afecto de la misma persona en algún momento de sus vidas.
- **COMPETENCIA:** participaban en los mismos eventos, pueden ser deportivos, artísticos, gastronómicos, entre muchos otros. Siempre procuraban destacar más que el otro para ser más reconocidos.
- **VECINO:** siempre buscan destacar entre los vecinos. Sí tú ponías un árbol de navidad

grande, él difunto, mientras vivía, buscaba poner uno aún más vistoso; si tú dabas una fiesta, él procuraba dar una fiesta mucho mejor y así sucedía en cada aspecto de la vida vecinal.

- **EXAMIGO:** fueron amigos, compartieron muchos momentos inolvidables; pero algo pasó, se rompieron esos lazos y se volvió tu rival.

Después de seleccionar la relación, determina su aspecto, nombre y edad. Posteriormente consideran: ¿por qué quieren contactar con el espíritu?, ¿por qué es tan importante para cada uno de ustedes contactarlo?

EJEMPLO DE JUEGO

VÍNCULO: ahora pasemos a sus personajes. ¿Qué quieren elegir?

JUGADORA 1: yo seré un familiar, la hija.

VÍNCULO: cuéntame más de ti, ¿cómo te llamas?, ¿cuál es tu edad?, y ¿cómo eres?

JUGADORA 1: me llamo Estefanía, tengo 20 años y soy una estudiante de universidad. Tengo cabello largo y quebrado y piel morena como mi madre.

VÍNCULO: ¿Por qué quieres contactar a tu madre?

JUGADORA 1: porque quiero saber qué causó su muerte, siempre se nos hizo raro que muriera de un paro cardíaco. Además, quiero saber en realidad a qué se dedicaba.

JUGADORA 2: yo seré un espía.

VÍNCULO: interesante, cuéntame más de ti, ¿cómo te llamas o te haces llamar?, ¿cuál es tu edad? Y ¿cómo eres?

JUGADORA 2: me hago llamar Arturo Tibón, tengo 50 años, soy delgado, cabello castaño oscuro y mirada inquisidora.

VÍNCULO: bien, ¿por qué quieres contactar a Adriana?

JUGADORA 2: me mandaron a investigar sobre un extraño fármaco que anda creando para el gobierno. Quería robar la fórmula, pero murió antes y ya no pudo terminarla. Es mi oportunidad para saber dónde guardo todo y llevarme sus notas. Siempre pensó que era su amigo.

Tras determinar las características de tu personaje, queda considerar las relaciones que tienes con los demás personajes de la sesión, para ello, en la sección de “Relación con otros personajes” puedes seleccionar cualquiera de las frases para describir tu nexos y explicar por qué es así.

EJEMPLO DE JUEGO

Vínculo: ahora deben seleccionar su relación con los otros personajes, revisen en la hoja la sección.

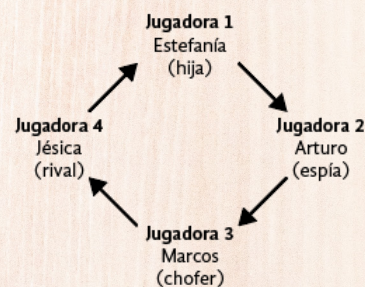
JUGADORA 1: deja ver, yo sospecho de Jéssica, su compañera de trabajo, siempre competían por ganar los contratos. Soy amigable hacia Arturo Tibón, solía venir a la casa y al parecer era amigo de mi mamá. Confío en Marcos, el chofer, siempre la trajo a salvo a casa.

JUGADORA 2: yo no soporto a Jéssica, su compañera de trabajo, siempre intentaba interferir en el trabajo de Adriana y no me dejaba revisar los avances. Respeto a Estefanía, la hija, siempre se portó bien conmigo cuando iba a su casa. Soy amigable con Marcos, es el mejor chofer que he visto y siempre tiene buena plática mientras viajamos.

JUGADORA 3: yo estoy celoso de Arturo, al parecer se llevaba demasiado bien de la señorita, a la cual yo quería como a una hija. Respeto a Jéssica, aunque es presumida, siempre hace buen trabajo y me da buena propina. Me encanta Estefanía, es una niña muy simpática, es como la hija que siempre quise tener.

JUGADORA 4: mi personaje no soporta a Estefanía, siempre fue grosera conmigo. Sospecho de Arturo, siempre tenía las narices metidas donde no le llamaban y son amigable hacia Marcos, siempre fue un señor muy correcto conmigo.

Finalmente, determina un rumor sobre alguno de los personajes presentes. Procuren que cada uno de los participantes relate un rumor a un personaje sin que estos se repitan.



EJEMPLO DE JUEGO

VÍNCULO: ahora, queda determinar los rumores, recuerden que todos los personajes deben tener un rumor puesto por otro, así que Estefanía pondrá un rumor a Arturo, Arturo a Marcos, Marcos a Jérica y Jérica a Estefanía.

JUGADORA 1: he escuchado un rumor sobre Arturo, en su trabajo decían que lo llegaron a ver robando papeles de mi madre.

JUGADORA 2: mi rumor entonces es sobre Marcos, dicen que andaba enamorada de Adriana.

JUGADORA 3: me toca el rumor contra Jérica. Dicen que ella llegó a sabotear proyectos de Adriana.

JUGADORA 4: yo conozco un rumor sobre Estefanía, escuché que ella peleaba constantemente con su madre porque ella no quería estudiar química.

Para terminar esta etapa, describan el lugar donde se llevará a cabo la sesión, la forma en la cual contrataron al médium, e incluso pueden describir el aspecto físico de ésta y su trayectoria.

EJEMPLO DE JUEGO

VÍNCULO: describamos ahora el lugar, ¿cómo creen que es el sitio?

JUGADORA 1: estamos en el local de la médium, es un cuarto pequeño con muchos talismanes.

JUGADORA 2: hay una mesa pequeña en el centro con una bola de cristal y varias velas. Hay sillas para cada uno de nosotros.

JUGADORA 3: el cuarto está mal iluminado y huele a incienso.

VÍNCULO: excelente y, ¿cómo es la médium?

JUGADORA 4: es una señora viejita, cabellos blancos, como la clásica gitana.

JUGADORA 1: tiene cataratas en los ojos y las manos le tiemblan.



ETAPA DE INVOCACIÓN

La **etapa de invocación** consiste en la presentación de los participantes. En este momento puede haber una escena introductoria en la cual los personajes preparan el lugar e interactúan entre ellos, lo cual permitirá indagar más en las relaciones que tienen entre ellos. Cuando esté todo listo, el vínculo inicia la sesión interpretando al médium y narrando la escena de invocación del espíritu.

Cuando el vínculo crea conveniente, preguntará al fantasma «¿Reconoces a los presentes en la sala?» y, tras ello, deberá pasar el personaje del fantasma a cualquiera de los miembros de la sesión, quienes deberán presentar a su personaje desde la perspectiva del espíritu. Una vez más, pueden hacer uso de *flashbacks* como recurso para hacer su presentación. Terminando la presentación, el médium tomará la palabra y dará paso a la siguiente etapa.

EJEMPLO DE JUEGO

VÍNCULO: muy bien, ya que tenemos todo preparado, vamos a comenzar la invocación. Todos se reúnen en la entrada del local de la médium, algo nerviosos quizás. (Describe el local y a la médium).

Hemos venido aquí para pedir tu presencia, ¡oh, querida Adriana! Habla con nosotros y hazte presente en este lugar.

Sin más, el ambiente comienza a tornarse frío mientras la médium pone sus ojos en blanco y menciona con palabras suaves al aire:

«¿Conoces a los presentes en el lugar?»

Bien, ahora pasaremos el fantasma en voz de la médium a Estefanía.

JUGADORA 1: si la conozco, es mi pequeña niña, Estefanía. Aún recuerdo cuando te sostuve en brazos por primera vez y la última vez que te vi. ¡Oh, te extraño tanto! Ojalá pudiera abrazarte una vez más.

Ahora pasaremos el fantasma en voz de la médium a Jéssica...

ETAPA “LOS ÚLTIMOS DÍAS”

La **tercera etapa consta** de tres rondas, en donde se desarrollarán diversos escenarios en los que los personajes convivieron con el difunto, momentos clave que describa su relación con él y cómo todo ello lo llevó a su deceso. Cada una está conformada por rondas de participación, en donde el vínculo dará entrada a cada ronda haciendo hincapié en alguno de los sentimientos ligados al fantasma (ver tipos de fantasma). Este sentimiento es la base de la narración: la historia que se relate debe reflejar dicho sentimiento, ¿qué pasó para que el fantasma sienta eso?

Una vez hecha la introducción de la ronda, al médium dará la voz del fantasma a cualquiera de los presentes, quien, comenzará rememorando a grandes rasgos el momento y quienes estaban involucrados en él. Después de esta explicación, pasará a interactuar como si fuese el fantasma contando la historia e interactuando con los presentes, ya sea en el presente o formando parte de un *flashback* del espíritu.

Cuando el jugador que cuenta la historia del espíritu sienta que ha terminado su narración, deberá usar el movimiento “Hay una bruma” (ver *movimientos del juego*) para pasar el ente al vínculo y así escoger a un nuevo participante para repetir los pasos anteriores hasta que el médium haya pasado por todos los presentes de la sesión, sólo en ese caso se dará por concluida la ronda. En medio de cada narración, los participantes pueden hacer uso de movimientos (ver *movimientos del juego*) para ampliar la historia o incluso sugerir escenas en medio de las narraciones.

Los movimientos son esa ayuda narrativa que permiten expandir más la historia, además de que, aparte del resultado narrativo, ayuda a graficar que tan bien está yendo la sesión espiritista por medio de la rueda de la Verdad.

Estos pasos se repetirán hasta concluir tres rondas, lo que dará pie a la fase final.

Cada una de las rondas se centra en algún momento de la vida del difunto:

- **RONDA 1:** se centra en eventos importantes de la vida del difunto que demuestra los conflictos que tuvo con los personajes y que pueden dar pie a la razón de su muerte. Puede ser cualquier momento de su vida.



- **RONDA 2:** abarca los últimos días del difunto, cuando todo se comenzó a complicar.
- **RONDA 3:** se narran los últimos días del espíritu cerrando con el momento de su muerte.

EJEMPLO DE JUEGO

VÍNCULO: tras haber reconocido a todos, pueden sentir cómo el ambiente cambia, sintiendo un sentimiento de desconfianza. Pasemos al fantasma en voz de la médium a Arturo.

JUGADORA 2: tú, Arturo, recuerdo bien. Aquel día que te encontré en el trabajo, parecías una buena persona; pero ese día estabas algo nervioso. ¿Por qué? ¿Recuerdas eso, Jéssica? Estabas conmigo caminando por el pasillo cuando lo vimos salir apresurado en dirección contraria a mi espacio de trabajo.

JUGADORA 4: si, recuerdo bien que se comportaba algo raro, incluso llegó a empujarme a y no se disculpó. En ese momento caí al suelo.

JUGADORA 3: ¿puedes ver algo más? Quiero usar ese movimiento...

VÍNCULO: bien, Jéssica tira dos dados de seis y veamos que dice el destino (obtiene 11 en la tirada) (Ver “Movimientos”).

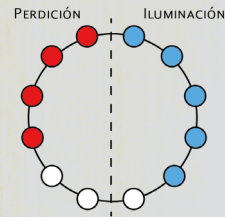
JUGADORA 4: muy bien, sí, ahora que lo mencionas, recuerdo que llevaba algo en las manos, unos papeles, los cuales estaba escondiendo dentro de su ropa. ¿Por qué escondía papeles?

ETAPA “EL EPÍLOGO”

La etapa del epílogo es dónde se hace la conclusión de la historia, tomando en cuenta el resultado del total de los puntos de perdición y de iluminación (ver puntos de perdición y de iluminación). En esta fase el vínculo preguntará, teniendo en cuenta lo que se ha ido jugando en la sesión, ¿cuál sería el mejor desenlace para cada personaje y el fantasma? Para dar paso a la narración final y cierre del juego.

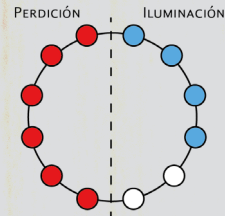
EJEMPLO DE JUEGO

Final bueno



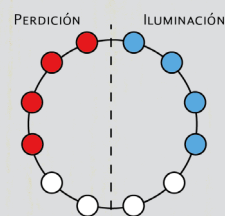
VÍNCULO: La médium voltea verlos con una mirada tranquila y dice con la voz fantasmal – muchas gracias por ayudarme, ahora, podré descansar en paz – el alma se retira, mientras la Marcos, Estefanía y Jéssica sostienen a Arturo, mientras esperan a la policía.

Final malo



VÍNCULO: La médium voltea a verlos, le tiemblan las manos y con una voz gutural dice – todo es tu culpa, Jéssica, tú arruinaste mi carrera, me sabotaste. – La mesa comienza a temblar y Jéssica sale corriendo. La médium cae sobre la mesa. Jéssica, nunca más pudo vivir tranquila.

Final neutral



VÍNCULO: La médium suspira y dice – Adriana ya no quiere hablar, dice que el dolor es demasiado.

Pide ayuda a su acompañante y regresa al cuarto. Sigue habiendo algunas manifestaciones sobrenaturales, al parecer, ella aún no logra descansar en paz.

PUNTOS DE CONCENTRACIÓN, PERDICIÓN E ILUMINACIÓN

Existen tres tipos diferentes de puntos, los cuales determinan la actitud de los personajes frente al evento paranormal (verdad) y aquellos que determinan qué tanta inmersión hay en la sesión espiritista y si el fantasma está logrando comunicar sus deseos de forma correcta por medio del médium (superchería y concentración).

PUNTOS DE CONCENTRACIÓN

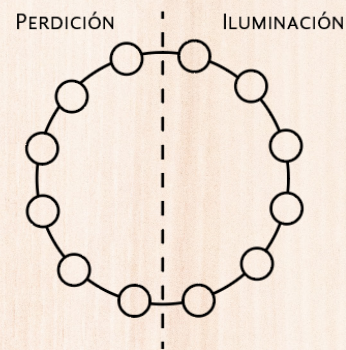
Los puntos de concentración determinan qué tanto los personajes están inmersos en el ritual, lo cual permite que el fantasma se comunique con los presentes por medio del médium. Cada vez que un personaje emplea todos sus puntos de concentración, es posible que entre en crisis, lo cual llevará a interrumpir al médium y causar que el fantasma ya no se pueda comunicar de forma fluida, causando que se obtengan puntos de perdición. Cada personaje inicia con cuatro puntos de concentración. Algunos movimientos, en caso de fallo, pueden causar que estos puntos se pierdan. En caso de perder todos los puntos, significa que el personaje está perdiendo la serenidad en plena sesión y el jugador deberá activar el movimiento “Esto no puede estar pasando” (ver “Movimientos”) para volver a concentrarse y recuperar puntos.

Puntos de concentración: ○ ○ ○ ○

PUNTOS DE PERDICIÓN E ILUMINACIÓN

Son los puntos que emplea el médium transmitir el mensaje del difunto, dando paso a que, en caso de que lo hagan enfurecer, se quede como un alma en pena o, si logran comprenderlo, pueda alcanzar la paz eterna. Entre más puntos de perdición haya, será más difícil que el fantasma logre descansar en paz. Estos aumentarán o disminuirán según el resultado de los movimientos que emplean los personajes durante el juego (ver “Movimientos”).

La rueda de la verdad es la representación gráfica de la actitud del fantasma frente a la sesión espiritista. En ésta hay doce velas, las cuales se van llenando con puntos de perdición o de iluminación. Dependiendo de los puntos que se junten, se determinará el desenlace de la sesión: si los puntos de perdición sobrepasan a los puntos de iluminación, el ente no descansará en paz y habrá un desenlace negativo; Si al final los puntos de iluminación sobrepasan los puntos de perdición, el fantasma logrará llegar a la luz. Finalmente, si al terminar la sesión los puntos empatan, habrá un final neutro, lo cual implica que aunque no descansará en paz el fantasma, no causará caos en la vida de los presentes en un futuro.



PUNTOS DE PERDICIÓN

Por el lado derecho de la rueda de la verdad, sentido contrario a las manecillas del reloj, se irán acumulando puntos de perdición, según las acciones de los personajes y sus fallos. Estos representan la intranquilidad del fantasma y su furia, entre más puntos, más manifestaciones peligrosas habrá en el recinto y será más complicado lograr que descanse en paz.

Las formas de obtener puntos de perdición son los siguientes:

- fallar alguna de las tiradas de movimiento (ver “Movimientos”).
- provocar al ente (ver “Tipo de fantasma”).

PUNTOS DE ILUMINACIÓN

Según las acciones de los personajes se irán llenando los puntos de iluminación de la rueda de la verdad, del lado de las manecillas del reloj. Estos representan la tranquilidad del espíritu, entre más puntos se junten, más cerca estará de lograr la paz eterna.

MOVIMIENTOS

Los movimientos son mecanismos de los libretos de juego que se activan cuando el jugador desea realizar una acción en concreto, estos crean situaciones que enriquecen la ficción y están basados en las preguntas más clichés de una sesión espiritista. Los movimientos es la forma en la cual los personajes interactúan con la narración de quien tiene el papel del fantasma en ese momento permitiendo que, según el resultado de la tirada de los dados (dos dados de seis), se pierdan o ganen puntos de iluminación, perdición y concentración.

El uso de los movimientos es esencial para que la historia avance y determinar el tipo de final que habrá en el juego. Éstos se pueden activar en cualquier momento en el que el personaje desee intervenir en la narración siempre y cuando él no sea quien tiene el control del fantasma.

Activar los movimientos:

“Un golpe para sí y dos para no”, “¿Puedes ver algo más?”, “¿Puedes recordarlo?” y “Esto no puede estar pasando” implican una tirada de dos dados de seis.

Según el resultado de los dados, se realizará la acción que indica el movimiento. Los resultados se catalogan de la siguiente manera:

+10 es un éxito absoluto, logrará el personaje lo que desea.

7-9 es un éxito parcial, implicará que el personaje logra lo que desea, pero habrá un costo extra tanto narrativamente como en puntos según sea el movimiento.

-6 es un fracaso, la acción perjudica al personaje e implica también pérdida de puntos según sea el movimiento.

A continuación se describen los movimientos y los efectos que tienen:

HAY UNA BRUMA

Regresas al médium al control del vínculo.

UN GOLPE PARA SÍ Y DOS PARA NO

Cuando el fantasma lo maneja otro participante, emplea este movimiento para solicitar un recuerdo en concreto que te favorezca.

+10 Se cuenta un recuerdo que te favorece. (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 En el recuerdo hay algún evento que puede ser

perjudicial para ti en un futuro (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 El recuerdo se vuelve perjudicial para ti, no es como tú lo recordabas (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de perdición)

¿PUEDES VER ALGO MÁS?

Cuando deseas que un recuerdo en concreto se alargue porque consideras que puedes obtener información beneficiosa, emplea este movimiento.

+10 Logras alargar la escena con un recuerdo beneficioso para ti (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 La escena se alarga, pero hay algún suceso que te perjudica levemente (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 La escena se alarga brevemente y permite ver un desenlace que te perjudica (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de perdición)

¿PUEDES RECORDARLO?

Cuando una escena no narrada por ti comienza a tornarse perjudicial para tu personaje y deseas cambiar el rumbo del evento, usa este movimiento para tomar la voz del fantasma y forzar a que el acontecimiento tome otro curso.

+10 Ganas el control de la escena (Pierdes 1 punto de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

7-9 El vínculo gana el control de la escena (Pierdes 2 puntos de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

-6 La escena permanece con el jugador actual (Pierdes 2 puntos de concentración)

ÉSTO NO PUEDE ESTAR PASANDO

Cuando tus puntos de concentración caen a cero, activa este movimiento.

+10 Mantienes la calma (Recupera tres puntos de concentración)

7-9 Te estremeces. (Recupera tres puntos de concentración y se pierde un punto de iluminación)

-6 Entrás en crisis. (Recupera dos puntos de concentración, se pierde un punto de iluminación y aumenta en uno los puntos de perdición)

TODO VA A ESTAR BIEN

Cuando notes que otro personaje está perdiendo la concentración, puedes activar este movimiento para donarle un punto de concentración y ayudarlo a mantenerse en calma.

PARA EL VÍNCULO

Como se ha mencionado con anterioridad, *Danos una Señal* no preside de una persona que funja el papel de “director de juego” en las sesiones de juego debido a que es un juego colaborativo entre los participantes, por lo cual, todos los participantes pueden acceder a un libreto con sus movimientos. Sin embargo, es necesario que una persona sea la encargada de moderar y llevar el conteo de puntos ganados o perdidos en el transcurso de la partida, a esta persona la llamaremos Vínculo.

Por ello hemos escrito esta sección que tiene algunos consejos y ejemplos para tener una noción básica de cómo se lleva a cabo una partida de *Danos una Señal* para jugar sin morir en el intento.

HERRAMIENTAS DE SEGURIDAD Y CONFORT

En *Danos una señal* recomendamos ampliamente que se usen herramientas de confort y seguridad puesto que “la muerte” en sí misma es un tema delicado. Es por ello que, antes de iniciar el juego es recomendable que se mencionen las siguientes herramientas de seguridad para que todos, durante el juego, se sientan seguros:

TARJETA X

La tarjeta X es una herramienta de seguridad y confort creada por John Stavropoulos (<http://tinyurl.com/x-card-rpg>) que permite que cualquiera de los jugadores (incluyendo al vínculo) elimine de la narración aquellos elementos con los cuales se sienten particularmente incómodos al momento de jugar. No se tiene que dar ningún tipo de explicación. Dicho elemento no volverá a ser mencionado durante el juego.

¿Cómo funciona? Si en algún momento de la narración se presenta algún elemento que cause incomodidad a alguno de los jugadores, éste puede emplear la **Tarjeta X** para que este elemento se elimine de la narración sin que se cuestione o recrimine.

EJEMPLO DE JUEGO

JUGADORA 2: *Adriana toma unas pastillas para suicidarse.*

JUGADORA 3: *No, uso la tarjeta X, prefiero que el tema del suicidio no se toque.*

JUGADORA 2: *Muy bien, entonces, Adriana fue con su compañero de trabajo, donde al parecer le esperaba algo más...*

LÍNEAS Y VELOS

Líneas y velos es una herramienta de seguridad y confort creada por Ron Edwards para su publicación *Sex and Sorcery*. Antes de iniciar el juego, es importante determinar entre todos los participantes los temas que prefieren no tratar durante la partida o aquellas que pueden suceder mientras estén fuera de la pantalla. A ningún jugador se le cuestionará el por qué de esta petición.

- **LÍNEAS:** son los límites, la raya que no se planea cruzar. Se usa para determinar las cosas que no aparecerán durante la partida. No ocurren de ninguna forma.
- **VELOS:** son cosas que, aunque puedan pasar en la partida, jamás estarán en primer plano. Ocurrirán fuera de escena o tal vez sean mencionadas en algún momento; pero no serán un tema rector dentro de la narración. Generalmente se emplean fundidos en negro cuando se acerca una escena que tocará estos temas.

EJEMPLO DE JUEGO

Vínculo: *muy bien, antes de iniciar, ¿hay algún tema que no quieran que salga en juego o que salga solamente de forma velada?*

Jugadora 1: *preferiría que no se hiciera alusión a suicidios de ninguna manera. En caso de que se mencionen feminicidios, que sea fuera de escena.*

Jugadora 2: *no me gusta nada tratar temas sobre homofobia, tampoco sobre racismo. Si habrá escenas de mutilación, que sean fuera de escena.*

ALGUNOS CONSEJOS

Como vínculo tienes un papel importante dentro de la historia, siendo que eres un participante activo en la narración, ya sea para ayudar a algún miembro de la sesión que se encuentre bloqueado o proponiendo ideas para la continuación de la historia.

Tu papel principal es llevar al médium cuando el espíritu no esté en manos de ningún jugador, dando detalles que puedan ayudar a introducir cada ronda, como los sentimientos que dictarán la dirección; también ayudar si algún participante se siente bloqueado para continuar con la historia retomandola narración de regreso o, incluso, tomando por unos instantes el personaje de la persona que tiene actualmente el control de espíritu, si es que se le dificulta llevar la voz del fantasma y su personaje al mismo tiempo.

Para ello ponemos a continuación algunos puntos que debe tomar en cuenta la persona que llevará a cabo el papel del vínculo.

- **FORMULA PREGUNTAS.** Tu primera obligación es hacer las preguntas correspondientes para tener todos los detalles necesarios para conocer, no sólo al espíritu, si no también a los integrantes de la sesión espiritista. Recuerda que por formular las preguntas no significa que tengas prohibido participar del desarrollo de los detalles, así que ámate a proponer ideas, ya que tú también eres partícipe de la sesión.
- **MANTÉN LA CALMA.** El vínculo es quien da las pautas necesarias para dar entrada a la narración de los participantes de la sesión. Por lo cual debes estar al pendiente de las ideas que quieran dar para alimentar la historia, como incentivar el uso de movimientos.
- **NO PIERDAS LA PAZ.** A diferencia de los participantes de la sesión, tú estás encargado de velar por los puntos de perdición e iluminación (ver puntos de perdición e iluminación) llevando el conteo del aumento o disminución de ellos según los movimientos que haga la sesión. Aunque eres el encargado de los puntos, no intentes interferir para obtener algún tipo de final en específico.
- **QUÉDATE ALERTA.** Hay momentos en donde los participantes de la sesión puede

encontrarse con un bloqueo y el espíritu regresará antes de lo pensado a ti, por lo cual intenta expandir un poco más la historia en estos casos para dejar que los demás participantes puedan seguir interactuando con el fantasma o preparar el camino de transición de la narración a otro participante.

- **AYUDA AL DESPROTEGIDO.** Si en algún momento alguno de los participantes siente que no puede rolear a su personaje y la voz del fantasma al mismo tiempo, puedes ayudarlo tomando por unos instantes su papel de personaje en la sesión. Recuerda estar al pendiente de su vínculo con el fantasma y trasfondo y siempre solicitando la autorización del jugador.

ANEXOS

AYUDAS DE NOMBRES PARA MEDIUM

A veces es complicado nombrar al médium, es por ello que colocamos una lista de posibles nombres que puedes darle. No olvides acompañarlo de títulos como “madame”, “lady” “miss”, “lord” o “mister”.

MUJER:

Ágata, Alexa, Allison, Amalia, Camille, Esperanza, Eyda, Jeane, Lizzie, Lorraine, Luna, Lydia, Marilyn, Mhoni, Prudence, Salomé, Silenia, Silvia, Tangina, y Vanesa,

HOMBRE:

Aramis, Bakid, Edward, Lenormand, Maurilio, Ovidio, Rabí, Radamés, René, Sadoc, Sebastian, Semíramis, Sheij, Siro, Tyler, Valfrido, Vasili, Vernerio, Volfgando, Walter y Wolf

APELLIDOS:

Acevedes, Barrons, Blanco, Cayce, Caycey, Clar, Cohen, Dähne, Doten, Dubois, Memchín, Mercado, Prem, Rebaudi, Rossner, Sharif, Soler, Vanga, Vila, Vronski y Warren

FUENTES DE INSPIRACIÓN

Si requieres un poco de inspiración para jugar este juego, los recursos de continuación te pueden ayudar a obtener valiosas ideas.

PELÍCULAS:

- *Juegos diabólicos (Poltergeist)* de Tobe Hooper

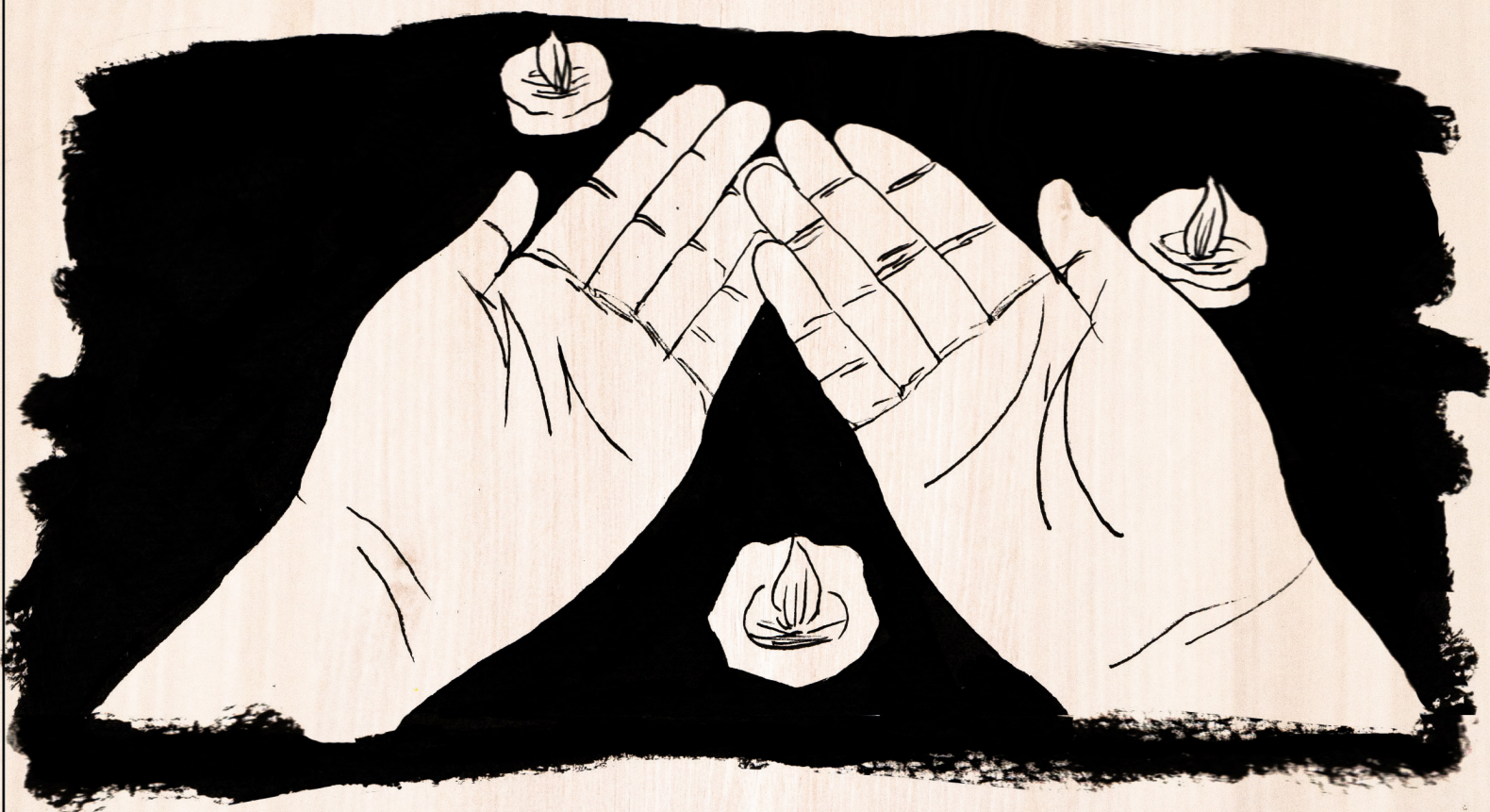
- *Los otros* (*The others*) de Alejandro Amenábar
- *La noche del demonio* (*Insidious*) de James Wan
- *Luces rojas* (*Red lights*) de Rodrigo Cortés
- *Premonición* (*Premonition*) de Mennan Yapó
- *Rashomon* de Akira Kurosawa
- *Solace* de Afonso Poyart
- *Juego diabólico* (*Witchboard*) de Kevin Tenney
- *Trama macabra* (*Family Plot*) de Alfred Hitchcock
- *Ghost, la sombra del amor* (*Ghost*) de Jerry Zucker
- *La zona muerta* (*The Dead Zone*) de David Cronenberg
- *Exorcismo en Connecticut* (*The haunting in Connecticut*) de Peter Cornwell
- *Sexto sentido* (*The Sixth Sense*) de M. Night Shyamalan

SERIES

- *Historias de ultratumba* (*A Haunting*, 2005)
- *Medium* (2000) por Glenn Gordon Caron
- *Expedientes paranormales* (*The Dead Files*, 2011)
- *Psych* (2006)
- *Psychic Witness* (2005)
- *Psychic Investigators* (2006)
- *La Zona Muerta* (*The Dead Zone*, 2002 – 2007)
- *The InBetween* (2009)
- *Haunted* (2002 – 2008)
- *Entre Fantasmas* (2005 – 2010)

VIDEOJUEGOS

- *Beyond: Dos Almas* (2013)
- *What Remains of Edith Finch* (2017)
- *Return of the Obra Dinn* (2018)
- *Arcade Spirits* (2019)
- *The Medium* (2020)
- *Phasmophobia* (2020)
- *Spiritfarer* (2020)
- *Lucidus Mortem* (2020)





GLOSARIO

PERSONAJES: persona creada de manera ficticia para intervenir dentro de la historia.

MEDIUM: personaje que cuenta con dotes paranormales, principalmente para comunicarse con los espíritus.

AMBIENTACIÓN: conjunto de escenarios propuestos para desarrollar una situación en medio de la narración.

SESIÓN: tiempo destinado por los participantes donde se desarrolla el juego de inicio a fin.

VÍNCULO: participante que tiene el papel de moderar el juego.

PUNTOS DE CONCENTRACIÓN: puntos que determinan la inmersión de cada personaje dentro de la sesión, determina su concentración o, en el peor de los casos, los hace caer en crisis.

PUNTOS DE PERDICIÓN: puntuación negativa colocada del lado izquierdo de la rueda de la verdad, determina la inestabilidad de la conexión con el fantasma que se está canalizando en la sesión.

PUNTOS DE ILUMINACIÓN: puntuación positiva colocada del lado derecho de la rueda de la verdad que determina la fuerza de la conexión con el fantasma que se está canalizando en la sesión.

RUEDA DE LA VERDAD: es el conjunto de puntos que determinan el tipo de final que tendrá la historia según su desarrollo y las tiradas que determinen sus movimientos. Si el lado de la iluminación es más grande se considera un final bueno, si el lado de la perdición es más grande que la iluminación se considera un final malo y si ambos lados se encuentran iguales, se considera como un final neutro.



SEMBLANZAS

SUSANA F. PLONEDA

Estudió en Letras Iberoamericanas en la Universidad del Claustro de Sor Juana y diseño gráfico en la UNITEC. Fue ponente en el *Primer coloquio de estudios sobre juegos de rol* con la ponencia “El juego de rol visto como un ejercicio literario con actantes autónomos”. En el 2009 organizó el evento *Rol + Arte* como parte del Día mundial del Arte y ha ayudado en la organización de diversos eventos del mismo género. Participó en la *PaleontoJam 2021* organizada por el Centro de Cultura Digital como Diseñadora de juego y diseñadora gráfica del juego *La guerra de los fósiles*. En el 2020 su aventura, *Una esfera de nieve para Nikky* fue seleccionada en la convocatoria del *Centro de Cultura Digital, Aventuras cortas de juegos de rol*.

EMAIL: suzette.f.ploneda@gmail.com

TWITTER: @LadySuzelle

BLOG: <https://coctelderol.wordpress.com/>

INSTAGRAM: @suedeoz

WENDY A. CIELO

Estudió la licenciatura en Arquitectura en la Facultad de Arquitectura de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). Gran apasionada por el rol desde hace tres años. Participó como moderadora en diversas comunidades de rol online y administró la comunidad de discord *Destiny Dice*, enfocadas en abrir mesas de rol digitales para personas hispanohablantes. Ha participado como máster en eventos como *Roll It Girl 2019* y *Netcon (2019 y 2021)*.

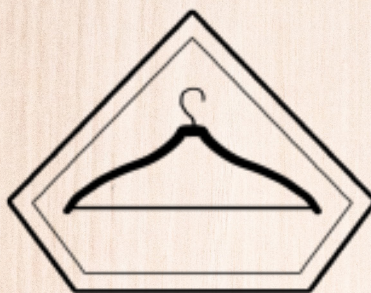
También participó como moderadora del evento *Halloweekend 2020* y como exponente en la charla inaugural del evento, titulada “El miedo en los juegos de rol”. En las *Netcon 2021* desarrolló y moderó la charla titulada “Rol en medios digitales” para dar a conocer las diversas comunidades de rol dentro del mundo digital y romper los mitos que las rodean.

EMAIL: contacto.minasc@gmail.com

TWITTER: @MinaSc_

INSTAGRAM: @_minasc_

AGRADECIMIENTOS “DOS PARA DOS”



Antes que nada, queremos agradecer a Akroma, Chandra, Dorian, Glaceon, Hanna, Mycroft, Nyarla, Phage, Pimiento, Shakespeare Schopenhauer, Syaoran, Taquito de Sal (Nikky) y Wasabi por darnos la inspiración para realizar este juego puesto que se cree que los gatos tienen poderes para detectar lo sobrenatural, lo cual los hace médiums naturales (sí, cómo no).

Patrick el pato, quien graznaba para apoyarnos y apresurarnos en la escritura de este manual.

También están Juri y Ty Lee, los fieles caninos que nos acompañaron y cuidaron de los fantasmas y del bullying de los gatos previamente mencionados.

Por otro lado, agradecemos a quienes estuvieron en el *beta test* de Danos una señal:

BRICILITO

TRED

SUNRRaid

PRINCESMX

PANATURA

LOUISMX

MENA DE ARIÑO (LA PIEDRA DE RÍO MÁS LUSTROSA)

SARAH COYOTE

Y a los servers de discord Red de Rol y +Morras & Dragones por brindarnos un espacio para probar el juego en su etapa más temprana.

Finalmente, nuevamente a los michis y a Al Meza por leer el juego y darnos una valiosa retroalimentación.

DISEÑO DE PORTADA

Wendy A. Cielo

ESCRITURA Y DISEÑO DE JUEGO

Wendy A. Cielo y Susana F. Ploneda

MAQUETACIÓN E ILUSTRACIÓN

Susana F. Ploneda

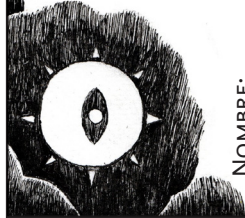
LICENCIA

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional



DAMOS UNA SEÑAL

FAMILIAR



MOVIMIENTOS

HAY UNA BRUMA

Regresas al médium al control del vínculo.

UN GOLPE PARA SÍ Y DOS PARA NO

Cuando el fantasma lo maneja otro participante, emplea este movimiento para solicitar un recuerdo en concreto que te favorezca.

+10 Se cuenta un recuerdo que te favorece. (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 En el recuerdo hay algún evento que puede ser perjudicial para ti en un futuro (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 El recuerdo se vuelve perjudicial para ti, no es como tú lo recordabas (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de perdición)

¿PUEDES VER ALGO MÁS?

Cuando deseas que un recuerdo en concreto se alargue porque consideras que puede soltar información beneficiosa para ti, emplea este movimiento.

+10 Logras alargar la escena con un recuerdo beneficioso para ti (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 La escena se alarga, pero hay algún suceso que te perjudica levemente (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 La escena se alarga brevemente y permite ver un desenlace que te perjudica (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de perdición)

¿PUEDES RECORDARLO?

Cuando una escena no narrada por ti comienza a tornarse perjudicial para tu personaje y deseas cambiar el rumbo del evento, usa este movimiento para tomar la voz del fantasma y forzar a que el acontecimiento tome otro curso.

+10 Ganas el control de la escena (Pierdes 1 punto de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

7-9 El vínculo gana el control de la escena (Pierdes 2 puntos de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

-6 La escena permanece con el jugador actual (Pierdes 2 puntos de concentración)

ESTO NO PUEDE ESTAR PASANDO

Cuando tus puntos de concentración caen a cero, activa este movimiento.

+10 Mantiene la calma (Recupera tres puntos de concentración)

7-9 Te estremeces. (Recupera tres puntos de concentración y se pierde un punto de iluminación)

-6 Entrás en crisis. (Recupera dos puntos de concentración, se pierde un punto de iluminación y aumenta en uno los puntos de perdición)

TODO VA A ESTAR BIEN

Cuando notes que otro personaje está perdiendo la concentración, puedes activar este movimiento para donarle un punto de concentración y ayudarlo a mantenerse en calma.

NOMBRE: _____

EDAD: _____

RELACIÓN CON EL FANTASMA (1d6)

- Hermana(o)
- Madre o padre
- Hija (o)
- Abuela (o)
- Sobrina(o)/ tío(a)
- Prima (o)

ASPECTO: _____

MOTIVACIÓN: _____

RELACIÓN CON OTROS PERSONAJES

Sospecho de _____

Tengo miedo de _____

Me encanta _____

Estoy celoso de _____

Respeto a _____

No soporto a _____

Soy amigable hacia _____

Confío en _____

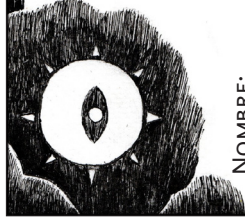
Has escuchado un rumor sobre: _____

¿CUÁL ES EL RUMOR?

Puntos de concentración: ○ ○ ○ ○

DAMOS UNA SEÑAL

AMIGO



MOVIMIENTOS

HAY UNA BRUMA

Regresas al médium al control del vínculo.

UN GOLPE PARA SÍ Y DOS PARA NO

Cuando el fantasma lo maneja otro participante, emplea este movimiento para solicitar un recuerdo en concreto que te favorezca.

+10 Se cuenta un recuerdo que te favorece. (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 En el recuerdo hay algún evento que puede ser perjudicial para ti en un futuro (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 El recuerdo se vuelve perjudicial para ti, no es como tú lo recordabas (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de perdición)

¿PUEDES VER ALGO MÁS?

Cuando deseas que un recuerdo en concreto se alargue porque consideras que puede soltar información beneficiosa para ti, emplea este movimiento.

+10 Logras alargar la escena con un recuerdo beneficioso para ti (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 La escena se alarga, pero hay algún suceso que te perjudica levemente (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 La escena se alarga brevemente y permite ver un desenlace que te perjudica (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de perdición)

¿PUEDES RECORDARLO?

Cuando una escena no narrada por ti comienza a tornarse perjudicial para tu personaje y deseas cambiar el rumbo del evento, usa este movimiento para tomar la voz del fantasma y forzar a que el acontecimiento tome otro curso.

+10 Ganas el control de la escena (Pierdes 1 punto de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

7-9 El vínculo gana el control de la escena (Pierdes 2 puntos de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

-6 La escena permanece con el jugador actual (Pierdes 2 puntos de concentración)

ESTO NO PUEDE ESTAR PASANDO

Cuando tus puntos de concentración caen a cero, activa este movimiento.

+10 Mantiene la calma (Recupera tres puntos de concentración)

7-9 Te estremeces. (Recupera tres puntos de concentración y se pierde un punto de iluminación)

-6 Entrás en crisis. (Recupera dos puntos de concentración, se pierde un punto de iluminación y aumenta en uno los puntos de perdición)

TODO VA A ESTAR BIEN

Cuando notes que otro personaje está perdiendo la concentración, puedes activar este movimiento para donarle un punto de concentración y ayudarlo a mantenerse en calma.

NOMBRE: _____

EDAD: _____

RELACIÓN CON EL FANTASMA (1d6)

- Amigos de la infancia
- Colega laboral
- Compañero de cuarto
- Compañero de la escuela
- Inseparables
- Amigo a distancia

ASPECTO: _____

MOTIVACIÓN: _____

RELACIÓN CON OTROS PERSONAJES

Sospecho de _____

Tengo miedo de _____

Me encanta _____

Estoy celoso de _____

Respeto a _____

No soporto a _____

Soy amigable hacia _____

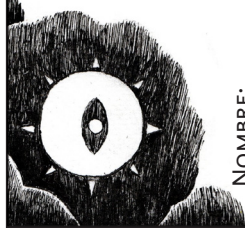
Confío en _____

Has escuchado un rumor sobre: _____

¿CUÁL ES EL RUMOR?

Puntos de concentración: ○ ○ ○ ○

DANOS INVESTIGADOR



DANOS UNA SEÑAL

MOVIMIENTOS

HAY UNA BRUMA

Regresas al médium al control del vínculo.

UN GOLPE PARA SÍ Y DOS PARA NO

Cuando el fantasma lo maneja otro participante, emplea este movimiento para solicitar un recuerdo en concreto que te favorezca.

+10 Se cuenta un recuerdo que te favorece. (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 En el recuerdo hay algún evento que puede ser perjudicial para ti en un futuro (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 El recuerdo se vuelve perjudicial para ti, no es como tú lo recordabas (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de pérdida)

¿PUEDES VER ALGO MÁS?

Cuando deseas que un recuerdo en concreto se alargue porque consideras que puede soltar información beneficiosa para ti, emplea este movimiento.

+10 Logras alargar la escena con un recuerdo beneficioso para ti (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 La escena se alarga, pero hay algún suceso que te perjudica levemente (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 La escena se alarga brevemente y permite ver un desenlace que te perjudica (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de pérdida)

¿PUEDES RECORDARLO?

Cuando una escena no narrada por ti comienza a tornarse perjudicial para tu personaje y deseas cambiar el rumbo del evento, usa este movimiento para tomar la voz del fantasma y forzar a que el acontecimiento tome otro curso.

+10 Ganas el control de la escena (Pierdes 1 punto de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

7-9 El vínculo gana el control de la escena (Pierdes 2 puntos de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

-6 La escena permanece con el jugador actual (Pierdes 2 puntos de concentración)

ESTO NO PUEDE ESTAR PASANDO

Cuando tus puntos de concentración caen a cero, activa este movimiento.

+10 Mantiene la calma (Recupera tres puntos de concentración)

7-9 Te estremeces. (Recupera tres puntos de concentración y se pierde un punto de iluminación)

-6 Entrás en crisis. (Recupera dos puntos de concentración, se pierde un punto de iluminación y aumenta en uno los puntos de pérdida)

TODO VA A ESTAR BIEN

Cuando notes que otro personaje está perdiendo la concentración, puedes activar este movimiento para donarle un punto de concentración y ayudarlo a mantenerse en calma.

NOMBRE: _____

EDAD: _____

RELACIÓN CON EL FANTASMA (1d6)

- Policía
- Detective
- Guardia de seguridad
- Espía
- Agente de Seguridad Nacional
- Vecina(o) chismosa(o)

ASPECTO: _____

MOTIVACIÓN: _____

RELACIÓN CON OTROS PERSONAJES

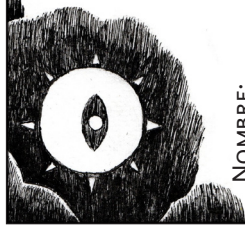
Sospecho de _____
Tengo miedo de _____
Me encanta _____
Estoy celoso de _____
Respeto a _____
No soporto a _____
Soy amigable hacia _____
Confío en _____

Has escuchado un rumor sobre: _____

¿CUÁL ES EL RUMOR?

Puntos de concentración: ○ ○ ○ ○

DANOS CONFIDENTE



DANOS UNA SEÑAL

MOVIMIENTOS

HAY UNA BRUMA

Regresas al médium al control del vínculo.

UN GOLPE PARA SÍ Y DOS PARA NO

Cuando el fantasma lo maneja otro participante, emplea este movimiento para solicitar un recuerdo en concreto que te favorezca.

+10 Se cuenta un recuerdo que te favorece. (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 En el recuerdo hay algún evento que puede ser perjudicial para ti en un futuro (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 El recuerdo se vuelve perjudicial para ti, no es como tú lo recordabas (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de pérdida)

¿PUEDES VER ALGO MÁS?

Cuando deseas que un recuerdo en concreto se alargue porque consideras que puede soltar información beneficiosa para ti, emplea este movimiento.

+10 Logras alargar la escena con un recuerdo beneficioso para ti (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 La escena se alarga, pero hay algún suceso que te perjudica levemente (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 La escena se alarga brevemente y permite ver un desenlace que te perjudica (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de pérdida)

¿PUEDES RECORDARLO?

Cuando una escena no narrada por ti comienza a tornarse perjudicial para tu personaje y deseas cambiar el rumbo del evento, usa este movimiento para tomar la voz del fantasma y forzar a que el acontecimiento tome otro curso.

+10 Ganas el control de la escena (Pierdes 1 punto de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

7-9 El vínculo gana el control de la escena (Pierdes 2 puntos de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

-6 La escena permanece con el jugador actual (Pierdes 2 puntos de concentración)

ESTO NO PUEDE ESTAR PASANDO

Cuando tus puntos de concentración caen a cero, activa este movimiento.

+10 Mantiene la calma (Recupera tres puntos de concentración)

7-9 Te estremeces. (Recupera tres puntos de concentración y se pierde un punto de iluminación)

-6 Entrás en crisis. (Recupera dos puntos de concentración, se pierde un punto de iluminación y aumenta en uno los puntos de pérdida)

TODO VA A ESTAR BIEN

Cuando notes que otro personaje está perdiendo la concentración, puedes activar este movimiento para donarle un punto de concentración y ayudarlo a mantenerse en calma.

NOMBRE: _____

EDAD: _____

RELACIÓN CON EL FANTASMA (1d6)

- Psicólogo
- Peluquero(a) o estilista
- Abogado
- Guía espiritual
- Cantinero
- Taxista o Chofero

ASPECTO: _____

MOTIVACIÓN: _____

RELACIÓN CON OTROS PERSONAJES

Sospecho de _____
Tengo miedo de _____
Me encanta _____
Estoy celoso de _____
Respeto a _____
No soporto a _____
Soy amigable hacia _____
Confío en _____

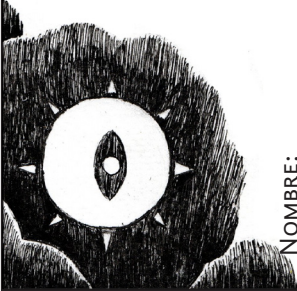
Has escuchado un rumor sobre: _____

¿CUÁL ES EL RUMOR?

Puntos de concentración: ○ ○ ○ ○

DANOS UNA SEÑAL

FANTASMA / VÍNCULO



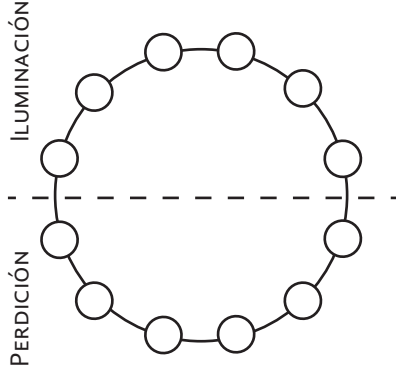
NOMBRE: _____ GÉNERO: _____
 EDAD DE DEFUNCIÓN: _____ TIEMPO DE FALLECIDO: _____

TIPO DE FANTASMA

- Vengativo (Ira, desagrado, rencor)
- Muerte repentina (Sorpresa, tristeza, desagrado)
- El del secreto oculto (Vergüenza, desconfianza, duda)
- El que desapareció (Sorpresa, duda, rencor)
- El de la herencia (rencor, desagrado y tristeza)
- El necio (desconfianza, desagrado e ira)
- El que cree que no ha muerto (sorpresa, duda, desconfianza)
- Asuntos pendientes (rencor, tristeza, vergüenza)

DESCRIPCIÓN DEL LUGAR
 EN DONDE SE HACE LA
 SESIÓN ESPIRITISTA

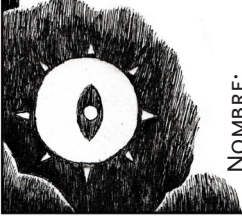
FORMA DE MUERTE:



RETRATO

DANOS UNA SEÑAL

RIVAL



NOMBRE: _____
 EDAD: _____

RELACIÓN CON EL FANTASMA (1d6)

- Compañero de trabajo
- Compañero de la escuela
- Rival de amor
- Competencia
- Vecino
- Exámigo

ASPECTO: _____
 MOTIVACIÓN: _____

RELACIÓN CON OTROS PERSONAJES

Sospecho de _____
 Tengo miedo de _____
 Me encanta _____
 Estoy celoso de _____
 Respeto a _____
 No soporto a _____
 Soy amigable hacia _____
 Confío en _____

Has escuchado un rumor sobre: _____

¿CUÁL ES EL RUMOR?

Puntos de concentración: ○ ○ ○ ○ ○ ○

MOVIMIENTOS

HAY UNA BRUMA

Regresas al médium al control del vínculo.

UN GOLPE PARA SÍ Y DOS PARA NO

Cuando el fantasma lo maneja otro participante, emplea este movimiento para solicitar un recuerdo en concreto que te favorezca.

+10 Se cuenta un recuerdo que te favorece. (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 En el recuerdo hay algún evento que puede ser perjudicial para ti en un futuro (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 El recuerdo se vuelve perjudicial para ti, no es como tú lo recordabas (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de perdición)

¿PUEDES VER ALGO MÁS?

Cuando deseas que un recuerdo en concreto se alargue porque consideras que puede soltar información beneficiosa para ti, emplea este movimiento.

+10 Logras alargar la escena con un recuerdo beneficioso para ti (Se obtiene 1 punto de iluminación)

7-9 La escena se alarga, pero hay algún suceso que te perjudica levemente (Se obtiene 1 punto de iluminación y pierdes 1 punto de concentración)

-6 La escena se alarga brevemente y permite ver un desenlace que te perjudica (Se pierde 1 punto de iluminación, pierdes 1 punto de concentración y aumenta en uno los puntos de perdición)

¿PUEDES RECORDARLO?

Cuando una escena no narrada por ti comienza a tornarse perjudicial para tu personaje y deseas cambiar el rumbo del evento, usa este movimiento para tomar la voz del fantasma y forzar a que el acontecimiento tome otro curso.

+10 Ganas el control de la escena (Pierdes 1 punto de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

7-9 El vínculo gana el control de la escena (Pierdes 2 puntos de concentración y se gana 1 punto de iluminación)

-6 La escena permanece con el jugador actual (Pierdes 2 puntos de concentración)

ESTO NO PUEDE ESTAR PASANDO

Cuando tus puntos de concentración caen a cero, activa este movimiento.

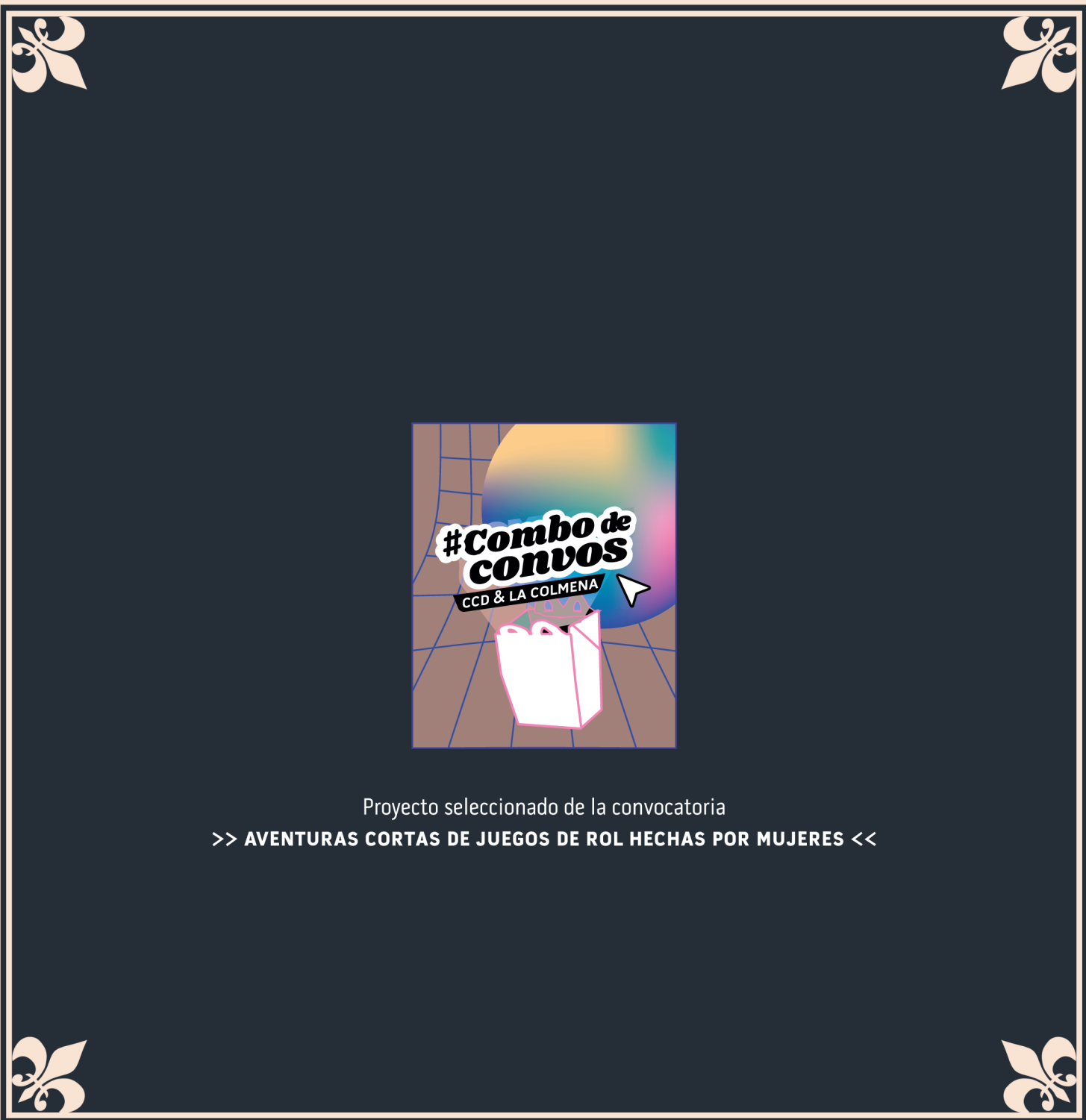
+10 Mantienes la calma (Recupera tres puntos de concentración)

7-9 Te estremeces. (Recupera tres puntos de concentración y se pierde un punto de iluminación)

-6 Entrás en crisis. (Recupera dos puntos de concentración, se pierde un punto de iluminación y aumenta en uno los puntos de perdición)

TODO VA A ESTAR BIEN

Cuando notes que otro personaje está perdiendo la concentración, puedes activar este movimiento para donarle un punto de concentración y ayudarlo a mantenerse en calma.



Proyecto seleccionado de la convocatoria
>> AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL HECHAS POR MUJERES <<



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS
GOBIERNO DE MÉXICO

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA