



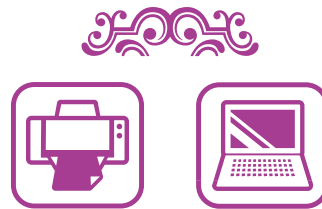
(...) en el corazón siempre queda lo que tiene que quedar; por más que lo guardes, lo que no debe quedar desaparece.

Reiko en la novela “Tokio Blues (Norwegian Wood)” de Haruki Murakami

Líbido

_simulación vital

Disfruta al máximo de tu libro electrónico



Este libro ha sido diseñado para que su lectura en pantalla sea cómoda y agradable. El tamaño de los tipos de letra es ligeramente superior al de los libros impresos precisamente por ese motivo. Si deseas imprimir el documento puedes hacerlo sin problemas. El predominio del blanco en los fondos y los márgenes generosos son premeditados para facilitar la impresión del documento en impresoras comunes y conseguir que ningún elemento del diseño quede cortado, así como el máximo ahorro de tinta o tóner.

Aunque hay diversas opciones de software para leer este libro electrónico en formato PDF, te aconsejamos que utilices Adobe Reader, una aplicación que puedes adquirir o actualizar a nuevas versiones disponibles acudiendo a su web (introduce el criterio de búsqueda “Descargar Adobe Reader” en tu buscador habitual de internet).

Un último consejo de gran utilidad para sacar el máximo partido a la lectura de *Líbido* en pantalla de pocas pulgadas: una vez abras el documento en Adobe Reader pulsa Control+L (para entornos Windows) o  +L (para entornos Mac). El libro electrónico ocupará entonces al máximo la pantalla. Basta con pulsar la misma combinación para volver al modo normal de visualización.

Líbido

_simulación vital

libro_cero

versión 0.2



Redacción: Neves Marín

Dirección editorial: Jose Lomo

Diseño Gráfico: www.periferiaestudio.com

Ilustración: Luis Miguel Galache y Mike Montlló

Agradecimientos: a Jonathan Delgado, David Rivera, Raúl Rubio, Héctor Carrasco, Silvia Serrano, Daniel Hernández y Pedro Serrano por su apoyo y consejo. A Carles Salvador, Raúl Gil, Juan Cárdenas y Mike Montlló por su ayuda desinteresada en puntos clave del desarrollo del juego y su diseño. Y muy especialmente a Sara, por absolutamente todo lo que hace día a día por Líbido y por mi.

Líbido: _Simulación Vital – Libro_Cero v.0.2

Octubre 2007. Este libro electrónico se distribuye de manera gratuita bajo licencia Creative Commons. Un proyecto de Periferia Play, Joaquim de Paz 65, Terrassa, Barcelona, Catalunya, España. Contacto editorial: info@libidogame.com o teléfono 937846608. Maquetado en Periferiaestudio.



Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 Unported de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Índice

CAP. 1 | ARQUITECTURA EN LAS NUBES 6

1 Affectus	7
2 Multiverso	8
3 Historias interactivas	9
4 Jugar a Líbido	10
5 ¿Tienes lo que hace falta?	11
6 Estructura del libro	11

CAP. 2 | COMO RESPIRAR 13

1 Tiradas básicas.....	14
2 Categoría de éxito y fracaso	14
3 Acciones prolongadas	16
4 Glorias y Pifias	17
5 Oposición y colaboración.....	18
6 La mano del Guía.....	19
7 Controlando el Tempo	19
8 El axioma definitivo	20

CAP. 3 | EL OMBLIGO DEL MUNDO 21

1 La hoja de Protagonista (HPR)	22
2 Semillas	22
3 Las grandes preguntas: El trasfondo	23
4 Los pequeños-grandes detalles	26
5 Aptitudes.....	29
6 Experiencia y Tiradas Extra	31
7 Salud	32
8 Ánimo	33
9 Rasgos de personalidad	34
10 Acentos	35
11 De ahora en adelante... ..	39

CAP. 4 | INVISIBLES MECANISMOS 40

1 Lo emocional	41
2 Lo sensual	45
3 El peligro	57
4 Desarrollo de los PR	63

CAP. 5 | ARS MIROR 64

1 ¿Qué quieres contar?	65
2 ¿Cómo lo quieres contar?	74
3 Íntimas fronteras	78
4 Sugerencias finales	82

CAP. 6 | DE UN VISTAZO 83

CAP. 7 | PRIMEROS PASOS

1 Arañazos (HI regenerada)	89
2 Calientes Atracciones (HI regenerada)	126

CAP. 8 | DESIERTOS POR HABITAR 139

PLANTILLAS

1 HPR	141
2 HPS	142

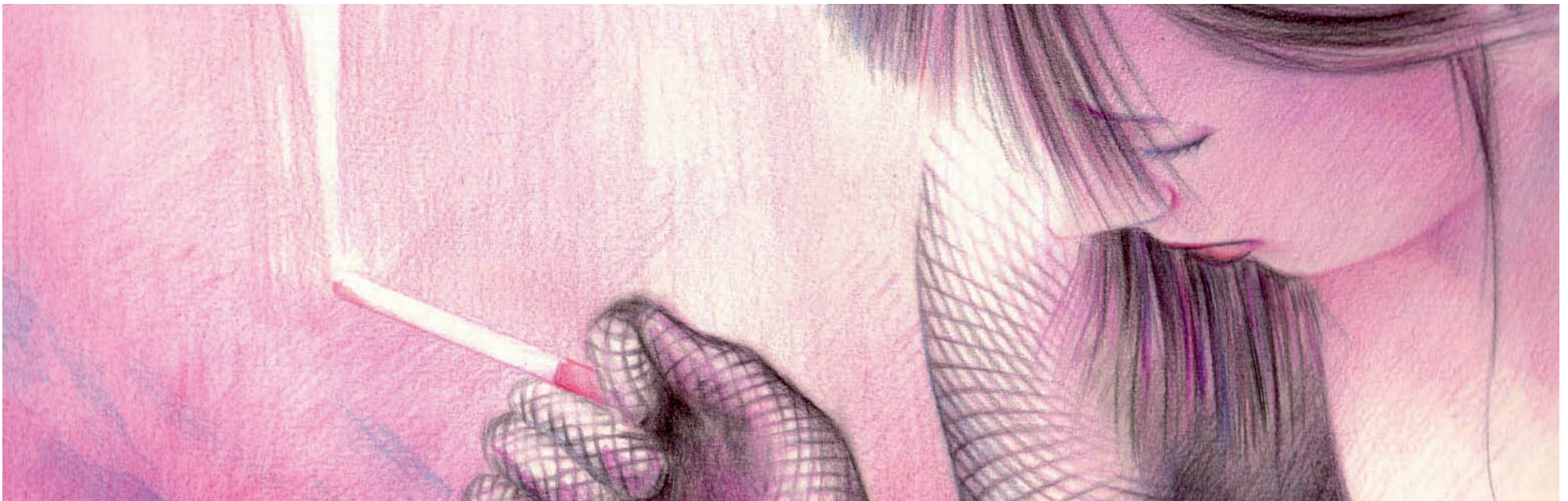
Simulación_Vital: imaginar la posibilidad de vivir una historia improbable, repleta de emociones, más allá del alcance de nuestros sentidos ordinarios, en escenarios inspiradores, en compañía de otros que también sueñan y comparten su visión. Caminar de la mano, en cómoda intimidad, por el paisaje sorprendente de nuestras propias pasiones. Unir las piezas para crear un todo interesante, lúdico, óptimo y único.

uno

Arquitectura en las nubes

Ficción y realidad son hermanas mellizas desde que los seres humanos nos podemos considerar entes conscientes. Cuando el fuego apenas había comenzado a crepitar, haciendo danzar las extrañas sombras entre los árboles, ya dibujábamos nuestros deseos y miedos en las paredes de la caverna.

El mundo imaginario y el que nos muestran nuestros sentidos conviven en el espíritu humano porque somos seres capacitados para disfrutar de nuestro entorno real, tanto como de nuestros sueños y quimeras. Es tal la importancia de esta dicotomía que uno de los grandes ideales del ser humano es *hacer un sueño realidad*; una frase muy reveladora, como puente entre ambos mundos. El ideal está en *lo imaginario*, pero no tendría un sentido completo si no lo invocamos en el mundo real. Ciertamente, una historia es, en esencia, el intento perpetuo de trasladar una ficción a la realidad. Mientras habla el cuento, mientras dura la novela, la obra de teatro, el cómic o la película, la puerta está abierta; y al igual que lo hacían nuestros antepasados alrededor de la hoguera, seguimos siendo cautivados por lo maravilloso, lo improbable, lo remoto, lo extremo, lo (aparentemente) inaccesible. Paradójicamente, para gran cantidad de personas, el mundo de *lo imaginado* es algo ridículo, intrascen-

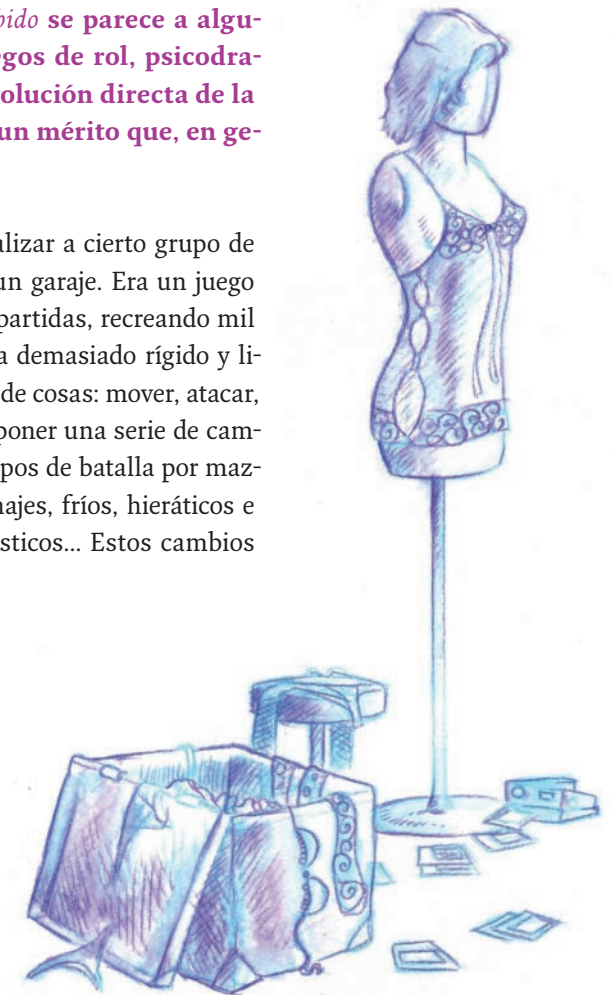


dente, y que sólo tiene sentido en el ámbito de la infancia, o ciertos círculos bohemios y artísticos. Soñar, hoy día, se considera una pérdida de tiempo, una observación de musarañas, una arquitectura en las nubes. Yo pregunto, entonces... ¿Qué es lo que mueve el mundo, sino, los sueños? ¿Qué acelera nuestro corazón, sino, la pasión? En un mundo tan desencajado, monopolizado o tan aparentemente yermo de sentido, la realidad sigue siendo evidente: hay personas, como tú, que utilizan una y otra vez el poder de su imaginación para trascender; *trascender*, que no *huir*. No se puede huir de la realidad, el reloj es imparable; nuestros pies caminan por la senda de lo probable y así debe ser. Por suerte, nuestra mente fue concebida para volar, y vuela, más allá de lo que muestran los sentidos. Su constante huida de las limitaciones nos hace como somos. ¿Seres racionales? Por supuesto, pero no menos que espíritus nómadas instigados por una eterna curiosidad.

1 | *Affectus*

Juegos de imaginación hay muchos y *Líbido* se parece a algunos. Habrás oído hablar de ellos como juegos de rol, psicodramas o juegos narrativos. Representan la evolución directa de la tradición oral, algo que debería otorgarles un mérito que, en general, es poco reconocido.

Echamos la vista atrás en el tiempo para localizar a cierto grupo de amigos que jugaban a soldaditos de plomo, en un garaje. Era un juego entretenido al que habían jugado centenares de partidas, recreando mil y una batallas. Lo pasaban bien... pero resultaba demasiado rígido y limitado; las reglas sólo permitían hacer una serie de cosas: mover, atacar, reponer... A uno de esos chicos se le ocurrió proponer una serie de cambios: sustituir los tanques por dragones; los campos de batalla por mazmorras repletas de peligros y tesoros; los personajes, fríos, hieráticos e impersonales, por entretenidos arquetipos fantásticos... Estos cambios



2 | Multiverso

***Líbido* tiene como único fin ofrecerte una herramienta sencilla y sugestiva para sacar las grandes historias que llevas dentro. Existe una gran máxima que dice: “No existen grandes historias sólo grandes narradores”; eso es, precisamente, lo que *Líbido* te ofrece: la posibilidad de contar historias como a ti te apetezca, sin imponerte un género, un mundo detallado a base de mapas, unos límites de ambientación...**

Un género es, básicamente, una máscara para una historia, un vestido que cambia de color, de talla, de corte. No obstante, la verdadera esencia de una historia reside en su capacidad para generar conflictos interesantes, conflictos que los protagonistas deben afrontar, dando lugar al efecto catártico, a la trascendencia de verles superar (o no) un problema. Esto es algo que los grandes narradores saben y aunque cada uno expresa su personalidad única en sus obras, utilizan el género y la ambientación como un recurso más y no como el factor determinante. Si la historia se mueve por los territorios de la épica, seguramente se verá favorecida por una ambientación clásica, puede que histórica o fantástica, donde los conflictos tengan más espacio y dimensión; si queremos explicar una historia intimista, centrada en los sutiles y poéticos devenires de la emoción humana, necesitamos una ambientación que realce estos factores, un entorno más dado a los pequeños detalles que despiertan los sentidos. Cada historia exige su ambientación, su universo. De ahí que lo que te propongo sea precisamente un multiverso potencial, un lugar fértil para la creación: tu creación. El multiverso *Líbido* es tan vasto e infinito como lo sea tu imaginación.

Este *Libro_Cero* que estás leyendo, se ubica en el centro del multiverso, junto a ti; es la herramienta principal que te permite crear una historia y sus personajes, para luego llevarla al mundo del juego y compartirla con tu gente especial, tu *Círculo Líbido*. Imagina que del centro de este multiverso nacen ramificaciones hacia territorios que deseas explorar: ésas son tus historias. En www.libidogame.com podrás encontrar algunas ramas que han nacido de mi propia inspiración, creando mi multiverso personal, aún pequeño, pero a tu completa disposición. Puedes tomarlo como ejemplo o in-

se hubiesen quedado únicamente en el terreno de lo estético, de no ser porque también plantearon una nueva manera de interaccionar; no se trataba únicamente de lanzar dados y ver si el resultado permitía derrotar al enemigo... había mucho más. Las posibilidades se multiplicaban a cada instante, con cada nueva idea. Los personajes del juego, hasta ahora figuritas de plomo sin personalidad ni rasgos más allá de su forma y su potencial de ataque y movimiento, podían volverse más complejos y únicos, añadiéndoles rasgos de personalidad, objetivos y sueños. Cada personaje se diferenciaba del otro por su aspecto, pero también por lo que sabía hacer y por cómo se comportaba.

Así fue como un juego de escenarios de batalla se convirtió en una herramienta para crear historias en grupo: el juego había pasado de la simulación táctica a la simulación vital, entendiendo por *vital* toda la esfera de elementos asociados a las emociones, a lo sensible. Si has estado en contacto alguna vez con el mundo de los juegos de rol, sabrás de quién estoy hablando: *Gary Gygax* (y sus colegas) creador de *Dragones y Mazmorras* y del concepto que hoy en día tenemos de los juegos de imaginación. No es mi intención destronar a este simpático personaje de barba blanca, ni restarle mérito alguno, pero siempre he tenido muy claro que su concepto *juego de rol* nació como una evolución de los juegos de estrategia, refinados y sofisticados, pero siempre basados en lo táctico, en el concepto de perseguir objetivos, tesoros, derrotar enemigos... Estupendo, pero... ¿Por qué quedarse ahí?

Líbido pretende acercarte a territorios más emocionales, despertando otro tipo de sentidos, sin renunciar, si la historia lo requiere, a la acción, la aventura, el misterio, el terror o el erotismo. La normativa de juego, presentada en este *Libro_Cero*, ha sido diseñada para que las historias puedan dar cabida a las relaciones personales, los estados de ánimo, la sensualidad y, en fin, a la complejidad del comportamiento humano. No encontrarás en estas páginas una ambientación, unos mapas y un puñado de antagonistas... lo que se te ofrece es una nueva manera de jugar con las historias, un multiverso de posibilidades donde el denominador común eres precisamente tú y lo que tú quieras contar.

cluso puedes dar los primeros pasos conmigo, descargando alguna de las historias que he creado; las que te parezcan interesantes; todas nacen de la voluntad de mostrar que *Líbido* sirve para explicar cualquier historia que quieras contar. Puedes empezar utilizando mis historias, comprobando cuáles son tus propios límites, tus preferencias, tus posibilidades... y cuando te sientas capaz puedes comenzar a crear tus propias obras, ramificando tu universo y expandiendo tus propios límites creativos.

3 | **Historias Interactivas**

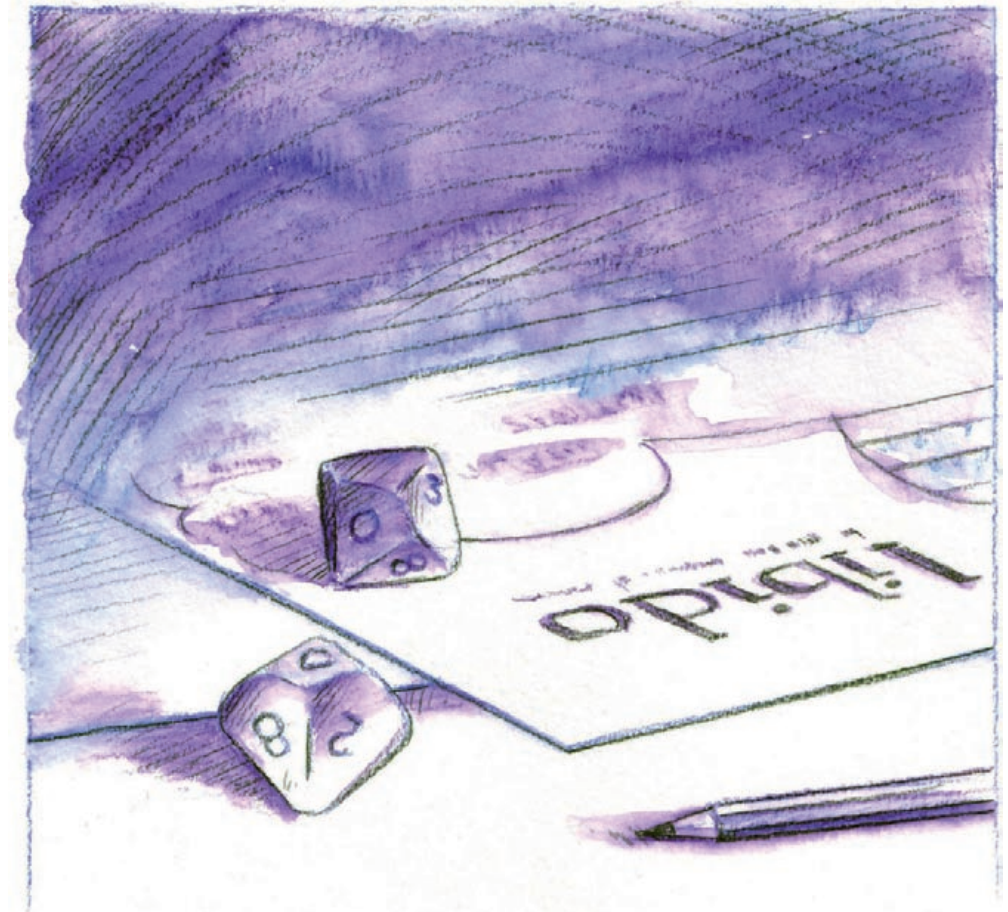
El término *interactivo*, tan en boga hoy día debido a las últimas tecnologías, es en realidad una palabra que define el rasgo diferencial de una historia de *Líbido*.

Líbido es una *actividad* en el sentido más literal de la palabra: requiere de la intervención activa de todos los participantes en el juego. A diferencia del cine, la literatura o el teatro, que asumen el carácter pasivo del espectador-lector, una historia interactiva (**HI** de ahora en adelante), sólo tiene sentido si los participantes intervienen en ella y la van modificando.

No hay historia sin autor; no hay argumento sin protagonistas que lo afronten; y no hay juego sin interacción entre participantes. Guía y Protagonistas son las dos caras de la misma moneda y representan las dos maneras de jugar a *Líbido*.

Hacer de Guía:

La figura del Guía se asemeja a la de un director: elabora un esbozo de la historia que va a ser jugada, creando la estructura argumental de la misma. El Guía sitúa al resto de jugadores en la historia, les propone ciertos conflictos a resolver y aplica la normativa de juego de la manera más justa para todos, velando siempre por mantener el interés de la historia. El término deja bien claro que su función es *Guiar* y no forzar a los jugadores a ir por donde a él le interesa. La historia se construye entre todos y ésa es la lección más importante que un Guía debe aprender. Además de diseñar el esqueleto argumental, el Guía también interpreta a todos los personajes, Secundarios y Extras, que pueblan la historia, más allá del reparto principal que representan los protagonistas.



Hacer de Protagonista (PR):

A partir de ahora abreviaremos la expresión como **PR**. El resto de participantes, a parte del Guía, juegan como PR. Son los personajes que llevan el peso de la historia sobre sus hombros, o si lo prefieres, aquellos alrededor de los cuales se desarrollan los conflictos. Ellos serán el ombligo del mundo, el centro de gravedad de la historia. A diferencia del Guía, el jugador que hace de PR sólo controla un personaje, el suyo, que tiene resumido en una **Hoja de Protagonista (HPR)**. Las acciones que los PR llevan a cabo, y las relaciones que se forjan entre ellos, son el motor de la historia y lo que da sentido a la estructura narrativa que el Guía ha diseñado.

Evidentemente, una HI requiere de un Guía que la conduzca y, como mínimo, un PR interpretado por un segundo jugador.

4 | Jugar a Líbido

Las HI de *Líbido* se diseñan para ser jugadas en sesiones, habitualmente alrededor de una mesa, sentados en un sofá junto a una mesita... básicamente, en cualquier lugar tranquilo, cómodo e íntimo.

Yo misma he jugado en sitios tan variopintos y sorprendentes como una cama de matrimonio, una tienda de campaña, el suelo de un piso sin amueblar o una terraza de madrugada. Cada lugar aporta su propio *feeling*. Durante la sesión, el jugador que adquiere la responsabilidad de ser Guía suele estar algo retirado del resto de jugadores, para salvaguardar sus notas de miradas curiosas; pero todos los jugadores comparten un lugar más o menos próximo, que les permita hablarse con claridad. Es aconsejable preparar una iluminación acorde y tener cerca un reproductor de música. Se puede prescindir de esto último y la sesión seguirá siendo interesante, como lo era el cine mudo a principios del siglo XX, pero la luz y la música otorgan una nueva dimensión teatral que es difícil dejar de lado, sobretodo una vez que lo pruebas.

Lo más común es jugar en grupos reducidos, de 3 a 6 personas, aunque *Líbido* reserva estimulantes historias para parejas (Guía y un PR). Las sesiones se desarrollan como una especie de teatro improvisado: el Guía introduce la historia, con sus palabras y descripciones, mientras los PR comienzan a intervenir dentro de la lógica del argumento, solventando sus conflictos y procurando realizar una entretenida



y coherente interpretación. Como es evidente, el lenguaje es el principal medio de interacción entre los jugadores. Con el lenguaje, el Guía describe los entornos, plantea los sucesos y habla por boca de los Secundarios y los Extras que pueblan la historia; y también con el lenguaje los PR interaccionan entre ellos y con el mundo que el Guía les plantea. La actitud de los jugadores está a medio camino entre ser público y protagonistas. A menudo suelo decirles a los jugadores que imaginen una cámara filmando *la película* o un teatro repleto de gente ansiosa por disfrutar de *una emocionante obra*. Lo realmente mágico en este caso es que, en esta actividad, el autor, los actores y el público coinciden en el mismo grupo de juego. Curiosa experiencia, sin duda.

La duración de una sesión depende del estilo de juego de cada grupo; la primera hora suele servir para calentar motores y meter en situación a los jugadores, así que,

una vez conseguido esto, se puede jugar tanto tiempo como se desee, mientras todo el mundo esté motivado. Lo normal son unas tres o cuatro horas por sesión, aunque el fin de la misma no debe significar el final de la historia. Una HI puede requerir varias sesiones; al igual que una novela se divide en capítulos, o una obra de teatro en actos, las HI se dividen en sesiones. Incluso hay HI que pueden desarrollarse igual que las series de televisión, en diferentes episodios que hagan avanzar la trama durante semanas, meses o años. Si eres primerizo en este tipo de juegos, trata de iniciar tu andadura con sesiones cortas e historias que se resuelvan en pocas sesiones; suelen ser más sencillas de desarrollar y te ayudarán a perfeccionar tu propia técnica. Las HI que se ofrecen al final de este *Libro_Cero* son apropiadas para dar los primeros pasos.

En *Líbido* no se juega para *ganar o perder*. En las HI no hay vencedores ni vencidos, sólo participantes. Desde luego que cada historia tiene sus propios conflictos que resolver, pero no hay más recompensa que la propia historia y las emociones que genera. La sensación de haber colaborado en la creación de una estimulante narración, es el mejor de los resultados.

5 | ¿Tienes lo que hace falta?

A parte de una historia que contar y la presencia de los participantes, *Líbido* requiere de algunos elementos más para el desarrollo del juego:

Dados de diez caras (d10): Cada participante debe disponer de uno, para que el desarrollo sea ágil, aunque se pueden compartir en caso de necesidad, claro. Los puedes encontrar en tiendas especializadas en juegos.

Dados de seis caras (d6): Vuelve a ser recomendable que cada participante disponga de su propio d6. Puede ser una buena idea que sea del mismo color que el d10 del participante; así será difícil equivocarse y confundirlos con los de otro jugador.

Hoja de Protagonista (HPR): El Guía debe imprimir HPR en blanco y dárselas a cada jugador, a la hora de crear los PR. Cada jugador debe disponer de su HPR donde se resumen los rasgos de su PR. Es a partir de los números de la HPR que se calculan las tiradas para resolver los conflictos. Además de la HPR, es recomendable que cada jugador disponga de material para tomar notas.

Elementos básicos de ambiente: Cada Guía puede tener sus preferencias, pero es muy recomendable disponer de un reproductor de música con función *repeat*, lámparas de ambiente para crear una atmósfera adecuada y algún elemento que te ayude a mostrar imágenes, planos y cosas de este tipo. Un ordenador portátil es una opción ciertamente interesante, pero usar una libreta, lápices y folios es igual de válida.

Otras cosillas no menos importantes: Jugar a *Líbido* es una actividad social en la que pasas un buen rato con los amigos o tu pareja, así que piensa en algunos detalles que hagan la sesión más agradable, como un buen vino, algo para comer cuando pique el gusanillo, o incluso una cena que comience tras la sesión, en la que comentar los pormenores de la historia.

6 | Estructura del libro

Cada capítulo de *Líbido* presenta por separado diferentes contenidos de utilidad. Aunque se recomienda una primera lectura completa, se trata de un libro de consulta al que acudirás a menudo a solventar dudas, así que vale la pena situarse:

Arquitectura en las nubes: Te presenta, en términos generales, de qué va todo esto y lo que puedes conseguir con el juego.

Como respirar: Vayas a ser Guía o PR, este capítulo explica las normas básicas del juego; no sólo pretende dar un primer vistazo al sistema, sino que también presenta términos y conceptos de utilidad en los capítulos posteriores.

El ombligo del mundo: Todo lo que se necesita para crear un personaje sólido e interesante está aquí. Podrás conocer, paso a paso, como se completa una HPR. Es un capítulo útil para todos los participantes.

Invisibles mecanismos: Expone la normativa específica para situaciones concretas de una historia (tratar con las emociones, lo sensual, el peligro...). Este capítulo está destinado al Guía porque la aplicación de la normativa está dentro de sus responsabilidades.

Ars miror: Presenta un conjunto de ideas y consejos para diseñar tus propias historias. Recursos inestimables para el Guía que quiere sacar brillo a sus técnicas como narrador-director.

De un vistazo: Un resumen útil de la normativa de juego. Un capítulo muy recomendable para ser impreso y tenido a mano durante las sesiones de juego, como elemento de consulta.

Primeros pasos: Dos HI listas para ser jugadas y diseñadas para ofrecer un pequeño atisbo de las posibilidades del multiverso *Líbido*.

- **Arañazos:** Una HI para que descubras el juego en grupo. Un escenario fácil de dominar para los principiantes, pero con toda la intensidad de una buena historia.
- **Calientes Atracciones:** HI para parejas en la que podrás descubrir que *Líbido* puede ser de inestimable ayuda para darle a tus veladas eróticas un sabor totalmente nuevo y excitante.

En los desiertos por habitar: La despedida y una mirada hacia el futuro, pero... acabamos de empezar, así que ya llegará ese momento.

HPR: Un apéndice con la HPR en blanco y Hojas de Secundario, que puedes utilizar para imprimir tantas copias como necesites. 

dos *Como respirar*

Antes de entrar realmente en la descripción del mecanismo de juego, cabe aconsejar algunas cosas que son incluso más importantes que la manera de resolver las tiradas:

Realiza tiradas de dados sólo cuando sea absolutamente imprescindible y con el objetivo de resolver un punto incierto, aleatorio y emocionante. Tirar dados puede ser un fin en si mismo... en otro tipo de juegos. En *Líbido* buscamos el resultado de los dados para que guíe nuestra inspiración y nuestra historia, nunca para competir.

Confía absolutamente en el criterio del Guía para tomar decisiones. Un buen Guía siempre defiende la historia; si se dan discrepancias es mejor comentarlo tras la sesión y aunar criterios. Es preferible eso a interrumpir la atmósfera de la historia por cualquier disputa sobre la normativa de juego.

La historia se construye entre todos. El Guía debe ser flexible y aceptar sugerencias por parte de los jugadores, incluso en lo que a normativa de juego se refiere. Cooperación es la palabra clave.

Recorre al sentido común. La normativa es muy abierta y genérica en ciertos aspectos, para que cada grupo de juego la adapte a su propio estilo. Siempre debe imperar la lógica al resolver aspectos no contemplados en este *Libro_Cero*.



Nunca detengas la historia por una duda respecto a la normativa. Si dudas, aplica tu propio criterio o improvisa. Los jugadores esperan que les deslumbres con tu imaginación, no con tu justicia matemática. Aun así, intenta ser justo y coherente en la aplicación de la normativa, o te encontrarás con jugadores frustrados.



Para muestra, un botón

A partir de este momento, el **Libro_Cero** te ofrece ejemplos para facilitarte la comprensión de cada aspecto de la normativa. Aparecen con este aspecto y precedidos del icono correspondiente. Si al leer cierta norma hay algo que no te queda claro, el ejemplo debería disipar tus dudas. Si la duda persiste, acude al *Patio de Luces*, los foros que www.libidogame.com ofrece a los usuarios de *Líbido*, y realiza tu consulta.



Tirada básica

Marcela, una joven artista, trata de vender los diseños de su nueva colección de joyas a un empresario. El Guía dictamina que Marcela debe usar su talento social (SOC) para caerle simpática a su posible comprador. La jugadora que controla a Marcela consulta la HPR y descubre que su PR tiene 5 puntos en SOC, así que el NP será 5. Lanza 1d10 y obtiene un 4, por lo que ha conseguido realizar la acción con éxito (ha sacado un número inferior a su NP).

1 | Tiradas básicas

Cuando un PR se enfrenta a un suceso incierto de la historia y es necesario determinar qué puede ocurrir, hay que realizar una tirada. **Siempre que se realiza una tirada en *Líbido*, se trata de vencer a una «posibilidad», la cual se expresa con un número de 1 a 10, al que llamamos Número Posibilidad (NP). Lanzamos un dado de 10 caras (d10) y si obtenemos un número igual o inferior al NP, nuestro personaje tiene éxito en lo que se propone.**

El NP depende de las puntuaciones de Aptitud del PR (ver capítulo 3, *El Ombligo del Mundo*, para más información sobre Aptitudes). De esta manera, cuando un personaje desea realizar una acción física debe tomar su puntuación de *Cuerpo* (CUE) como NP; si el reto es intelectual, debe usar la puntuación de *Mente* (MEN), etc... cada conflicto se asocia a cierto tipo de Aptitud y es labor del Guía solicitar la más adecuada en cada momento. En base a esto, **los PR pueden realizar tiradas siempre que sus Aptitudes y conocimientos estén relacionados con la acción.**

Por ejemplo, un PR médico puede realizar tiradas de *Primeros Auxilios*, *Medicina*, *Farmacología*... en suma, de todos aquellos conocimientos generales que se le suponen a un médico. Por otro lado (y esto es vital para evitar malentendidos) **un PR nunca debe tirar por algo que se supone que no sabe hacer.**

Esta tirada básica es el corazón de la normativa de *Líbido*; es el mecanismo que usarás la mayoría de las veces y que resolverá gran parte de los conflictos. Pero, lógicamente, hay que darle más vida al asunto.

2 | Categoría de éxito (CE) y fracaso (CF)

En la vida nada suele ser tan simple como «lo consigo o no lo consigo»; en general, los retos a los que nos enfrentamos en el día a día se resuelven obteniendo un resultado respecto a lo previsto. Rara vez las cosas suelen ser tan sencillas como para considerarlas un fallo o un acierto. Hacemos las cosas *mejor* o *peor* de lo que esperamos, porque somos seres que vivimos de expectativas. Por eso, al lanzar los dados, es recomendable saber lo lejos o lo cerca que nos hemos quedado respecto a una expectativa concreta. En *Líbido* esto es muy fácil de valorar: **basta con calcular la diferencia entre el NP previsto y el resultado de la tirada:**

Si obtenemos en la tirada **un número igual o menor al NP**, la diferencia se denomina **Categoría de Éxito (CE)**. A mayor CE, mejor resulta la acción respecto a nuestras expectativas.

Si se obtiene en la tirada **un número mayor al NP**, la diferencia se denomina **Categoría de Fracaso (CF)**. A mayor CF, peor realizamos la acción respecto a nuestras expectativas.



CE y CF

En la tirada anterior, Marcela había sacado un 4 en el dado. El NP para dicha tirada era de 5, así que la diferencia (5 menos 4) es 1. Esa es su CE.

Imagina que, en la tirada anterior, Marcela ha fallado, obteniendo un 7 en el d10. Como 7 es un número superior a su NP (5), la acción ha fallado y no consigue caer simpática al empresario. Para calcular la CF de esta tirada, basta con calcular la diferencia entre el NP y el resultado ($5 - 7 = -2$). La CF ha sido de 2.

¿Cómo interpretar o describir el significado de una CE o CF?

Para empezar, utilizando el sentido común: cuanto más notable sea la diferencia entre el NP y el resultado de la tirada, más espectacular será el efecto (positivo o negativo) respecto a lo previsto, según se trate de un fracaso o un éxito. Para facilitar las cosas se establecen tres categorías:

Una **pequeña diferencia** entre NP y resultado (**0, 1 o 2 puntos**) no debería ser demasiado relevante.



Pequeña Diferencia

Imaginemos posibles resultados a la tirada que Marcela ha realizado anteriormente: Marcela obtiene una CE1: El Guía comenta que el empresario parece algo interesado, aunque su mirada no denota una gran atención.

Marcela obtiene una CF1: El cliente parece no mostrar ningún tipo de interés por los diseños, aunque por cortesía no interrumpe a la chica.

Una diferencia más evidente entre NP y resultado (**3 o 4 puntos**) debe suponer **notables diferencias** respecto a la expectativa de éxito o fracaso.





Notable Diferencia

Marcela obtiene una CE4: El cliente interrumpe a Marcela de vez en cuando, para hacerle preguntas concretas sobre el producto y muestra interés en determinadas piezas.

Marcela obtiene una CF4: El cliente interrumpe a Marcela y se excusa diciendo que acaba de recordar una cita ineludible. La acompaña a la salida...

Una diferencia muy rotunda entre NP y resultado (**5 puntos o más**) supone **drásticas diferencias** respecto a la expectativa de éxito o fracaso.



Drástica Diferencia

Marcela obtiene una CE5: El cliente se muestra interesado en todas las piezas de la colección y en el talento de Marcela. Accede a hacer un pedido interesante y, además, la invita a una cena de negocios para presentarle a otros empresarios del gremio a los que ofrecer su trabajo.

Marcela obtiene una CF5: El cliente corta en seco la conversación, cierra el catálogo de golpe y señala hacia la puerta de salida, mientras escupe ciertas palabras malsonantes sobre la poca vergüenza por parte de Marcela al pretender camelarle con su cara bonita y su escote...

Como puedes ver, las CE y CF son una útil herramienta para la interactividad de la historia; otorgan matices narrativos que añaden color e interés al argumento. Ciertamente, la diferencia entre un buen Guía y otro menos bueno, es su capacidad para describir estos matices e ir más allá de un simple «lo consigues» o «has fallado». Es algo que se aprende con la práctica.

3 | Acciones prolongadas

Si un PR debe realizar una acción prolongada en el tiempo (como reparar una máquina o recorrer a nado cierta distancia), el Guía puede solicitar una CE determinada para considerar la acción completada. Si esta cantidad es elevada, porque

requiere mucho tiempo o concentración, el PR puede ir realizando tiradas cada cierto tiempo (dentro de la historia). El Guía establece un lapso de tiempo (por ejemplo, una tirada cada hora, dentro del tiempo de la historia) y el PR lanza los dados repetidas veces hasta acumular dichos éxitos. Fallar una tirada durante la serie no significa que la acción completa haya fallado: el PR habrá perdido algo de tiempo y no habrá avanzado en la tarea, pero puede seguir realizando tiradas. Eso sí, cuando surge una Pifia (ver siguiente punto) la cadena se rompe y hay que comenzar de nuevo, siempre y cuando el efecto de la Pifia no haya dejado al PR en condiciones nefastas.

La acción marcará una pauta temporal lógica por si misma: si hablamos de un proceso técnico difícil, pueden realizarse tiradas cada hora, o cada ciertas horas (de tiempo en la historia), para ir progresando en la acción; en retos que tengan que ver con la creación o el mundo intelectual, como componer, documentarse en una biblioteca y cosas por el estilo, la tirada podría realizarse una vez cada día dentro del tiempo de la historia.

Para determinar la cantidad de CE que se necesitan en estas acciones prolongadas, puedes usar este baremo:

Acciones prolongadas simples: cocinar un buen asado; escalar una pared rocosa de tres metros de altura; bailar destacablemente bien en la discoteca para llamar la atención de ese morenazo que parece ignorarte... **requieren una CE de 5.**

Acciones prolongadas complejas: cocinar comida japonesa para el jefe y su mujer que vienen a cenar a casa por vez primera; escalar una pared rocosa de quince metros de altura; realizar un concierto de violoncelo que emocione al público del auditorio... **requieren una CE de 10.**

Acciones prolongadas muy complejas: cocinar un banquete para comensales expertos en gastronomía; trepar una pared rocosa de más de cincuenta metros de altura y con inclinaciones muy dificultosas; componer una coreografía para el equipo olímpico de natación sincronizada... **puede requerir una CE de 15 o más**, según lo ambicioso de la acción o proyecto.



Acción Prolongada

Marcela ha decidido acudir a la cena de negocios a la que fue invitada por el empresario. Por desgracia, el restaurante está en pleno bosque y para llegar a él hay que conducir por un empinado camino rural, surcado de irregularidades. Marcela sabe conducir... pero no tanto como para que esto le parezca fácil. El Guía establece que se trata de una Acción Prolongada y exige una CE5 (Acción Prolongada Simple) para llegar arriba. La jugadora que controla a Marcela realiza su primera tirada y obtiene una CE2. El Guía describe cómo el coche avanza lentamente, sorteando los socavones, pero... las tiradas deben continuar. La chica vuelve a tirar y esta vez obtiene una CE1. Marcella lleva acumulada una CE3, pero aun es insuficiente para llegar arriba. Vuelve a tirar y esta vez... ¡maldición!... falla la tirada. No ha sido una Pifia, así que el Guía determina, simplemente, que el coche se ha calado. Marcela respira hondo y vuelve a arrancar. La jugadora realiza una nueva tirada y obtiene (¡por fin!) una CE3, que sumada a las anteriores CE, resultan una CE6; supera la petición del Guía de obtener CE5, así que Marcella logra aparcar su utilitario junto a los enormes todoterreno del resto de los invitados...

4 | Glorias y Pifias

Si se obtiene un 1 en una tirada, debe lanzarse el d6 (dado de 6 caras). Si se obtiene de nuevo un 1, el personaje ha realizado una *Gloria*, que equivale a haber realizado la acción de la mejor manera posible y con un efecto positivo adicional e inesperado, a criterio del Guía.

Si se obtiene un 0 en una tirada, debe lanzarse el d6. Si se obtiene un 6, el personaje sufre una *Pifia*, que equivale a fallar estrepitosamente en lo que se propone. Además el Guía debe describir un efecto adicional negativo que perjudique al personaje.



Glorias y Pifias

Marcela entra al restaurante y se queda impactada ante la ostentosa presencia de los invitados. Hombres vestidos de gala, luciendo brillantes corbatas, gemelos relucientes e impecables pañuelos en la solapa... y lo peor... mujeres que han debido pasarse tres semanas en la peluquería, maquillándose y eligiendo el vestido ideal; todas preciosas. Ella, en cambio, lleva puesto su mejor (y único) vestido, comprando el año pasado en las rebajas para ir a la boda de su hermano. Todos los presentes le prestan atención a la recién llegada... Tras el shock, Marcela trata de mantener la compostura y pensar en su futuro... decide mostrarse segura y caminar hacia el empresario que la ha invitado. El Guía anuncia que, dada la tensión, es necesaria una tirada de Espíritu (ESP) para ver qué tal controla los nervios Marcela. Veamos dos posibles resultados:

- La jugadora que controla a Marcela saca un 10 en la tirada. Como hay posibilidades de sacar Pifia, lanza el d6... y obtiene un terrible 6. Pifia. Mientras camina hacia su contacto, las piernas comienzan a fallarle, lo cual le otorga un caminar ridículo. Intentando corregir el devaneo, Marcela fuerza sus tacones y uno de ellos se rompe, cayendo la pobre muchacha hacia un lado, sobre la mesa del ponche...
- Un resultado mucho mejor sucede si nuestra jugadora saca un 1 con el d10. Seguidamente, como hay oportunidad de Gloria, lanza el D6, y obtiene un 1. ¡Gloria!. Marcela camina, contorneando su bonito cuerpo con sensualidad. Las mujeres intentan desviar la atención de sus maridos hacia otra cosa, mientras el empresario que la espera comienza a piroppearla delante de su grupo de amigos: «Os dije que era una gran artista, pero reservé esta sorpresa para el final... es así de preciosa». Marcela, un poco turbada por el piropo, prevé que va a ser una buena noche para su carrera profesional.

Describir estos efectos, tanto positivos como negativos, es algo que los Guías aprenden a dominar con el tiempo. No siempre debe ocurrir algo original, pero si se realiza el esfuerzo por sorprender, los jugadores estarán deseosos de obtener una Gloria... y ciertamente temerosos de sacar una Pifia, con el consecuente aumento de la diversión que esto conlleva.



5 | Oposición y colaboración

Los personajes habitan en su propia sociedad ficticia y se relacionan constantemente con otros personajes (a menos que la historia se centre en un solo PR aislado del mundo), así que es habitual que se produzcan situaciones en las que el PR puede recibir ayuda para realizar cierta acción o, a la inversa, alguien se le opone y le dificulta la consecución de sus objetivos.

Los beneficios de una colaboración entre personajes se evidencian en las Acciones Prolongadas que hemos comentado anteriormente: el Guía le exige al PR cierta CE para completar/conseguir una acción. **Si el personaje recibe ayuda de otro PR, ambos pueden tirar y sumar sus diferentes CE.** Por ejemplo, si el cocinero recibe ayuda para elaborar su gran banquete, acabará antes y posiblemente todos los platos quedarán mejor. A menos que la acción que se esté realizando sea muy simple -como empujar un coche hasta la gasolinera-, es necesario que el personaje que presta su ayuda tenga ciertos conocimientos sobre lo que se está llevando a cabo; por mucho que la madre de una PR quiera ayudar a su hija universitaria con su tesis doctoral, nada podrá aportar si carece de los conocimientos suficientes. El Guía debe determinar si la ayuda de cierto personaje es útil o simplemente no tiene efectos reales sobre la acción. Una solución intermedia para evitar conflictos es determinar que **los éxitos obtenidos por un personaje que ayuda, si no tiene conocimientos sobre la materia, valen la mitad, redondeando hacia arriba.**

Si algunos de los implicados en la colaboración falla su tirada, simplemente no aporta ningún éxito. En caso de que alguno de los colaboradores saque una Pifia... la acción se interrumpe y se procede a describir la mala fortuna acaecida.



Colaboración

Marcela, sentada junto a su anfitrión, interviene discretamente en las conversaciones de la noche, hasta que la atención recae en su trabajo. Ella, algo nerviosa, explica a qué se dedica y luego habla sobre su nueva colección. Viendo que Marcela está algo cortada, el empresario interviene, realizando con sus comentarios el buen hacer y el talento de nuestra chica. El Guía propone que Marcela realice una tirada social (SOC), para ver qué tal se expresa, obteniendo una CE0 (justito...). El Guía también realiza una tirada social por el empresario, que la está ayudando a quedar bien. Como el empresario conoce el mundo de las joyas (trabaja en el mundo de la moda), puede sumar toda la CE que obtenga a la tirada de Marcela, en este hipotético caso, una CE4. La jugadora suma la CE del empresario y la suya (0+4) y obtiene la CE final: 4. La gente de la mesa parece impresionada; si el empresario habla maravillas de ella debe ser porque lo vale...

Para determinar el resultado de acciones opuestas, cada personaje implicado realiza su tirada y el que obtiene una mayor CE prevalece.



Oposición

Visiblemente celosa por las atenciones que Marcela está recibiendo, una de las mujeres de la mesa inicia una afilada conversación respecto a un diseñador de joyas, muy valorado pero bastante desconocido, intentando sacar a relucir que, pese a tener talento, Marcela no conoce las altas esferas de la moda y el diseño. El Guía propone tiradas opuestas: ambas mujeres deben hacer tiradas de Mentalidad (MEN). La mala víb... la mujer que trata de dejar en evidencia a nuestra chica, obtiene una CE3... Marcela tiene éxito en la tirada, pero sólo obtiene una CE1... es evidente que su rival social la ha dejado un poco mal... alguien cambia de conversación para aliviar la tensión... la mujer sonríe satisfecha.

6 | La mano del Guía

Te darás cuenta rápidamente, al guiar o jugar tus primeras HI, que a veces es necesario añadir o restar dificultad a ciertos retos o conflictos. Las cosas no suceden nunca de la misma manera, y el contexto puede favorecer o entorpecer una tirada. Imaginar la actitud (y la tensión) de un personaje caminando tranquilo por la calle, es muy diferente a la que puede mostrar caminando por una delgada cornisa a quince metros del suelo, aunque básicamente se trata de caminar y poner un pie delante del otro. La presión emocional cambia radicalmente y por lo tanto la posibilidad de hacerlo bien o mal también cambia en la mente del personaje. En estas ocasiones, el Guía tiene «mano» para influenciar sobre un NP cuando lo considere apropiado. **El Guía puede aplicar un bonificador al NP de +1 a +3 si cree que la situación es más propicia al éxito de lo que se considera habitual. Igualmente, puede aplicar un penalizador al NP de -1 a -3 si cree que la situación es más complicada y adversa de lo que se considera habitual.**

Esta «mano libre» debe utilizarse con precaución y sólo cuando hacerlo otorgue emoción y sensación de justicia al conflicto; nunca debe manifestar un mero capricho

del Guía. Es más, lo adecuado es animar al resto de jugadores a que propongan de vez en cuando dichos modificadores sobre las tiradas de sus propios PR o de los demás. Esto les dará confianza en la interactividad de la historia y disfrutarán de un papel aun más activo.



Nota importantes sobre los modificadores en Líbido:

Ningún NP puede ser inferior a 1, incluso cuando un modificador pudiese hacer descender la puntuación a 0 o en negativo.

Los modificadores no son acumulativos: en el caso de que, sobre una acción o personaje, se apliquen diferentes modificadores, **siempre prevalece el más alto (sea negativo o positivo).**

7 | Controlando el Tempo

Existen dos tipos de tiempo en una sesión de juego: el *tiempo real* que los jugadores utilizan para jugar, y por otro lado, el tiempo que transcurre *dentro de la historia* y su argumento, al que llamaremos **Tempo**, para diferenciarlo del tiempo real. Aunque una sesión ocupe sólo tres o cuatro horas de tiempo real, dentro de la historia pueden pasar días, meses o incluso años, si el argumento así lo plantea. A diferencia de lo que pasa en la vida real, en una historia podemos hacer una elipse temporal y decir algo tan simple como «el viaje en avión ha transcurrido con normalidad y 12 horas después aterrizáis en Hong Kong». Esto permite *pasar de largo* aquellas partes de la historia que no son emocionantes ni aportan nada sustancial, para centrarnos en los sucesos realmente destacables.

El Guía es responsable de temporalizar los sucesos para darles coherencia. Es un asunto más relacionado con el instinto que un mecanismo preciso. Simplemente, hay que situar lo que va ocurriendo en la sesión, dentro de unos segmentos que ayuden a resolver ordenadamente las acciones. Para facilitar las cosas, **hay tres medidas de Tempo que puedes utilizar:**

Tempo General

La mayoría de veces la historia discurrirá en este *Tempo*, que es algo similar al «tiempo real»; o sea, equivale al tiempo que los personajes invierten en hablar. Cuando los personajes conversan en una escena en un bar, por ejemplo, el tiempo de la historia equivale al que los jugadores invierten en esa misma charla; si pasan una hora de tiempo real hablando o preparando planes, habrá pasado igualmente una hora en la historia. Sencillo. Por defecto, la historia avanza a *Tempo General* y en caso de que el *Tempo* pase a uno de los siguientes tipos, el Guía debe anunciarlo.

Tempo Fraccionado

Muchas situaciones requieren segmentar el tiempo para que todo quede más claro; por ejemplo, cuando el grupo de PR se separa para hacer diferentes cosas en la historia. Como hay que dedicarles a cada PR o grupo un tiempo equivalente, el Guía declara que se pasa a *Tempo Fraccionado* y decide una medida temporal acorde al ritmo de la historia. Por ejemplo, podría decidir que cada fracción dura 15 minutos de *Tempo* y así ir alternando entre las acciones de un personaje/grupo y otro. Un buen consejo... a menor medida temporal, mayor tensión. Si la historia está en un punto tenso o misterioso, divide la acción en fracciones de 5 o de 3 minutos; esto obliga a los jugadores a pensar deprisa.

Cuando se realizan Acciones Prolongadas, se está estableciendo *Tempo Fraccionado*. El Guía anuncia que cada tirada puede realizarse cada «X» minutos, horas, días o semanas... según la complejidad.

Tempo de acción

Hay momentos en los que es vital fraccionar milimétricamente las acciones que ocurren en una escena. En las escenas de peligro o tensión, es indispensable resolver con precisión los acontecimientos, y por eso debemos fraccionar el *Tempo* en unidades muy pequeñas. No deja de ser *Tempo Fraccionado*, pero en su unidad más básica: **fracciones de 3 segundos**. Parece poco tiempo, pero... párate a imaginar lo vitales y decisivos que pueden ser 3 segundos en un momento de gran tensión: 3 segundos son suficientes para sacar una pistola de la sobaquera y disparar a alguien; 3 segundos son eternos cuando uno cuelga de un solo dedo agarrado a una cornisa de un rascacielos; 3 segundos son más que suficientes en determinados momentos.

Cuando da lugar una escaramuza (combate) esta división en fracciones es vital. **Cada participante en la escaramuza podrá realizar una acción por segmento.**

Así, a bote pronto, puede parecer algo artificial esto de pasar de un *Tempo* a otro mientras se juega la historia, pero te aseguro que se vuelve algo totalmente natural con la práctica. Los Guías adquieren pronto la capacidad de hacer estas transiciones con facilidad.

8 | El Axioma definitivo

Tal y como dijo el metódico y revolucionario cineasta Fritz Lang: “Toda regla debe ser olvidada”. Con esto pretendo dejar claro que, si *Líbido* se convierte en una opción para tu ocio habitual, seguramente encontrarás tu propia manera de hacer algunas cosas, variando, renovando o simplemente ignorando aquellas partes de la normativa que no te resulten de interés. La normativa es una ayuda para dar estructura a las HI, pero sólo tú tienes la chispa que las hará interesantes... y eso no tiene nada que ver con tiradas o números. 



tres *El ombligo del mundo*

Argumento y personajes representan los dos pilares principales de una historia; mantienen una relación estrecha, hasta tal punto que el uno sin el otro pierden su sentido natural. El presente capítulo ofrece las pautas para crear a los Protagonistas de las Historias Interactivas, un método que equilibra la sencillez y la profundidad, para obtener personajes interesantes y únicos.

Aunque un personaje es algo complejo de desarrollar, *Líbido* propone partir de elementos muy básicos de su carácter, para después ir madurándolo al gusto. Como en la cocina, el resultado depende del cariño invertido y la combinación de diferentes ingredientes. Sin duda, una mayor concentración de esfuerzo e ilusión darán como resultado un mejor personaje; y cuando digo *mejor* no me refiero a que tenga más posibilidades de hacerlo todo bien, sino a que sea un personaje multidimensional, rico en matices y divertido de interpretar. Un personaje dramáticamente efectivo.

Si el Guía ha creado una buena historia, querrá que esté poblada por personajes interesantes porque los PR forman un todo con el argumento y fusionan sus propios trasfondos y dramas personales con los conflictos de la historia. Si la combinación es acertada, la HI verá multiplicada su intensidad; en cambio, si no se ha prestado atención a la creación de los PR, seguramente el argumento pasará, sin pena ni gloria, ante las narices de los jugadores. Al crear los PR, hay que asegurarse (mediante la supervisión del Guía) de que existen sólidas conexiones entre ellos y los sucesos de la HI.

Hay **dos maneras básicas de afrontar la creación de un personaje** en *Líbido*:

La primera opción, es dejar esta labor en manos del Guía: él está creando la estructura argumental y nadie mejor que él para valorar el tipo de PR que encaja con la historia. En este caso, el jugador recibe su personaje prediseñado y debe asimilarlo antes de jugar, del mismo modo que un actor hace suyo el personaje que le toca interpretar en una obra de teatro.

En la segunda opción, el Guía propone los rasgos principales y ciertos detalles clave de los PR para que encajen con la historia, dejando parte del trabajo de concepción al jugador correspondiente. Se trata de una opción muy enriquecedora para ambas partes, porque el Guía se asegura una mayor implicación de los jugadores hacia sus personajes, así como la posibilidad de que su historia se vea enriquecida por detalles que él nunca hubiese aportado desde su punto de vista; además, el jugador percibe la conexión vital de su PR con la historia y queda asegurada una mayor integración.

¿Qué opción es mejor? Depende. Si la HI requiere que los PR estén hilvanados al detalle con el argumento, posiblemente debería utilizarse la primera opción. En la mayoría de ocasiones, no obstante, es más recomendable dejar en manos de los jugadores ciertas decisiones sobre los PR que van a interpretar. Resulta mucho más lúdico e interactivo dejar que todos participen.

1 | La hoja de Protagonista (HPR)

Nuestras vidas no se pueden detallar en un conjunto de notas, principalmente porque no habría cuaderno o disco duro capaz de albergar todo lo que somos, por simple y monótona que pueda parecernos nuestra vida en algunos momentos. Afortunadamente, nos reencontramos con nosotros mismos y nuestra memoria tras cada despertar; nuestros sueños nos iluminan el paso y nos orientan hacia el futuro que *creemos* merecer. Nuestros personajes, en cambio, no tienen la suerte de que les dediquemos tal cantidad de esfuerzo; en deferencia a ellos, qué menos que apuntar las cosas más básicas para recordar sus rasgos más esenciales cada vez que jugamos una sesión. Para tal efecto, existe la **Hoja de Protagonista (HPR)**, que no es más que un

lugar donde ubicar aquello que suele ser de más utilidad durante el juego, un conjunto de números y palabras clave que, a modo de receta magistral, evoca al personaje en el mundo de juego y en los fértiles páramos de nuestra imaginación.

Encontrarás la plantilla de HPR al final del libro, lista para ser impresa. Una vez hayas decidido que vas a jugar una HI y que necesitas PR que la interpreten, no tienes más que imprimir o fotocopiar las que necesites y completar el proceso de creación, paso a paso.

2 | Semillas

Antes de escribir tienes que pensar y encontrar *la semilla, la chispa* que será el punto de partida del PR. Si estás leyendo *Líbido* sin duda eres una persona con una creatividad inquieta, así que es de esperar que te vengan a la cabeza torrentes de ideas sobre personajes que pueden ser creados. Hay que observar con cariño ese puñado de semillas y valorar cuál dará el mejor fruto. Los personajes que están basados en pautas simples suelen encajar en historias que tienen un discurrir más sencillo, mientras que los personajes más inusuales y complejos encajarán mejor en una historia más sofisticada. ¿Qué historias va a protagonizar? Un jugador no sabe, de antemano, cuál es el destino de su PR; la incertidumbre de la historia que va a ser jugada puede deparrar muchas sorpresas inesperadas. El jugador debe hacer algunas preguntas al Guía, en relación al tipo de HI que van a jugar. Por supuesto, el Guía no revelará más de lo debido, pero sí lo necesario para facilitar un contexto, una ambientación, un tono, que ayude en la concepción creativa del PR.

Un buen ejercicio de visualización creativa podría ser imaginar la idea primaria del personaje como un dibujo conceptual en el que podemos utilizar un solo color (*será una sofisticada aventurera*) o varios colores diferentes (*será una atractiva aventurera, sudamericana, criada en un ambiente crudo y rural y con un fuerte carácter, agriado por una vida repleta de problemas*).

Tras visualizar esas ideas iniciales, no hay nada mejor que charlar con el Guía y compartir unos relajados minutos ante un café, intercambiando puntos de vista y sugerencias; esto obrará milagros y abrirá el apetito respecto a las sesiones de juego. Una vez te convenzan las ideas que tienes como punto de partida, llega el momento de contestar a...

3 | Las grandes preguntas: El trasfondo



Habrás oído alguna vez que para plantear una perspectiva hay que utilizar como mínimo tres puntos de referencia. Curiosamente la *perspectiva narrativa* que necesita un personaje también depende de tres puntos clave: su *pasado*, su *presente* y sus sueños de *futuro*. Contestando las siguientes tres preguntas, el personaje estará ubicado en el espacio-tiempo con tanta precisión como seas capaz de darle. Si la HI que va a ser jugada es larga y compleja, bien vale contestar a cada pregunta con la mayor cantidad de información y matices posible; si se trata de una historia corta y sencilla, bastan algunos apuntes breves. Sea más o menos concreta, la información perfila al PR en tu imaginación y en la de los demás. Este conjunto de datos recibe el nombre de **Trasfondo**. Puede cobrar muchas formas y su longitud puede ser variable, según decidas generar más o menos información. La HPR proporciona un espacio para notas que puedes utilizar para un Trasfondo poco detallado, o un resumen del mismo. Lo habitual, y recomendable, es utilizar un cuaderno o unas hojas adicionales, puede que incluso un pequeño diario. El Trasfondo se configura básicamente a partir de un texto escrito, a mano (para los románticos), o informáticamente. Es muy recomendable recurrir también a fotografías, dibujos e incluso objetos que puedan ayudar a imaginar el Trasfondo del PR.

Primera pregunta: ¿De dónde viene?

¿Quién no ha leído alguna vez esa frase de que en nuestros primeros años de vida se forja la mayor parte de nuestro carácter? El entorno en el que hemos crecido, desde la más tierna infancia hasta hoy, nos ha moldeado como el viento y la lluvia moldean las piedras a su paso. Nadie escapa a la realidad de su entorno. Cuando contestes a esta pregunta puedes decidir describirlo con un vistazo general de pocas frases:



¿De dónde viene?

Cathy nació en un pequeño apartamento de Las Vegas. Hija de familia sudamericana, sus padres trabajaban duro y muchas horas cada día, para mantener un nivel de vida digno, en una ciudad que parecía existir por y para el dinero; no podían estar muy pendientes de su hija. Siendo aun muy pequeña, su madre la inscribió en unos cursos deportivos de patinaje sobre hielo, lo que resultó muy buena idea porque Cath congenió en pocas semanas con la nueva actividad y pronto se hizo evidente su talento innato para el baile, el equilibrio y la velocidad. La niña volcó toda su pasión en el deporte, hasta tal punto que el resto de su vida (estudios y familia) pasaron a un segundo nivel. Con los años, la pequeña patinadora se convirtió en una joven promesa y su entrenamiento quedó en manos de profesionales que la especializaron en el patinaje individual; no había pareja masculina en Las Vegas capaz de hacerle sombra. Todo el tiempo que le quedaba, entre las clases y el descanso nocturno, lo ocupaba en mejorar su técnica y entrenar para los campeonatos.

Si la intensidad y duración de la historia lo requiere puedes optar por una descripción más detallada, en forma de relato o por bloques. Para esto hay que pensar un poco en los elementos comunes que configuran nuestras vidas y nos forjan como personas. Por ejemplo:

- El lugar de nacimiento, el mes, el horóscopo, las condiciones climáticas, sociales y económicas de la zona, su realidad política...
- Los padres, hermanos y demás familiares directos que nos vieron dar nuestros primeros pasos, el ambiente que se respiraba en casa...
- Los abuelos, los tíos, los amigos de la familia y todas aquellas personas *periféricas* que nos hicieron descubrir que más allá de nuestro hogar existían otras gentes y otros mundos...
- El trabajo de papá y mamá, su relación, sus respectivos trabajos...
- El primer día de escuela, los primeros amigos, las primeras vacaciones, las primeras gamberradas, la primera gran tristeza y alegría, el primer amor, el primer beso... en definitiva, todas esas primeras veces que consiguieron que las cosas se convirtieran en recuerdos más o menos agradables e imborrables.
- El primer trabajo, la primera novia, el primer coche, la universidad, el sexo... todo lo importante que vamos descubriendo y atesorando según avanzamos por el sendero *adulto*...

Cada vida tiene su propia combinación única de sucesos interesantes y cruciales, así que seguir siempre el mismo patrón no es demasiado recomendable. Intenta que la propia construcción del PR forme parte del concepto artístico de la historia. Por ejemplo, puedes escribir el Trasfondo desde el punto de vista de un narrador externo; en otra ocasión podría tomar forma de diario personal, o incluso de una serie de imágenes aparentemente inconexas que sugieran instantes emocionales. A veces, la forma en la que se hacen las cosas resulta tan importante como aquello que queremos explicar. Déjate llevar y permite que el propio personaje se exprese a través de ti.

El Guía puede proponer al jugador que incluya algunos elementos concretos en el Trasfondo para que encajen con el desarrollo del argumento. Por ejemplo, podría pedir que el personaje tuviese un tío llamado Sebastián que sólo aparece el día de Navidad y luego desaparece con tristeza al anochecer. Elementos como éste aseguran *ganchos* futuros con el argumento y emocionantes incertidumbres que la HI puede desvelar, además de otorgarle mayor profundidad dramática.

Segunda pregunta: ¿Cuál es su situación actual?

Es necesario conocer la situación general del PR en el momento de comenzar la historia. Si pensamos en nuestra propia vida seguramente encontramos elementos comunes que pueden servirnos para contestar algunas preguntas:

- Estado de vida familiar...
- Vida social, relaciones sentimentales...
- Dedicación profesional actual, sueldo, ambiente de trabajo...
- Lugar de residencia, estatus económico...
- Estado anímico...
- Etc...



¿Cuál es su situación actual?

A día de hoy, Cath se considera una mujer afortunada. Su duro entrenamiento para las próximas olimpiadas parece estar dando sus frutos, pero hay un factor que la tiene un poco despistada: Michael. Desde hace unas semanas son pareja, y Cath debe rascar algo de tiempo de los entrenamientos y las clases para estar con él. Poco acostumbrada a las relaciones sociales, la chica está totalmente fascinada por las atenciones de su novio, y por el (recién descubierto) placer del sexo. Los entrenadores le han pedido que se centre, y los profesores la han avisado que debe esforzarse más o esta vez no aprobará, ni por los pelos. Aún así, Cath considera que vive un momento dulce y no se preocupa demasiado. Se esforzará, cuando deba hacerlo, pero ahora prefiere disfrutar de su relación con Michael. Sus padres, ausentes como de costumbre a los *pormenores* de la vida de su hija, se limitan a supervisar que todo vaya superficialmente bien.

En ocasiones, el Guía puede sugerir o plantear con el jugador algunos aspectos concretos de la situación actual para que encaje mejor con el argumento. Por ejemplo podría pedir que el personaje viva en una zona residencial concreta o, como en el ejemplo anterior, que tenga un novio llamado Michael. Cualquier puente argumental entre el Trasfondo del PR y la historia será de gran valor.

Tercera pregunta: ¿A dónde se dirige?

Exceptuando algún iluminado de la Nueva Era que dice vivir sólo el presente, el resto de los humildes mortales que caminamos por el mundo nos alimentamos de sueños por cumplir y esperanzas que satisfacer. Sin ilusiones no hay energía que guíe nuestros pasos. Estos objetivos pueden ser más o menos ambiciosos, según el PR que estemos diseñando, pero normalmente se dividirán en los siguientes tres tipos:

- **¿Qué hará a corto plazo?:** Mañana, pasado o dentro de dos semanas. Quizá ir a la fiesta de una amiga, una escapada de fin de semana, una cita importante...
- **¿Qué desea a medio plazo?:** Dentro de unos meses o pocos años. ¿Encontrar un trabajo mejor? ¿tener pareja formal?...
- **¿Qué sueños de futuro alberga?:** Dentro de muchos años, en el futuro remoto... ¿Un hogar tranquilo y una familia feliz? ¿Reconocimiento y fama? ¿Riqueza? ¿Serenidad?...



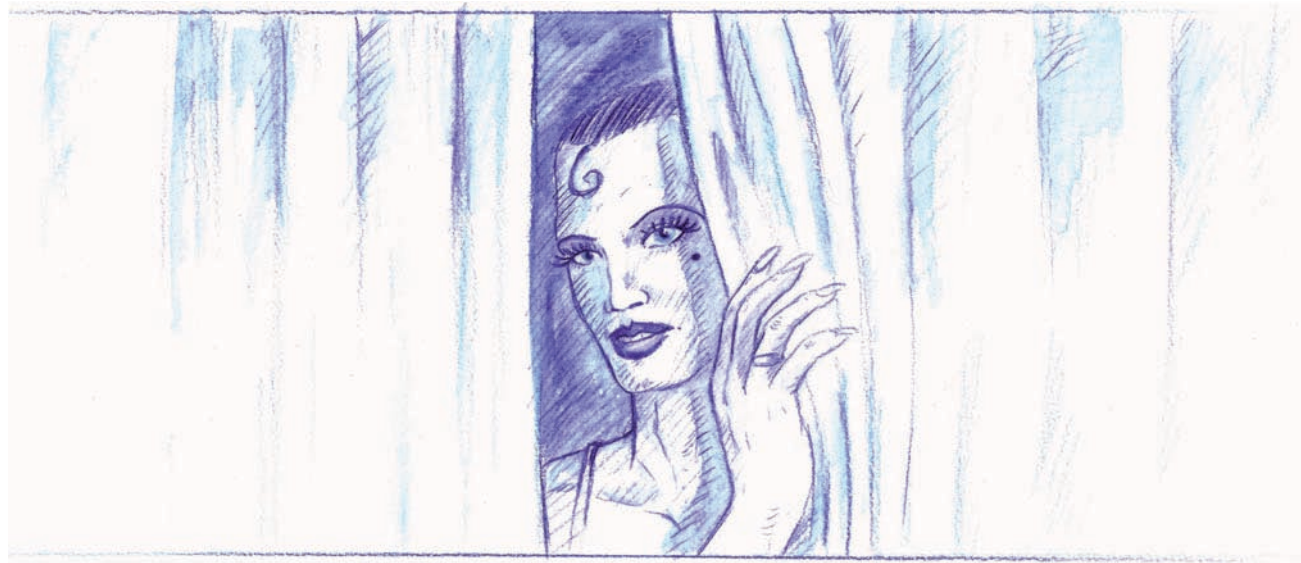
¿A dónde se dirige?

A corto plazo, Cath está entrenando para las pruebas de selección de las olimpiadas, que serán el próximo fin de semana. Michael le ha propuesto que, el viernes, cenén juntos para brindar por la buena fortuna. Cath preferiría ir a dormir temprano, pero Michael se ve tan ilusionado...

A medio plazo, Cath desea ganar las olimpiadas y obtener reconocimiento internacional a su carrera como patinadora artística. También planea casarse con Michael.

A largo plazo, Cath se ve como la dueña de su propia escuela de patinaje, una apasionada empresaria que podrá seguir en contacto con su afición, mientras se dedica también a Michael y sus hijos...

De nuevo, el Guía puede sugerir alguna dirección que convenga para el argumento. Es más, indicar los posibles pasos a seguir de un personaje suele ser uno de los recursos más utilizados para comenzar una historia. ¿Cuántas veces ha dado inicio un relato con un viaje en busca de algo o de alguien, o con el comienzo de un nuevo trabajo, o con la necesidad de resolver algún asunto que obsesio-



na al personaje? Como ves, los objetivos son el mejor recurso de un Guía para visualizar hacia donde van los personajes de su historia y cuál será su motivación. Si imaginamos un PR que está obsesionado por vengar la muerte de sus padres, sería lógico pensar que la historia tenderá hacia la consecución de su objetivo, y no se desviará hacia cosas que no sean de su interés. Recuerda lo que comentamos al principio del capítulo: argumento y personajes forman los dos pilares de esta actividad. Si los haces danzar al unísono las bases de la HI serán sólidas.

El Trasfondo es vital

Para que la normativa de *Libido* funcione con naturalidad y sin conflictos es necesario que todos los PR que juegan a una sesión tengan su Trasfondo desarrollado, de manera más o menos extensa, pero contestando a todas las preguntas básicas que dan estructura al pasado, presente y aspiraciones futuras del PR. El sentido primordial del Trasfondo es dar argumentos al jugador cuando quiera afirmar que su PR sabe hacer ciertas cosas. Por ejemplo, si el Trasfondo de un PR expone que ha pasado una larga temporada de su infancia en una casa de campo, el jugador podrá argumentar en caso necesario que su PR conoce algunas cosas sobre las plantas más comunes, los cantos de ciertos tipos de pájaros, cómo subir a un árbol y, en suma, sobre todo aquello que la imaginación pueda relacionar de manera coherente con los conocimientos que pueden obtenerse viviendo en el campo.

Todo lo que no esté reflejado en el Trasfondo, o se sobreentienda a partir del mismo, queda fuera de la influencia del PR. Si una PR quiere realizar la danza de los siete velos, pero en ningún momento de su Trasfondo se ha comentado su interés por la danza oriental, no hay tirada que valga: puede intentar bailar como las mujeres que ha visto en las películas, pero su técnica será errónea, al menos bajo la mirada de alguien que entienda en la materia.

Puede suceder que, por un descuido o por una decisión tardía, un jugador defienda que su PR conoce ciertas habilidades aunque no haya comentado nada en su Trasfondo. El Guía puede ser tolerante si la actitud del jugador es constructiva; puede permitir la tirada, pero haría bien en recomendar que el jugador amplíe el Trasfondo y añada los detalles que antes faltaban, de cara a futuras sesiones.

4 | Los pequeños-grandes detalles

Estética

Una cosa es lo que somos y otra (a menudo diferente) lo que mostramos. La estética de un personaje sirve tanto para evidenciar ciertos rasgos de su personalidad como para ocultar otros. En realidad la estética suele ser una máscara que utilizamos para presentarnos constantemente en sociedad. Algunas veces las apariencias son lo que parecen pero otras... descubrimos que juzgar a primera vista puede resultar una mala idea.

En general, la estética del personaje es uno de los puntos más sencillos de concretar. Tenemos bastante facilidad para visualizar imágenes antes que palabras. Podemos utilizar como referencia fotografías o dibujos; como mínimo dedicar unas líneas a describir la fisionomía general: el tono de la piel, el color de ojos y el cabello; la intensidad de la mirada; la expresión habitual de su rostro; el tipo de indumentaria... Si eres detallista puedes describir incluso aquello que no queda tan a la vista, cosa muy recomendable de cara a HI de elevado contenido erótico. Y para los que gusten de disfrazarse, no hay mejor ocasión que ésta para pensar en qué nos pondremos para interpretar al PR en las sesiones de juego. Todo lo que estimule la imaginación y ayude a crear una imagen vívida del PR es recomendable.



Estética

Cath siempre ha evidenciado la sensual belleza de las sudamericanas: Piel morena, cetrina, cabello abundante, levemente ondulado; rostro de facciones agradables, sinceras. Su altura resulta ligeramente inferior a la que se esperaría de la típica patinadora profesional, pero lo imponente del resto de su cuerpo lo compensa: silueta ondulante, sensual, de piernas firmes y largas -para su estatura-, busto generoso y turgente, caderas que invocan la feminidad indígena... vestida de calle, con su atuendo deportivo y su coleta alta, podría causar cierta indiferencia, pero enfundada en su traje de campeonato, su efigie es la de una fuerza femenina de la naturaleza, como si toda ella fuese una armonía de danza y energía primordial.

Ascendente Erótica

Uno de los aspectos fundamentales de este juego es que no deja de lado cierto impulso primario del ser humano: su sensualidad. Sin entrar en aspectos vulgares, que son de sobras conocidos, sí cabe afrontar la idea de que el ser humano se debate durante su vida entre dos extremos: el terror a la muerte y la exaltación de la vida, manifestada de manera literal por el sexo. Nos han hablado constantemente del primitivo impulso de la reproducción que asegura la persistencia de la raza, pero se habla menos del sofisticado ritual del erotismo que, en esencia, marca la diferencia con el coito animal. Puede que, en parte por el peso de ciertas religiones y su concepto del pecado, o simplemente porque no se puede definir con palabras concluyentes algo tan etéreo como *lo erótico*, la sensualidad siempre se manifiesta como una energía subterránea, reservada a la intimidad y percibida apenas como un juego de sombras tras un velo de seda. Incluso en las sociedades que ven el acto sexual con mayor naturalidad, éste se expresa con la complejidad de un ritual, quizá respetando la (aparente) conexión mística entre lo terreno y lo divino, que parece evidenciarse durante el éxtasis erótico.

No es posible separar a la persona de su identidad y comportamiento sexual y menos en un juego que trata de evocar historias apasionadas. Sin que el erotismo tenga que resultar un elemento reiterativo en las historias de *Líbido*, hay que darle el lugar que merece y dejar que aflore en toda su intensidad cuando tenga (y sólo cuando tenga) que hacerlo, como sucede en todas las grandes manifestaciones artísticas del ser humano, desde el principio de los tiempos.

Antes de elegir una **Ascendente Erótica (AE, en adelante)** es necesario decidir si el PR es heterosexual, homosexual o bisexual. Obviamente, la primera reacción de los jugadores será que su PR adopte sus mismas preferencias sexuales, pero el Guía debería fomentar una idea más abierta, animando a interpretar PR con tendencias sexuales diferentes a las propias. ¿Quién sabe?... puede que *Líbido* sea una buena manera de dar ese paso hacia fuera del armario, o al menos conocer lo que se esconde tras sus puertas.



Cada personaje de *Líbido* adquiere una AE, que manifiesta su actitud hacia el sexo. Hay cuatro AE para elegir, y representan los trazos más gruesos y arquetípicos del comportamiento erótico humano. Lo que a priori puede resultar algo simple, acaba siendo más que suficiente para otorgar un trasfondo erótico de inicio, que puede ser desarrollado y matizado hasta donde el jugador desee. Por motivos de rapidez de comprensión, cada AE tiene asociado un icono de la baraja de póker. **Cada PR debe elegir una de las cuatro AE** y anotar, en algún lugar discreto de la HPR (como la parte de atrás), el icono correspondiente; o simplemente memorizar la elección. Se trata de que los demás jugadores no descubran este dato de buenas a primeras.

♥ Ascendente romántica

No lo pueden evitar; si no te aman, en el sentido literal de la palabra, no pueden acostarse contigo. Debes ser objeto de su devoción, haberte convertido en el centro de su universo y entonces las puertas del cielo se abrirán de par en par. Cuando estás en el lado deseado, la experiencia reporta una gran satisfacción: el romántico hará lo posible por complacerte y colmarto de atenciones; tratará de darle al acto una trascendencia cuasi-divina; extática; literaria. Dirán que *siempre habían soñado con algo así*, y que *nunca lo hubiesen querido de otra manera*; buscarán tu máxima implicación y te arrastrarán hacia su dimensión de amor ilimitado: *que no se rompa la noche, por favor, que no se rompa...* Como siempre, hay truco: el amor es algo muy subjetivo, tanto que un día está ahí, cegándote con su luminosidad y al otro se ha esfumado sin más razón que esa: se acabó el amor. Así que toma nota: si te enrollas con un romántico disfrutarás de las mieles del triunfo mientras crea amarte pero te quedarás sin nada cuando sienta que ha dejado de quererte.

♦ Ascendente fogosa

Seres ardientes. Les basta con sentir un asomo de deseo para que piensen en intentarlo contigo. Quizá debido a una filosofía general sobre lo corta que es la vida, o por motivos menos profundos y más fisiológicos, los fogosos intentan no perder nunca el tren hacia el placer carnal. Eso no quiere decir que se acuesten con todo lo que se les ponga por delante pero si les gustas es posible que ya tengas un pie en su cama. No necesitan amarte, conocerte ni comprenderte; sólo quieren que te entregues durante un rato para que improvises con ellos una de esas espontáneas danzas del amor. Desean placer. Después... puede ser el mejor momento para conocerse en otros terrenos o simplemente para desaparecer. ¿Puede enamorarse una persona así? Bueno, puede que si ese amor tan profundo se eleva por encima del placer de unas aventurillas esporádicas, merezca la pena reprimirse en algunos aspectos.



Estas Ascendentes Sexuales no deberían limitar la creatividad erótica de los PR. Si alguien puede aportar más matices a su actitud sexual, adelante. Pueden añadirse algunas notas especiales en el Trasfondo, una especie de historial erótico para concretar aquello que ha marcado su vida íntima.

♣ Ascendente bizarra

El sexo, al principio, es un frondoso jardín de placeres por descubrir pero para los bizarros se puede convertir pronto en un aburrido páramo desierto y monótono. En cuanto han practicado el sexo algunas veces se dan cuenta de que puede convertirse en algo tan vulgar como comer o respirar. Para evitarlo buscan maneras siempre nuevas y coloristas de practicar el acto; lo adornan con sus fetichismos y sorpresas, atribuyéndole la magia suficiente para mantenerlo alejado de la rutina. Son raritos, vaya. Gente especial. Puede que a simple vista no lo parezcan pero, en cuanto el coto quede abierto, comenzarás a darte cuenta de que las cosas no van por los derroteros previstos. Prepárate para cualquier cosa: escenarios inesperados de pasión, objetos y fetiches, propuestas aparentemente inconcebibles... sólo un bizarro puede mantener una estabilidad sexual con otro bizarro. Pero no se les puede culpar: no hacen más que avivar el fuego de su pasión con algunos trucos y artimañas. Para el bizarro, más que nadie, la imaginación vale tanto o más que los estímulos físicos. Cada polvo es una nueva aventura. Literalmente.

♠ Ascentente depravada

Hablaré de ellos sin florituras: *enfermos*. Todos sabemos que están ahí, al otro lado, y que representan el reflejo oscuro de todo esto. Las más graves psicopatías se han acabado relacionando, tarde o temprano, con deseos sexuales insatisfechos o reprimidos. Nada recomendable para un PR con dignidad, desde luego, pero algo que aparecerá tarde o temprano en alguna historia, como lo hace en la vida real. Si esta AE aparece aquí es como posible recurso para antagonistas o Secundarios dramáticos. Negar la existencia de estas personas y su dura repercusión en la sociedad, sería negar lo evidente. Trata a los personajes depravados con tacto cuando los utilices en la historia. Un punto truculento puede sugerir algo de morbo, misterio o unas escenas de terror, pero si te pasas de la raya puede resultar incómodo.



Ascendente Erótica

Una chica tan enamorada como Cath podría manifestar un comportamiento romántico en la cama... pero la realidad es que su AE es Fogosa. Que Cath no haya conocido más hombre que Michael no significa que no tenga sueños húmedos con otros chicos. Su corazón y su deseo pueden llegar a recorrer caminos separados, pero no ha hecho falta, porque Michael no sólo es un buen novio, sino un amante estupendo...

5 | Aptitudes

Las Aptitudes son las características numéricas más primarias del personaje, tres conceptos básicos que representan su estructura principal, basados en la consabida separación entre cuerpo (CUE), mente (MEN) y eso que llamamos alma, corazón o espíritu... (ESP). **Son las tres Aptitudes Principales del PR.**

CUERPO (CUE)

Abarca campos como la agilidad, la elasticidad, la fuerza, la resistencia física, el estado del sistema inmunológico, la destreza manual... es como hacer una media con las capacidades físicas del personaje, obteniendo una puntuación general, que debe interpretarse siempre en relación a la idea que se ha querido expresar a través del Trasfondo. Alguien con una elevada puntuación de CUE puede parecer muy ágil, mientras que otro puede destacar por su corpulencia: ambos pueden resolver a su manera una dificultad física usando los recursos de su cuerpo aunque, evidentemente, la manera de llegar al resultado será diferente.

Las tiradas de CUE se realizan cuando el personaje deba enfrentarse a retos físicos, atléticos, de destreza, de aguante, de fortaleza, etc...

El jugador puede destacar algún rasgo de su CUE a través de los Acentos, como verás un poco más adelante.

MENTE (MEN)

Abarca campos como la inteligencia, la memoria, la lógica, los procesos matemáticos, y en resumen, todos los aspectos racionales del pensamiento humano. La puntuación hace una media con todo esto y nos ofrece **un número que el personaje puede utilizar cuando se enfrenta a retos en los que debe utilizar la parte analítica y racional de su cerebro.**

Una elevada MEN no significa forzosamente que el personaje sea bueno en todo lo relacionado con usar la cabeza; podría ser astuto, o tener gran facilidad para recordar cada detalle que necesite... todo depende del contexto que el Trasfondo haya sugerido. Los Acentos, que se explican más adelante, te ayudarán a especializar ciertos aspectos mentales del PR.

ESPÍRITU (ESP)

Sin entrar en una discusión filosófica, *Líbido* establece que en todos los seres conscientes habita una energía primigenia, un instinto que no se enmarca dentro de las pautas de la lógica, y que forma parte de su fuerza vital. Esa luz, cuyo origen y canalización tratan de disputarse religiones y credos diversos, es parte de nosotros y nuestra actitud ante la vida. Hay gente que lo llama sexto sentido o alma, pero la palabra *espíritu* resulta evocadora y no sólo atribuible al ser humano, sino a todo aquello que se ha visto imbuido de la energía misteriosa de la existencia.

El ESP se utiliza para determinar las reacciones anímicas de los personajes y sirve de base para su estructura emocional. Si una historia plantea la aparición de poderes sobrenaturales, superpoderes, magia o elementos fantásticos de este tipo, ESP es el valor más adecuado para utilizarlos.

Determinando el valor de las Aptitudes

Las Aptitudes tienen valores potenciales de 2 a 7. **Para determinar el valor de estas Aptitudes hay que realizar cuatro tiradas en la tabla de la página siguiente. De los cuatro resultados puedes desechar el que te parezca me-**

nos apropiado, lo que no tiene por qué significar que debas desechar siempre el más bajo. La idea del PR debe primar por encima de los valores altos. Por ejemplo, es posible imaginar un personaje enclenque al que interese otorgar el valor más bajo a CUE, desechar un valor más alto como sobrante. Los tres valores escogidos se reparten, a criterio del jugador, entre las tres Aptitudes, siempre en consonancia con su Trasfondo. No obtendrás un personaje más interesante porque tenga mejores Aptitudes: la *calidad* la marca el Trasfondo y la interpretación que se haga de él.



Aptitudes Principales

La jugadora que controla a Cath realiza sus cuatro tiradas con el d10 en la tabla *Generando Aptitudes*, obteniendo un 9, un 6, otro 6 y un 3. Tras meditar un poco sobre la idea que tiene del PR, decide que eliminará uno de los 6, para lograr que Cath tenga valores variables, aumentando el contraste entre sus Aptitudes. Según la tabla, las puntuaciones de Aptitud correspondientes a sus tiradas son 6, 5 y 4. Veamos, está claro que lo más destacable de Cath es su físico, así que asigna el 6 a CUE. Por otro lado, nuestra patinadora no es una chica muy lista; la verdad es que lo de pensar no se le da demasiado bien, así que se le asigna el 4 a MEN. La puntuación restante, un 5 queda asignada, por defecto, a su ESP. Cruzamos estos valores en la tabla y queda: CUE6, MEN4 y ESP5.

Generando Aptitudes	
Resultado tirada D10	Puntuación Aptitud
10	7
8 - 9	6
5 - 6 - 7	5
3 - 4	4
2	3
1	2



A parte de las tres Aptitudes principales, **los personajes tienen también dos Aptitudes Derivadas** que intervendrán a menudo en el discurrir de la historia:

Sentidos y Reflejos (SYR)

Esta puntuación hace una sencilla media con las capacidades de percepción del personaje. Una alta puntuación nos está definiendo a alguien con potencial para percibir claramente su entorno y los sucesos que ocurren en él, mientras que una puntuación mediocre nos habla de una persona ciertamente ajena a lo que sucede a su alrededor. Podría considerarse que, a mayor puntuación, más *despierto* está el personaje de cara al mundo.

La puntuación inicial de SYR se calcula sumando las Aptitudes Principales de CUE y MEN, y dividiendo entre dos el resultado. En caso de decimales se redondea siempre hacia arriba.

Es importante saber que la puntuación de SYR tiene una influencia activa y pasiva en la historia; es decir, el personaje utiliza sus SYR constantemente, incluso sin ser consciente; o puede utilizar la puntuación como posibilidad de percibir algo activamente, como por ejemplo, cuando quiere buscar algo a su alrededor.



SYR

La media entre la puntuación de CUE y MEN de Cath es 5, así que nos queda un valor de SYR de 6.

Sociabilidad (SOC)

Esta puntuación refleja la habilidad social de un personaje; permite valorar su capacidad de relacionarse, más o menos satisfactoriamente, en un entorno social. Resume factores conscientes e inconscientes de la persona, como sus gestos, sus miradas, sus palabras, la tensión de sus facciones... todo aquello que saca a relucir su personalidad. Una puntuación elevada nos está definiendo a un personaje altamente sociable, con facilidad para relacionarse con otras personas, expresar claramente sus ideas, mostrar su atractivo, etc. Un PR con un valor bajo debería ser interpretado como antisocial o con problemas de comunicación, quizá introspectivo. Como puedes suponer, esta Aptitud Secundaria es muy importante a la hora de interpretar al PR porque establece el grado de relación con los demás.

El valor de SOC se calcula a partir de la media entre MEN y ESP, redondeando hacia arriba en caso de decimales.



SOC

La media entre la puntuación de MEN y ESP de Cath es 4,5. La normativa indica redondear siempre hacia arriba, así que nos queda un valor de SOC de 5.

Uso de las Aptitudes

Absolutamente todas las tiradas de Líbido se realizan teniendo en cuenta los valores de las Aptitudes de los personajes. Cuando aparece un conflicto a resolver, el Guía anuncia una tirada sobre determinada Aptitud. Dicha puntuación establece el NP a vencer. Tal y como se ha comentado en el capítulo 2, el personaje lanza los dados y si el resultado es igual o inferior al NP tiene éxito, mientras que si el dado ha marcado un valor superior, la acción fracasa.



Uso de las Aptitudes

La jugadora que controla a Cath, anuncia su intención de realizar una buena marca en la última sesión de entrenamiento, antes de las pruebas olímpicas. El Guía le pide que haga una tirada de CUE. Cath tiene CUE6, así que su NP para la tirada es 6. Lanza los dados... y obtiene un 2... estupendo; ha tenido éxito, con una CE4, una notable diferencia respecto a sus marcas habituales: una ejecución casi perfecta. ¡Se ha superado a sí misma! Los entrenadores y compañeros la felicitan de camino a las duchas. No hay duda de que Cath tiene muchas posibilidades de superar las pruebas olímpicas del fin de semana.

6 | Experiencia y Tiradas Extra

Las personas que han acumulado experiencia en la vida tienen a su favor el haberse encontrado anteriormente con ciertos problemas que resolver. Esa perspectiva les otorga una mayor seguridad y, por lo tanto, una capacidad para conseguir lo que se proponen con mayores garantías de éxito. En cambio, la juventud o la inactividad son malas consejeras y suelen ocasionar que cometamos errores. En *Líbido*, la experiencia que un personaje ha acumulado en la vida, bien por su edad o por haber sufrido mil percances, tiene un efecto notable en su capacidad para hacer las cosas.



Todos los PR comienzan su andadura en la historia con un valor de Experiencia equivalente a su edad. El Guía, adicionalmente, puede determinar que ciertos PR inician su andadura con algunos puntos más, si su Trasfondo así lo merece. A veces, una persona joven ha podido acumular una gran experiencia si ha tenido una vida agitada, problemática o expuesta a grandes cambios. Estos puntos de más deben otorgarse con cuidado y con la aprobación del grupo, para que nadie perciba una situación de injusticia entre jugadores.

Los PR obtienen 1 Tirada Extra por sesión por cada 20 Puntos de Experiencia acumulados, lo cual equivale a tener una tirada *en la manga* a la hora de solventar una situación desastrosa o mejorar una tirada clave. Observa que se ha dicho, *por sesión* y no *por historia*. Las tiradas no usadas no pueden acumularse de cara a otras sesiones. Es parte de la diversión saber cómo y cuándo utilizarlas.

El avance de la edad y los sucesos que ayudan al PR a aprender de sus éxitos y sus errores (como los que suceden en la mayoría de HI de *Líbido*) aumentan la puntuación de Experiencia de los PR. Consulta la sección Desarrollo de los PR en el capítulo 4, para más información.



Experiencia y Tiradas Extra

Cath es joven aún; tiene 18 años recién cumplidos, lo que significa que también tiene 18 Puntos de Experiencia.

Como sus Puntos de Experiencia no suman 20, no obtiene ninguna Tirada Extra por sesión... es el peso de la inexperiencia. Deberá cometer todavía muchos errores para aprender.

7 | Salud

Estos puntos determinan lo sano y funcional que está el personaje. Con las heridas, las enfermedades y otros factores atenuantes, la Salud disminuye y aumenta el riesgo de sufrir lesiones graves o incluso morir. **Para determinar los puntos de Salud del PR, basta con observar en la siguiente tabla el valor correspondiente a sus puntos de CUE. Es recomendable marcar el valor de base con bolígrafo o rotulador para recordar su valor normal.**

Generando Salud	
Puntuación en CUE	Puntos de Salud
7	10
6	9
5	8
4	7
3	6
2	5

Puede darse la circunstancia (por el Trasfondo del PR o por motivos del argumento) de que un personaje comience la historia con una mala Salud; puede que esté herido, tenga una enfermedad o sea adicto a alguna sustancia perjudicial... En estos casos debe llegarse a un acuerdo entre Guía y jugador y establecer la puntuación base de Salud, por debajo del valor que debería tener en condiciones normales. Que ésto sea transitorio o permanente dependerá también de la capacidad del PR para sobreponerse al factor atenuante.

Cuando un personaje recibe un golpe, un ataque, o es víctima de algún factor que pueda debilitarle o hacerle daño, puede perder puntos de Salud. Si esto ocurre, hay que ir restando puntos. Mientras no llegue a la zona donde hay penalizadores, el PR no se ve afectado por ningún efecto adverso; pero una vez se llegue a estas casillas (niveles 3, 2 y 1 de Salud), hay que aplicar el penalizador adjunto (-1, -2 o -3) a cualquier NP en las tiradas. Cuando la Salud llega a 0 el personaje cae inconsciente. Cuando sobrepasa ese último punto, muere. Eso no tiene que significar necesariamente el final del juego. Si la historia debe seguir adelante (*ishow must go on!*), seguro que puede introducirse un nuevo PR que se involucre en la historia, o el Guía puede cederle al jugador el control de algún Secundario importante. Pero no nos engañemos... perder un PR nunca es agradable y menos si se ha invertido un gran esfuerzo en su creación, así que, ¡cuidado con las imprudencias innecesarias!



Salud

La notable puntuación de CUE de Cath (6), la hacen gozar, según la tabla, de una estupenda Salud de 9.

Recuperando Salud

En condiciones normales, los personajes recuperan los puntos de Salud perdidos a razón de 1 cada día. Pero esto sólo es aplicable si el personaje se cuida (o le cuidan) correctamente. Los puntos perdidos por contusiones o golpes sin herida o rotura, se recuperan con algo de reposo, mientras que las heridas y las roturas necesitan atención médica. **Si el personaje no recibe atenciones médicas en estos casos, su tiempo de recuperación aumentará a razón de 1 punto de Salud recuperado por cada tres días transcurridos.** En algunos casos extremos (como una gran hemorragia, un órgano dañado o una rotura masiva de huesos o tejidos) el cuerpo será incapaz de recuperarse a menos que se reciba atención urgente y especializada. Es de sentido común. El personaje deberá ser atendido por un equipo médico (el Guía puede plantear una tirada por parte del médico/traumatólogo/cirujano si cree que la situación es muy grave) y una vez superada la operación, la Salud se recupera a razón de 1 punto cada seis días.

Caso a parte son las enfermedades; cada una puede tener un patrón de recuperación muy variable y queda en manos del Guía plantear una propuesta de tiempo de recuperación/tiradas médicas para ir valorando la recuperación.

8 | Ánimo

En *Líbido*, el Ánimo es un factor fundamental para valorar el efecto dramático que tienen los sucesos de la historia sobre los personajes. Podríamos definirlo como el lazo emocional que une al personaje con lo que le rodea, sean otros personajes, los entornos o los sucesos de la HI. Se trata de un rasgo muy variable, quizá el más variable de todos los que encontramos en la HPR. Mantener un óptimo estado de Ánimo

en el PR es uno de los grandes retos para el jugador de *Líbido*, ya que si el personaje se desanima puede sufrir penalizadores que entorpecen su vida cotidiana; por el contrario, una moral alta le facilitará las cosas.

El valor base de Ánimo se calcula según la tabla «Generando Ánimo», utilizando el valor de ESP como referencia. Sea un valor más o menos alto, todos los PR comienzan con su Ánimo en la Zona Serena (el valor representado con casillas circulares). Esta puntuación base de Ánimo debe marcarse de manera permanente en la HPR, con un bolígrafo o rotulador. Los sucesos de la historia hacen subir o bajar el Ánimo, pero siempre debemos recordar el Ánimo Base, para cuando el PR recupere la calma y vuelva a su humor habitual.

Como puedes observar en la HPR, hay ciertos elementos destacados en la parte más baja del Ánimo (las tres casillas inferiores) y en la parte más alta (las tres casillas superiores). Estas casillas tienen una forma diferente para subrayar que el PR se encuentra en un estado de Ánimo alterado. **Las puntuaciones altas de Ánimo se benefician de la posibilidad de repetir tiradas. Si el PR alcanza la casilla 8 (R1) significa que puede repetirse cualquier tirada una vez; la casilla 9 (R2) permite repetir dos veces la tirada y, la casilla 10 (R3) permite repetir hasta tres veces cada tirada. Por el contrario, las tres casillas inferiores de Ánimo tienen penalizadores (de -1 a -3) que se aplican a cualquier NP mientras el PR siga así de desanimado.**



Ánimo

Cath tiene ESP5; según la tabla «Generando Ánimo» eso equivale a tener un 6 como valor base de Ánimo.

Recuperando Ánimo

El Ánimo varía en ciertas ocasiones, cuando los sentimientos del personaje se ven afectados por sucesos y personajes de la historia. **Cualquier variación positiva o negativa del Ánimo vuelve a su valor base a razón de 1 punto por hora.**

Generando Ánimo	
Puntuación ESP	Puntuación Ánimo Base
7	7
5 - 6	6
3 - 4	5
2	4

- Si el PR tiene un fabuloso 7 como valor base de **Ánimo** puede escoger **tres Rasgos de Personalidad Positivos y uno Negativo**.



Lo Mejor y Lo Peor de Cath

Cath tiene 6 como valor de Ánimo así que debe escoger un Rasgo de Personalidad Positivo y uno Negativo. Tras meditar unos minutos y observar las tablas orientativas, decide que:

Lo Mejor de Cath: **es Enérgica**.

Lo Peor de Cath: **es Imprudente**.

De esta manera queda plasmado que nuestra patinadora está rebotante de fuerza y vitalidad para afrontar aquello que la apasiona y lo muestra sin titubeos. Por desgracia para ella, su falta de perspectiva mental y su manía de no pensarse las cosas dos veces la llevan cometer errores, a veces ciertamente dolorosos.

9 | Rasgos de personalidad

En la zona central de la HPR se encuentra la zona destinada a describir, en un par de conceptos, el carácter del PR. El Trasfondo nos ha definido un contexto, un caldo de cultivo para su personalidad; aplicando ahora un poco de sensibilidad y empatía, debemos ser capaces de otorgarle una manera de ser y resumirla en algunas palabras que nos ayudarán a enfocar su interpretación.

Para hacerlo más sencillo *Líbido* te propone un sistema fácil y concreto: **según la puntuación base de Ánimo, el PR adquiere ciertos Rasgos de Personalidad Positivos y Negativos, que pueden elegirse a partir de las tablas orientativas correspondientes**. Los Rasgos Positivos se anotan junto al espacio *Lo Mejor del PR* y los Negativos junto a la expresión *Lo Peor del PR*.

- Si el PR tiene un fatídico valor base de **4 en Ánimo**, debe escoger **dos Rasgos de Personalidad Negativos y uno Positivo**.
- Si el valor base de **Ánimo** es **5** debe escoger **un Rasgo de Personalidad Positivo y uno Negativo**.
- Si el valor base de **Ánimo** es **6** debe escoger **dos Rasgos de Personalidad Positivos y uno Negativo**.

Los Rasgos de Personalidad son la mejor ayuda a la hora de interpretar al PR de manera consistente. Si el jugador es fiel a los conceptos que ha apuntado en *Lo Mejor/Lo Peor*, logrará otorgar una personalidad única a su PR. Los jugadores más experimentados o con facilidad para crear personajes, seguramente utilizarán estos conceptos como punto de partida y luego ampliarán el registro interpretativo. Para los principiantes o aquellos que no deseen desarrollar un PR tan detallado, las pautas básicas serán más que suficientes.

Los Rasgos de Personalidad del PR, a priori, no intervienen numéricamente en el juego porque tratan con conceptos psicológicos y subjetivos. Pero en algunas situaciones un Rasgo de Personalidad puede facilitar o entorpecer una tirada; por ejemplo, un PR *Afable* puede recibir un bonificador a sus relaciones sociales, porque la gente nota su buen carácter y se muestra más relajada y abierta en su presencia. El propio jugador puede sugerir que sus Rasgos de Personalidad son útiles y relevantes en ciertas situaciones; si el Guía lo aprueba puede otorgar estos bonificadores, utilizando *la mano del Guía*. De la misma manera, los Rasgos de Personalidad Negativos pueden incidir negativamente en algunas acciones y el jugador debería recordarlo. Si el Guía observa que el jugador ignora una y otra vez el reverso oscuro de su carácter, hará bien en anotarse una *chuleta* y recordarle sus obligaciones de vez en cuando...

10 | Acentos

Ya tenemos un PR a punto de caramelo. Le faltan únicamente algunos detalles que, como se suele decir, marcan la diferencia. La zona central de la HPR, justo debajo del espacio destinado a *Lo Mejor/Lo Peor*, se reserva para anotar los Acentos; **un Acento es una habilidad o talento del PR, cosas que sabe hacer notablemente bien y en las que destaca por encima del resto de sus capacidades. Los Acentos también definen defectos que le marcan y le impiden resolver favorablemente ciertos aspectos cotidianos.**

No se trata de una lista de todo lo que el PR sabe hacer, sólo aquello en lo que realmente destaca, para bien o para mal. Como ya se ha comentado en secciones anteriores, se presupone que un PR es capaz de hacer toda una serie de cosas lógicas y cotidianas a partir de su Trasfondo: un doctor en medicina tendrá conocimientos de todo aquello que, lógicamente, pueda hacer un médico, como unos *Primeros Auxilios* o diagnosticar una varicela. Para estos asuntos *comunes* no son necesarios los Acentos; basta con que el jugador argumente mínimamente que, según el Trasfondo del PR, se supone que puede hacerlo. Si resulta lógico, el Guía le permitirá hacer una tirada. Pero si este médico tuviese el Acento de *Primeros Auxilios* significaría que no sólo conoce los rudimentos básicos, sino que está verdaderamente especializado en las atenciones urgentes. Al poseer el Acento específico, su tirada de MEN se beneficia de un bonificador especial que le facilita las cosas en ese caso concreto.

Concluyendo: los jugadores deben escoger como Acentos sólo aquellos rasgos que representan una verdadera especialización o que forman parte indisoluble con la idea del PR.

Niveles de Acento

Como ahora se expone, los Acentos pueden tener tres niveles de intensidad diferentes:

- Los **Acentos Destacados** suponen un **+1 o -1 al NP**.
- Los **Acentos Muy Destacados** suponen un **+2 o -2 al NP**.
- Los **Acentos Excepcionales** suponen un tremendo **+3 o -3 al NP**.

Lo Mejor de ti

Accesible	Humilde
Activo/a	Independiente
Adaptable	Intuitivo/a
Afable	Inspirador/a
Afortunado/a	Ingenioso/a
Alegre	Innovador/a
Apasionado/a	Justo/a
Atrevido/a	Leal
Bondadoso/a	Lógico/a
Calmado/a	Luchador/a
Caritativo	Meticuloso/a
Compasivo/a	Modesto/a
Comunicativo/a	Original
Con Iniciativa	Paciente
Concentrado/a	Pacífico/a
Considerado/a	Prudente
Constante	Profundo/a
Creativo/a	Receptivo/a
Curioso/a	Recto/a
Decidido/a	Reservado/a
Discreto/a	Sensato/a
Divertido/a	Sensual
Divulgador/a	Sincero/a
Ecuánime	Tenaz
Elegante	Tolerante
Emotivo/a	Transigente
Enérgico/a	Valiente
Espontáneo/a	Veraz
Extrovertido/a	Versátil
Generoso/a	Vital
Honesto/a	Voluntarioso/a



Lo Peor de ti

Aburrido/a	Inconsciente
Agresivo/a	Inconstante
Agrio/a	Indeciso/a
Apático/a	Indiscreto/a
Arrogante	Inhibido/a
Artificial/a	Inmoral
Autocompasivo/a	Intolerante
Autoritario	Insensato/a
Avaricioso/a	Lujurioso/a
Caprichoso/a	Malvado/a
Celoso/a	Megalómano/a
Chismoso/a	Mentiroso/a
Cobarde	Nervioso/a
Colérico/a	Obsesivo/a
Cruel	Oportunista
Dependiente	Ordinario/a
Desconectado/a	Pasivo/a
Desconsiderado/a	Pesimista
Distraído/a	Presuntuoso/a
Egoísta	Rencoroso/a
Envidioso/a	Rígido/a
Falso/a	Rutinario/a
Frío/a	Sádico/a
Frívolo/a	Sanguinario/a
Gafe	Simple
Hipócrita	Sumiso/a
Hermético/a	Susceptible
Impaciente	Superficial
Imprudente	Tirano/a
Inadaptado/a	Triste
Inapropiado/a	Vulnerable



Como puede verse es necesario expresar si un Acento es Positivo (+) o Negativo (-). Los Acentos elegidos (ver siguiente sección *Eligiendo Acentos*) se anotan con el nombre descriptivo, seguido del bonificador/penalizador que suponen, entre paréntesis. Por ejemplo: *Primeros Auxilios (+2)* está hablando de un Acento de Primeros Auxilios, Muy Destacado y Positivo, mientras que *Metepatas (-1)* nos define un Acento Destacado Negativo.

Y es que todo no van a ser facilidades... las cosas a veces salen mal. Los Acentos Negativos, aunque menos numerosos, también forman parte de la esencia del personaje. Si esto fuese un juego de estrategia, o cualquier tipo de juego competitivo, no tendría sentido otorgar al personaje ningún defecto que pueda entorpecer sus acciones, pero *Libido* es un juego sobre construir historias... y hay pocas cosas más dramáticas (e interesantes) que un personaje imperfecto, capaz de equivocarse. Este pequeño detalle manifiesta su *humanidad*, su carácter *real* y, en cierta medida vulnerable, dentro del universo del juego. Para los jugadores novatos puede resultar difícil entenderlo al principio, pero una vez hayan jugado un par de HI se darán cuenta de que cada error, cada metedura de pata de su PR, añade sabor a la historia, alimentando el drama y dando lugar a situaciones interesantes (a veces cómicas, otras dramáticas) que pasarán a formar parte de la esencia de la historia. El Guía debe velar, en todo caso, por el cumplimiento de esta norma. Si detecta que algún jugador ignora repetidamente la influencia de sus Acentos Negativos, hará bien en recordar su uso al jugador... en el momento menos conveniente (bueno, esto último es un punto de mala leche que sugiere una servidora, no una norma en si misma...).

Eligiendo Acentos

El paso final para completar la HPR consiste en elegir los Acentos del personaje. En las siguientes páginas se ofrecen una serie de listas, divididas en categorías para facilitar la elección. Es indiferente si un PR escoge sus Acentos de una lista u otra; las categorías simplemente ordenan los conceptos por áreas de influencia (profesional, de talento, etc...). Un personaje muy académico tenderá a escogerlos de la lista de Acentos Académicos y Profesionales, mientras que un PR sin formación preferirá los Acentos Físicos, de Talento o Entrenamiento. También hay lugar para una tabla genérica de Acentos Negativos. Sí, solo hay una, pero con ella basta para empezar a complicarle la vida a los PR. Siempre puedes ampliar esta lista si tienes una mente especialmente retorcida.



El factor que determina la cantidad de Acentos que un PR debe escoger es su valor de Ánimo, reflejando que una persona con energía e inquietudes habrá adquirido un mayor número de conocimientos y habilidades que una sin demasiadas ganas de aprender.

Los PR disponen de ciertos Puntos de Nivel, para comprar Acentos. **Cada punto de Nivel permite adquirir un nivel concreto de Acento.** Así, un PR que desee adquirir un Acento a nivel Destacado sólo necesita 1 Punto de Nivel, mientras que adquirirlo a nivel Muy Destacado requiere 2 Puntos de Nivel. Adquirir un Acento Excepcional requiere invertir 3 Puntos de Nivel. Esto se aplica por igual a Acentos Positivos y Negativos.



Acentos Físicos y de Talento

Agilidad	Fuerza
Atractivo Físico	Hacer Reír
Buscar	Imitar
Calcular Mentalmente	Influir
Concentrarse	Integrarse
Contorsionarse	Intuición
Convencer	Mando
Correr	Memorizar
Creación Artística	Orientarse
Culturilla General	Pelear
Destreza	Puntería de Oro
Documentarse/Investigar	Resistencia
Elasticidad	Seducir
Empatía	Sentido Desarrollado (tipo)
Enseñar	Tocar la Fibra
Equilibrio	Tratar con Animales
Escondarse	Tratar con Niños
Estilo Personal	Tregar / Escalar
Evaluar	Voz Bonita
Fingir / Mentir	...



Acentos de Entrenamiento

Acrobacias	Disfrazarse
Afición (tipo)	Disparar (tipo)
Armas cuerpo a cuerpo (tipo)	Forzar Mecanismos
Arte Marcial (tipo)	Idioma Extranjero
Atletismo / Deporte (tipo)	Juegos de Manos
Bailar	Mañas (tipo)
Burocracia	Montar Animal
Cantar	Oratoria
Comerciar	Peluquería / Estética
Conducir / Pilotar (tipo)	Primeros Auxilios
Defensa Personal	Tocar Instrumento
Diplomacia y Etiqueta	Torturar



Acentos Académicos y Profesionales

Aeronáutica	Geología
Antropología	Historia
Arqueología	Ingeniería
Arquitectura	Informática
Arte Dramático	Farmacología
Artesanía	Filología
Astronomía	Gastronomía
Audiovisuales	Jardinería
Biología	Lampistería
Cibernética	Literatura
Ciencias de la Información	Matemáticas
Criminología	Medicina
Derecho	Mecánica
Diseño	Metalurgia
Ebanistería	Meteorología
Ecología	Música
Economía	Ocultismo
Electrónica	Parapsicología
Filosofía	Política
Física	Psicología
Fotografía	Teología
Química	Veterinaria
Genética	Zoología

Acentos Negativos

Adicción	Invalidez
Cansancio Fácil	Los animales huyen o te atacan
Cerebro oxidado (lento/a de neuronas)	Los niños no te soportan
Debilidad Muscular	Mal aliento
Dedos flojos y torpes	Mal humor
Dificultad de aprendizaje	Mala Memoria
Dificultades de comunicación (tartamudez, dislexia, etc..)	Metepatas
Enanismo	Nefasto Estilo Personal
Enfermedad o Discapacidad	¡¡¡No sé nadar!!!
Falta absoluta de ritmo	Nulidad Deportiva
Gigantismo	Poco agraciado/a, Feo/a o Repulsivo/a
Glotón/a	Puntería Horrible
Gordo/a	Rigidez Corporal
Incapaz de Orientarte (ni con brújula)	Sentido atrofiado (tipo)
Incultura	Tics Insoportables (para los demás)
Ineptitud con la informática/tecnología	Torpeza
Ineptitud para los Idiomas	Voz Horrible



¡ORIENTATIVO!

Todas estas tablas-listados son meramente orientativos. Si no encuentras algo adecuado a lo que necesita el PR, invéntalo. Comenta la elección con el Guía para obtener su aprobación y decidir los posibles usos de dicho Acento.

NOTA: "Tipo" significa que debe escogerse una especialización concreta en ese Acento; podría ser algo como *Afición al maquetismo naval* o *Afición a la Cocina*.

"Mañas" es la palabra que hemos elegido como cajón de sastre para aquellas habilidades cotidianas que pueden estar dentro de la esfera técnica pero se han aprendido de manera informal, como bricolaje, arreglar cacharros electrónicos... se asemeja al Acento "*Aficiones*", pero le diferencia su utilidad práctica en la vida cotidiana o laboral.

- Un PR con un valor de **Ánimo 4** dispone de **5 Puntos de Nivel para Acentos Positivos y 3 para Acentos Negativos**.
- Un PR con un valor de **Ánimo 5 ó 6** dispone de **8 Puntos de Nivel para adquirir Acentos Positivos y 2 para Acentos Negativos**.
- Un PR con un valor de **Ánimo 7** dispone de **10 Puntos de Nivel para adquirir Acentos Positivos y 1 para Acentos Negativos**.



Eligiendo Acentos

Con su valor de Ánimo 6, Cath obtiene 8 Puntos de Nivel para Acentos Positivos y 2 para Negativos. Tras echar un vistazo a las tablas orientativas, ésta es la selección para los Positivos: "Equilibrio, Atractivo Físico, Deporte (Patinaje artístico) y Bailar". La jugadora considera que son los Acentos más evidentes para Cath. En este punto, el Guía le propone que escoja un Acento que justifique que sabe pelear (no da más detalles... un misterio que deberá resolverse en la sesión de juego). Después de valorar varias opciones (a la jugadora le cuesta imaginar a su Cath en plena pelea marcial...) deciden que una buena solución sería la Capoeira, un estilo de lucha similar a una danza... y a Cath le gusta bailar. Se añade al Trasfondo de Cath que, desde hace unos meses, acude a unos cursos de Capoeira, impartidos por un colega de la escuela de patinaje. Los Acentos Positivos finalmente quedan así: Equilibrio (+2), Atractivo Físico(+2), Deporte -Patinaje artístico- (+2), Bailar (+1) y Capoeira (+1)... 8 Puntos totales para sus Acentos Positivos.

En cuanto a los Acentos Negativos... Cath es una nulidad a la hora de estudiar, así que adquiere «Dificultades de Aprendizaje». La jugadora decide escoger también «Sentido Atrofiado» y argumentar que Cath tiene una evidente miopía, que corrige con sus lentes de contacto. Así, los Acentos Negativos quedan de la siguiente manera: Dificultades de Aprendizaje (-1) y Sentido Atrofiado -Vista- (-1)... -2 Puntos totales para sus Acentos Negativos.

Acentuar una acción

Se dice que un personaje está *acentuando una acción* cuando anuncia que puede utilizar uno de sus Acentos para favorecer/entorpecer una de sus tiradas. Es tarea del jugador comunicar que acentúa la acción, ya que, lógicamente, un Guía no puede estar pendiente en todo momento de la lista de Acentos de cada jugador. Una vez anunciada la intención de acentuar la acción, el Guía, valora si la propuesta es adecuada o no para la acción que va a realizarse. En caso afirmativo, el PR puede aplicar su bonificador/penalizador a la posibilidad, según el nivel del Acento.



Acentuar una acción

Volvamos a imaginar a Cath realizando ese último entrenamiento antes de las pruebas olímpicas. El Guía pide una tirada de CUE. La jugadora que controla a Cath anuncia que acentúa la acción, usando «Deporte -Patinaje Artístico- (+2)». Cath tiene un valor de CUE6, al que sumamos el +2, obteniendo un NP de 8... eso aumenta mucho las posibilidades de tener éxito en la tirada.

11 | De ahora en adelante...

Completados todos los elementos, la tarea del jugador a partir de ahora será interpretar a su personaje de la manera más fiel y acorde a lo que ha establecido en su Trasfondo y su HPR. También es recomendable que cada jugador lleve un registro de notas en relación a los sucesos que vayan ocurriendo en la historia, para no perder el hilo entre sesión y sesión.



cuatro

Invisibles mecanismos

El capítulo 2 *Como Respirar* explica la normativa básica que todo participante en *Líbido* debe conocer; ahora bien, si tu intención es hacer de Guía, debes manejar algunos trucos más específicos. Los siguientes sistemas te permiten controlar la influencia emocional de la historia sobre los personajes, los momentos de sensualidad y peligro, así como la evolución de los PR.

Si dejamos atrás géneros, ambientaciones, estructuras narrativas... ¿qué nos encontramos?... historias que tratan, esencialmente, los mismos temas: temor e incertidumbre ante la muerte; el deseo de sentirnos apreciados y realizados; los impulsos sexuales que aseguran nuestra existencia como raza... la pasión mueve el mundo, y si nos fascinan las historias es porque, detrás de cada una de ellas, reconocemos nuestras propias preocupaciones, curiosidades y ambiciones. Lo que hace diferente a una historia de otra es la manera en que está contada, los sutiles recovecos emocionales que crea, como ganchos, para capturar nuestra atención y despertar nuestra curiosidad. En resumen, historias hay muchas, pero bien contadas, menos de las que nos gustarían. La sensibilidad con la que se tratan ciertos aspectos de un argumento y la importancia que se otorga a esas energías invisibles que hacen del ser humano lo que es (instinto y consciencia), pueden resultar claves para mantener el interés.

1 | Lo emocional

Líbido incide particularmente en la necesidad de involucrar los sentimientos y las emociones de los PR en la historia. La normativa de juego ha sido diseñada para resultar ágil en ese aspecto y cubrir las repercusiones que los conflictos de la historia pueden tener sobre los personajes.

Las puntuaciones clave para valorar las respuestas emocionales de los personajes son ESP y Ánimo. Como ya se ha comentado, el ESP refleja la energía vital del PR, su fortaleza emocional, su luz interior. Cuando sucede algo en la historia que puede afectar a la serenidad del personaje, se dice que ocurre un **Suceso Emocional**. Los Sucesos Emocionales pueden ser positivos (si el suceso es agradable para el personaje) o negativos (si ocurre algo malo). Es privilegio del Guía, como responsable del tono emocional de la historia, el indicar cuándo debe dar lugar un Suceso Emocional y si éste es positivo o negativo. Cuando diseñes tu historia te será muy fácil identificarlos, porque representan los puntos álgidos del argumento. Siempre que ocurre algo interesante en la historia suele tratarse de un Suceso Emocional.

Sucesos Emocionales Positivos

¿Quién no aspira a disfrutar de la euforia de un golpe de suerte y la agradable sensación de que las cosas funcionan? Sabemos que, cuando eso ocurre, nuestro cuerpo se relaja, aumenta nuestra confianza y nos sentimos capaces de cualquier cosa. **Si en la HI ocurre algo emocionalmente bueno, el Guía anuncia un Suceso Emocional Positivo; seguidamente cada PR implicado debe decidir si se trata de un suceso “Bueno”, “Muy Bueno” o “Extraordinario” para su personaje.** Esta decisión es subjetiva al PR y por eso queda en manos del jugador: es quien mejor conoce el Trasfondo de su personaje. De esta manera, se produce una entretenida colaboración entre Guía y jugador frente a cada Suceso Emocional. El Guía anuncia cuándo y por qué se produce el Suceso Emocional, y el jugador decide un grado de intensidad entre los siguientes:

- **Un suceso BUENO:** una llamada para una entrevista de trabajo; la felicitación de un cliente; la mirada interesada de la mujer del ascensor; encontrar uno de esos *jeans* que te quedan como un guante; acabar tu trabajo antes de la hora límite... En este caso el PR debe realizar una simple **tirada de ESP**.
- **Un suceso MUY BUENO:** la confirmación de que te han aceptado en ese trabajo que tanto ansiabas; la mujer del ascensor se ha atrevido a decirte que le gustas y que le encantaría salir a cenar este viernes; encontrar, de rebajas y en la misma tienda, todo lo que necesitas para ir vestida como una reina a esa boda de tu amiga a la que no puedes faltar; acabar esa canción redonda y pegadiza para tu nuevo disco... **Si el PR considera que el suceso es Muy Bueno para su PR debe realizar una tirada de ESP +1.**
- **Un suceso EXTRAORDINARIO:** han decidido darte un premio a tus décadas de entregada dedicación al trabajo; la mujer del ascensor, durante la cena que ella insiste en pagar, te dice que eres el amor de su vida, que hace meses que te desea en silencio y que quiere que esta noche, en su apartamento junto al mar, suceda lo más inolvidable que seáis capaces de imaginar; tu manager te comunica que se han vendido un millón de copias del disco en tres días... **Si el suceso es realmente Extraordinario para el PR, debe realizar una tirada de ESP + 3.**

En cualquiera de los casos, **fallar la tirada supone que el Ánimo del PR no sufre ninguna variación. Pero si la tirada tiene éxito, el Ánimo del PR aumenta 1 punto. Además cada 3 puntos de CE obtenidos equivalen al aumento de 1 punto de Ánimo adicional.** Una Pifia en esta tirada no tiene efecto negativo adicional alguno.

En ningún caso la puntuación de Ánimo puede superar los 10 puntos que marca la última casilla.



Suceso Emocional Positivo

Cuando Cathy sale del último entrenamiento, Michael la está esperando en un espectacular deportivo. Ante la mirada sorprendida de su novia, Michael le revela el secreto: hace unas semanas le ascendieron en su trabajo y además de subirle el sueldo le han facilitado el coche para ir a visitar *dignamente* a los clientes más importantes. Mientras dan una vuelta por la ciudad, Cath se siente cada vez más orgullosa de su relación con Michael. Finalmente llegan al apartamento que el chico tiene alquilado en la zona norte de la ciudad. Una vez dentro, Cath descubre una nueva sorpresa: la mesa preparada para una cena romántica. Michael insiste en celebrar su ascenso y las buenas marcas de Cath... incluso comenta que se trata de una celebración anticipada del éxito de la chica en las pruebas de mañana. Aunque Cath piensa que tomar alcohol unas horas antes de las pruebas deportivas no es la mejor de las ideas, no está dispuesta a romper la buena atmósfera que Michael ha creado.

La sucesión de buenas noticias y las muestras de optimismo de Michael representan un Suceso Emocional Positivo y el Guía lo anuncia. La jugadora debe decidir si es un suceso Bueno, Muy Bueno o Extraordinario... finalmente opta por considerarlo Bueno; hay muy buen rollo, pero Cath está nerviosa por las pruebas de mañana y no puede relajarse del todo... Al tratarse de un suceso Bueno, debe realizar una tirada de ESP a secas. Lanza los dados y tiene éxito, con lo que su Ánimo aumenta 1 punto. Además, como ha obtenido una CE de 3, aumenta 1 punto adicional. En total, su Ánimo aumenta en 2 puntos.

Tiradas Emocionales Negativas

Por algún motivo, los PR de una historia suelen vérselas más a menudo con los Sucesos Emocionales Negativos, ya que suelen ser la causa de la mayoría de conflictos: venganzas, pérdidas terribles, desamor, rechazo, fracaso...

Cuando uno de estos sucesos dramáticos sacude la historia, se obra igual que en los Sucesos Emocionales Positivos: **el Guía anuncia el Suceso y el jugador decide el grado de intensidad que tiene el suceso respecto a su PR: “Malo”, “Muy Malo” o “Terrible”.**

- **Un suceso MALO:** Perder el taxi que te hubiese llevado a tiempo al trabajo; pinchar una rueda; verte obligado a hacer horas extras; el plantón de un amigo; una discusión incómoda con tu novia; enterarte que la tía Julia de Pontevedra ha muerto esta noche... en este caso, el PR debe realizar una **simple tirada de ESP**.
- **Un suceso MUY MALO:** Dormirte, por tercera vez esta semana y llegar tarde al trabajo mientras tu jefe grita un ultimátum; que se te queme el coche; que te despidan (no hiciste caso al ultimátum); que te deje tu novia; que muera tu abuelo... el jugador que haya decidido que lo que ha ocurrido es Muy Malo para su PR, debe realizar una **tirada de ESP -1**.



- **Un suceso TERRIBLE:** Eres diseñador gráfico y te quedas ciego tras un accidente; te confunden con un peligroso cabecilla de una banda terrorista y no se creen ni una palabra sobre tu «inocente coartada»; tu novia es asesinada por un maniaco desconocido; tu madre muere repentinamente... Si el suceso que ha ocurrido es realmente Terrible para el PR, debe hacerse una **tirada de ESP - 3**.

En cualquiera de los casos, **tener éxito en la tirada supone que el Ánimo del PR no se ve afectado** por la fatalidad. Pero **si la tirada fracasa, el PR pierde 1 punto de Ánimo. Además debe calcular su CF porque cada 3 puntos de CF supone descender 1 punto de Ánimo adicional**. En ningún caso la puntuación de Ánimo puede ser inferior a 1.



Suceso Emocional Negativo

Tras las primeras copas y la succulenta comida, Michael y Cath acaban sobre el sofá, devorándose. La sesión erótica roza lo sublime y van más allá de lo que habían llegado nunca, mientras hora tras hora, avanza la madrugada... En mitad de la noche, Cath despierta, con un gran malestar: temblores, palpitaciones, un sabor metálico en la boca y un intenso dolor de barriga. Michael ni se levanta de la cama. Cath vomita repetidas veces. El Guía describe el momento en que Cath descubre la hora que es... apenas quedan tres horas para las pruebas de patinaje. Evidentemente, de trata de un Suceso Emocional Negativo. El Guía pide a la jugadora una valoración de la intensidad del suceso... sin pensárselo mucho, decide que es Terrible: Cath lleva casi toda su vida entrenando para algo así, y ahora, por una noche de placer, lo ha puesto todo en peligro. Debe realizar una tirada de ESP-3. El ESP de Cath es 5; si le restamos 3 nos queda un 2 como NP. Lanza el d10 y obtiene un 8... fallo, y de los grandes. La CF es de 6, así que Cath ve descender su Ánimo 3 casillas. Las consecuencias emocionales no tardan en llegar...

Emociones más allá de los números

Lo comentado hasta ahora nos indica la variación del Ánimo que podemos anotar en la HPR, pero es interesante convertir esos resultados en términos que faciliten la interpretación del suceso. Para tal efecto se han dispuesto las siguientes tablas, que sugieren interpretaciones de los diferentes niveles de Ánimo en relación a ciertas emociones.

Estos tres baremos sentimentales servirán de referencia para la mayoría de conflictos emocionales que surjan en una HI. Al igual que el jugador decide el grado de intensidad que tiene un Suceso Emocional para su PR, también decide a qué sentimiento se asocia:

Amor-Odio

Ciertos sucesos pueden despertar la ira y el odio de los PR, mientras que otros les despiertan sentimientos piadosos y amables. Las reacciones de odio llevan a los personajes hacia su lado más violento, allí donde la razón se nubla y surgen las ganas de destruir la fuente de dicho odio. El Amor, en el lado opuesto, revela la conexión cálida del PR con aquello que le rodea y le inspira ternura y bondad.

Los jugadores eligen «amor» cuando les ocurren cosas hermosas y agradables a sus PR, que les hacen sentir cariño y condescendencia; eligen «odio» cuando está ocurriendo algo que puede despertar la ira y la frustración de su PR.

Deseo - Miedo

La motivación por conseguir algo preciado y estimulante despierta el deseo de los PR. No tiene un contexto únicamente sensual; puede referirse a obtener cierto objeto, atenciones, prestigio... es un sentimiento eminentemente positivo, por motivador, y que refleja los sueños y aspiraciones de cada PR. El miedo, en cambio, es todo lo contrario: nos bloquea y nos impide conseguir aquello que anhelamos; a veces es un instinto primigenio difícil de entender, que nos hace correr hacia el lado contrario de dónde queríamos ir.

Los jugadores eligen «deseo» cuando en la HI aparece algo que les motiva y crea una expectativa de placer, poder o diversión. Eligen «miedo» cuando algo trata de arrebatarles, de pronto, aquello que más aprecian: su vida, sus posesiones, su alma...

Alegría - Tristeza

A veces, por unos breves instantes, sentimos que todo está donde debe estar y que vivir es maravilloso; nuestra sonrisa aflora, relajamos nuestro semblante, nos divertimos y el color de las cosas se vuelve más vivo. Otras veces, la energía vital se esfuma, nos quedamos aburridos, lánguidos y apesadumbrados, incapaces de encontrar una motivación para seguir adelante.

Los jugadores eligen «alegría» cuando sus PR se sienten felices y diverti-

Una **pasión irrefrenable** te sacude las entrañas e implanta una única y obsesiva idea en tu mente: conseguir aquello que deseas, cueste lo que cueste. **Si expresas tu deseo a alguien en concreto, aumentas su Ánimo 1 punto.**

R3
10

Manifiestas una **evidente excitación** y cualquiera a tu alrededor puede notarlo. Estás algo hiperactivo/a y muy animado/a mientras te encuentras cerca del origen de tu deseo.

R2
9

El estímulo despierta en ti una **placentera curiosidad** que te mueve a conocer más detalles sobre aquello que ha llamado tu atención.

R1
8

el Deseo

zona serena ④ ⑤ ⑥ ⑦

Ánimo

el Miedo

Notas un **ligero nerviosismo** que evidencia una posible pérdida de control; cualquiera a tu alrededor puede notarlo.

3
-1

Tu miedo se manifiesta físicamente: palpitaciones, sudor, temblores, respiración agitada... necesitas alejarte de aquello que causa tu miedo... cuanto antes.

2
-2

El **pánico absoluto** se adueña de ti; tu instinto, según la circunstancia, te obligará a correr lejos de allí, quedarte paralizado/a o desmayarte. **Realiza una tirada de CUE +3. En caso de fallar, sufres un infarto;** si no recibes atención médica inmediata, morirás.

1
-3

Sientes una **oleada de amor puro**; todo en tu vida cobra un sentido y una luz hasta ahora desconocidos. Algo en ti cambia y se renuevan tus ganas de vivir. **Si expresas a alguien tu amor, aumentarás su Ánimo 1 punto.**

R3
10

Se despiertan tus sentimientos más cálidos, un torrente de cariño que necesitas expresar para sentirte sereno y en paz.

R2
9

Una **reconfortante calidez** despierta en tu interior, alejando los malos pensamientos. Te invade una sensación de paz.

R1
8

el Amor

zona serena ④ ⑤ ⑥ ⑦

Ánimo

el Odio

Notas un **ligero malestar** tras lo ocurrido. Cualquiera podría percibir tu incomodidad.

3
-1

Necesitas expresar tu odio, manifestarlo con palabras, gestos o algún brote de violencia controlada. Harás lo posible por alejar el origen de tu malestar. En caso contrario, la tensión se volverá insoportable.

2
-2

Furia incontenible: un torrente de ira brota de ti, con sorprendente violencia. Dejas destruir el origen de tu odio, borrarlo del mapa. Si hay gente a tu alrededor, harían bien en apartarse... **Todas las tiradas que realices para expresar tu rabia tienen un +1 al NP.**

1
-3

Euforia absoluta: jamás te habías sentido tan feliz, tan afortunado/a de vivir. Tu energía positiva se irradia a los demás a modo de lágrimas, carcajadas, abrazos y besos. **Cualquiera que esté a tu alrededor ve su Ánimo aumentado en 1 punto.**

Manifiestas una **evidente felicidad**, difícil de contener y todos a tu alrededor perciben que lo estás pasando bien. Olvidas tus preocupaciones (momentáneamente) y sólo te preocupas de disfrutar el momento.

Una **divertida y agradable sensación** te hace sonreír y aliviar la tensión que llevabas dentro.

la Alegría

zona serena ④ ⑤ ⑥ ⑦

la Tristeza

Un **ligero desánimo** comienza a hacer mella en ti. Todo te parece algo más sombrío y triste.

Una **terrible tristeza** se apodera de ti, hasta tal punto que apenas te queda energía para algo más que llorar y dormir. A los que te rodean les costará animarte...

Una **aguda depresión** te convierte en un servacío y apático; cualquiera que te vea en tan lamentable estado no podrá evitar preocuparse. **Debes realizar una tirada de MEN +3 y si fallas... tu valor base de Ánimo descenderá 1 punto de manera permanente.**

dos ante algún suceso. Por el contrario, eligen «tristeza» cuando sucede algo desalentador, se produce una pérdida o una derrota terrible.

Estas tablas sirven de referente para la mayoría de emociones que pueden aparecer en una historia. Si el Suceso Emocional es negativo, deberás fijarte en si el PR ha alcanzado alguna puntuación con efecto dramático y describir el efecto emocional más adecuado a lo que está pasando. Y lo mismo a la inversa: si el Ánimo del PR ha alcanzado la zona alta, puedes valerte de la tabla y describir lo que siente en relación a la emoción dominante del suceso. La parte intermedia de la tabla, en todos los casos, se corresponde con la Zona Serena: cuando los PR se mantienen en estas casillas es porque están estables y sus sentimientos no les afectan lo suficiente como para variar su patrón de conducta habitual.

Posiblemente habrá ocasiones en las que una emoción no será tan sencilla de encasillar en las tres corrientes principales que expone la tabla (Amor-Odio, Miedo-Deseo, Alegría-Tristeza); en estos casos deberás usar el sentido común y asociar el

sentimiento con alguno de los presentados en la tabla, variando la descripción de manera acorde a las circunstancias.

2 | *Lo sensual*

Erotismo... gran momento. Has preparado una HI en la que dan lugar una o varias escenas sensuales... te desenvuelves bien como Guía, pero tratar con una escena erótica te parece complicado e intimidante...

Comienza relajándote. Es normal estar un poco turbado al afrontar una escena sensual. El secreto es, precisamente, aprovechar esa energía, ese nerviosismo, y hacerle cosquillas a la imaginación. Excitarte. La normativa sensual de *Líbido* es un mini-juego dentro de la propia sesión de juego; se ha diseñado así para facilitar la labor del Guía y dar a los jugadores herramientas de intervención narrativa que resulten



divertidas y, sobre todo, excitantes. Igual que sucede en la normativa emocional, estos sistemas requieren de la colaboración activa entre Guía y PR.

Dar el paso hacia el sexo

En algún momento de la HI que estás guiando, algunos de los personajes comienzan a tirarse los tejos y se intuye una aproximación íntima. En este punto nos encontramos con la primera condición: **para poder pasar al mini-juego erótico, los amantes deben estar previamente excitados. A nivel de juego esto es muy fácil de valorar. Si su Ánimo ha aumentado recientemente hasta la zona de casillas positivas (las que apuntan hacia arriba), están preparados para el sexo.** Esto sirve tanto para una pareja de amantes como para tríos, o cualquier combinación de amantes hasta llegar a una orgía. En el momento en que todos tienen un Ánimo elevado (normalmente gracias a sentimientos de Deseo), puedes pasar a utilizar el mini-juego erótico.



El Paso hacia el Sexo

Unas noches después de su presentación en sociedad Marcella es invitada a una nueva cena, esta vez a solas con un joven diseñador de la ciudad. El restaurante elegido, discreto y elegante, propicia que las conversaciones salten de lo profesional a lo personal con relativa facilidad, hasta que llega el momento de aceptar que lo de menos son los negocios. Una química directa y sensual surge entre ambos. Una vez es evidente que la pareja se está tirando los tejos, el Guía establece un Suceso Emocional Positivo, relacionada con el deseo. La jugadora que controla a Marcella decide que se trata de un suceso Muy Bueno (un joven atractivo, de profesión afín, e interesado en tu trabajo y en ti, no es algo muy habitual). Realiza las tiradas correspondientes y el Guía hace lo propio con el joven diseñador. Los valores de Ánimo de ambos aumentan hasta la zona destacada... así que, si lo desean, pueden pasar a utilizar el mini-juego erótico.

Algunas aclaraciones previas

En las siguientes páginas encontrarás varios «paneles» que usaremos a modo de tablero. En concreto hay tres tipos de tablero:

- **Calentando Motores:** Se corresponde a los jueguecitos eróticos previos. Hay dos tableros distintos sobre el tema; uno de ellos es para los amantes y será el que pondrás a la vista de todos durante el juego; el otro es exactamente igual pero con anotaciones adicionales para el Guía. Este tablero del Guía debe permanecer oculto a las miradas indiscretas y ser accesible sólo para ti. El tablero muestra diversas proposiciones eróticas a elegir por los amantes.
- **A Toda Máquina:** Es el segundo paso en la secuencia erótica y también se divide en dos tableros: uno para los jugadores-amantes y otro para consulta exclusiva del Guía. Las proposiciones eróticas de este tablero son muy intensas y la mayoría tienen que ver con el coito.
- **El Subidón Final:** En este caso hay un único tablero porque las anotaciones pueden estar a la vista de todos.

Antes de comenzar una secuencia erótica es necesario que te asegures de conocer la Ascendente Sexual (AE) de cada amante implicado en la escena; si no la conoces, pregúntalo y toma nota, porque te hará falta.

La historia que estás guiando tiene un tono narrativo y ambiental concreto, así que la inclusión de la escena erótica debe ser coherente con dicho ambiente. El sentido de utilizar el mini-juego sexual es, básicamente, ayudar a visualizar el encuentro sexual y excitar al Guía y los jugadores. Si la historia -o el momento concreto de la historia- va a verse interrumpida debido al «corte» que supone el mini-juego sexual, quizá deberías obviar su utilización en esa ocasión, y limitarte a describir un fundido en negro hasta la siguiente escena. Con esto no quiero decir que no pueda utilizarse el mini-juego sexual en una historia de tintes serios y dramáticos... todo lo contrario; es solo que un buen Guía debe saber en qué punto mostrar y en qué punto ocultar algo para hacerlo más interesante. Esto ocurre así en las novelas y películas eróticas: vemos muchas escenas de sexo, pero en algunos puntos sólo se nos muestra el inicio o se describe rápidamente lo que pasa, para mantener el ritmo o no repetir una y otra vez lo mismo.

Ante cada escena erótica, Guía y jugadores, deben decidir si es adecuado y entretenido describir todo el acto o si es mejor dar un pequeño salto temporal tras una breve descripción simbólica del sexo.

Calentando Motores

Los amantes están excitados (Ánimo en casillas ascendentes); el Guía y los jugadores deciden que es un buen momento para describir, con pelos y señales, la escena erótica. Muy bien.

- Pon a la vista de todos el tablero *Calentando Motores* > *Amantes*. Prepara, lejos de ojos indiscretos, el otro tablero destinado al Guía.
- El PR con la puntuación más alta de ESP tiene la iniciativa. Debe señalar una propuesta del tablero, algo que crea acorde con las apetencias eróticas de su personaje y (si no es un amante egoísta) con las de su/s compañero/s.
- El Guía consulta su tablero secreto y comprueba qué ganancia de Puntos de Placer (PP en adelante) obtiene cada amante, en relación a su AE. **Cada proposición sexual afecta a todos los amantes implicados en la escena erótica.** Hay que imaginar que uno de los amantes propone hacer algo y los demás (su pareja o el resto de los amantes) acceden a seguirle el juego, porque les parece excitante. Lógicamente, según la AE, cada amante disfrutará la propuesta con mayor o menor intensidad. Los románticos obtendrán más placer participando en propuestas eróticas más tiernas y apasionadas, mientras que los fogosos preferirán algo más directo y atrevido; los bizarros tratarán de intentar siempre algo nuevo y extraño... y los depravados buscarán de hacer del sexo un ritual de sumisión y dolor. Lo divertido es que los amantes tienen diferentes grados de compatibilidad y esto no se revela hasta que la escena erótica se está desarrollando, momento en el que se desvelan las consecuencias.
El Guía, como hemos dicho, comprueba en sus apuntes privados de *Calentando Motores*, las posibles ganancias de PP en cada amante y las comunica («tú, ganas un d6, tú un d10...»). En caso de que uno de los resultados sea «¡NO!»... hay peligro de un Corte de Rollo (ver sección, más adelante) y hay que resolver su posible efecto antes de seguir.
- Los amantes realizan sus tiradas correspondientes para obtener PP y anotan el resultado. Pueden hacerlo en la parte de atrás de la HPR, o en un papel aparte.
- Si se trata de una pareja, ahora es el turno del otro amante: debe elegir su propuesta para calentar motores. Se procede de la misma manera que hemos comentado.
- Si la escena erótica involucra a un grupo más numeroso que una pareja, se sigue eligiendo una proposición erótica, por orden decreciente de ESP.

La idea es que cada jugador realice su propia interpretación de por qué a su PR le apetece proponer eso; es labor del jugador describir lo que sucede, una vez aceptada la propuesta. El estilo del jugador, o el tono de la historia, deberían influir sobre esta descripción, que puede ser tan explícita o poética como el grupo desee. El Guía debe encargarse de ir dando continuidad, colaborar con la descripción ambiental e ir comprobando los efectos de las decisiones según su tablero secreto. Si los jugadores sienten cierta timidez, debes dar ejemplo con tu actitud y tus descripciones.





Calentando Motores

Marcella y el joven diseñador (Lucas) pagan la cuenta y montan en el deportivo de él, camino al apartamento de Marcella, para tomar la última copa. El Guía quiere enfatizar la excitación de ambos, su joven frenesí desbocado, así que sugiere comenzar a Calentar Motores en el coche. Pone el tablero correspondiente sobre la mesa. Lucas tiene una puntuación de ESP más alta, así que elige primero: El Guía señala «Me apetece hacerlo aquí»... queda bastante claro. El Guía describe como, en un semáforo, Lucas acaricia las nalgas de Marcella y sin apenas contener el ansia que lo devora, le sugiere follar en el coche, en cualquier callejón oscuro. Marcella tiene una AÆ Fogosa, así que la propuesta podría funcionar... la jugadora que interpreta a Marcella accede. Tal y como indica el tablero, Marcella gana un d6 Puntos de Placer (PP). Lucas, de AÆ bizarra, en cambio, gana un d10. Ambos tiran, por separado y anotan sus respectivos resultados: Marcella 3 PP y Lucas 6 PP.

Es el turno de Marcella: la jugadora que la interpreta echa un vistazo al tablero... y decide señalar «¿Te gusta mi lencería?». El Guía se la queda mirando, divertido, esperando que añada algo más. La jugadora sonríe y describe: «El instinto femenino de Marcella le había echo presentir que esta noche podía acabar de manera, digamos, interesante. Mientras deja que Lucas acaricie sus muslos, se sube lentamente la falda, descubriendo unas provocativas braguitas rosas, casi totalmente transparentes, apenas surcadas por cenefas arabescas que parecen brotar de la penumbra de entre sus piernas...». Asombrado por la tórrida descripción, el Guía tarda en reaccionar. Consulta su tablero privado y anuncia que tanto Lucas como Marcella ganan un d10 PP. Se lanzan los dados y los resultados son: Marcella 2 y Lucas 9.

Ambos amantes suman los puntos totales obtenidos en Calentando Motores. Marcella suma 3 +2 y obtiene 5 PP totales. Lucas obtiene 6+9=15 PP.



A Toda Máquina

Al tener la puntuación de ESP más alta, Lucas vuelve a ser el primero en elegir; el Guía, que lleva el personaje, señala «Sexo Oral» y describe: «Tras contemplar y acariciar la lencería más íntima de Marcella, Lucas se abalanza sobre la entrepierna de ella, apartando la delicada prenda y descubriendo su rosado y brillante encanto. Primero con delicadeza y luego con ímpetu arrollador, Lucas se trabaja los pliegues más íntimos de Marcella...» Consultando las ganancias de PP, se anuncia que ambas AÆ ganan un d10. Lucas obtiene un 8 y Marcella un 4. Lo anotan.

Vuelve a tocarle a Marcella. La jugadora decide señalar «acrobacias kama-sútricas» y describe: «Marcella empuja a Lucas hacia la parte trasera del coche. Para Marcella es la primera vez que se lo hace en un coche deportivo, así que la posición es bastante peculiar. Ambos deben hacer verdaderas acrobacias, pero la excitación y el placer consiguen el resto». El Guía consulta su tablero secreto de «A Toda Máquina» y descubre que ésta propuesta también reporta un d10 a ambas AÆ. Lanzan los dados y Marcella obtiene un 2 (¡Que mala suerte está teniendo con sus tiradas!) mientras que Lucas obtiene un 7. Se suman los PP obtenidos por cada personaje en A Toda Máquina. Marcella ha acumulado 4+2=6 PP. Lucas, 8+7=15 PP.

A Toda Máquina

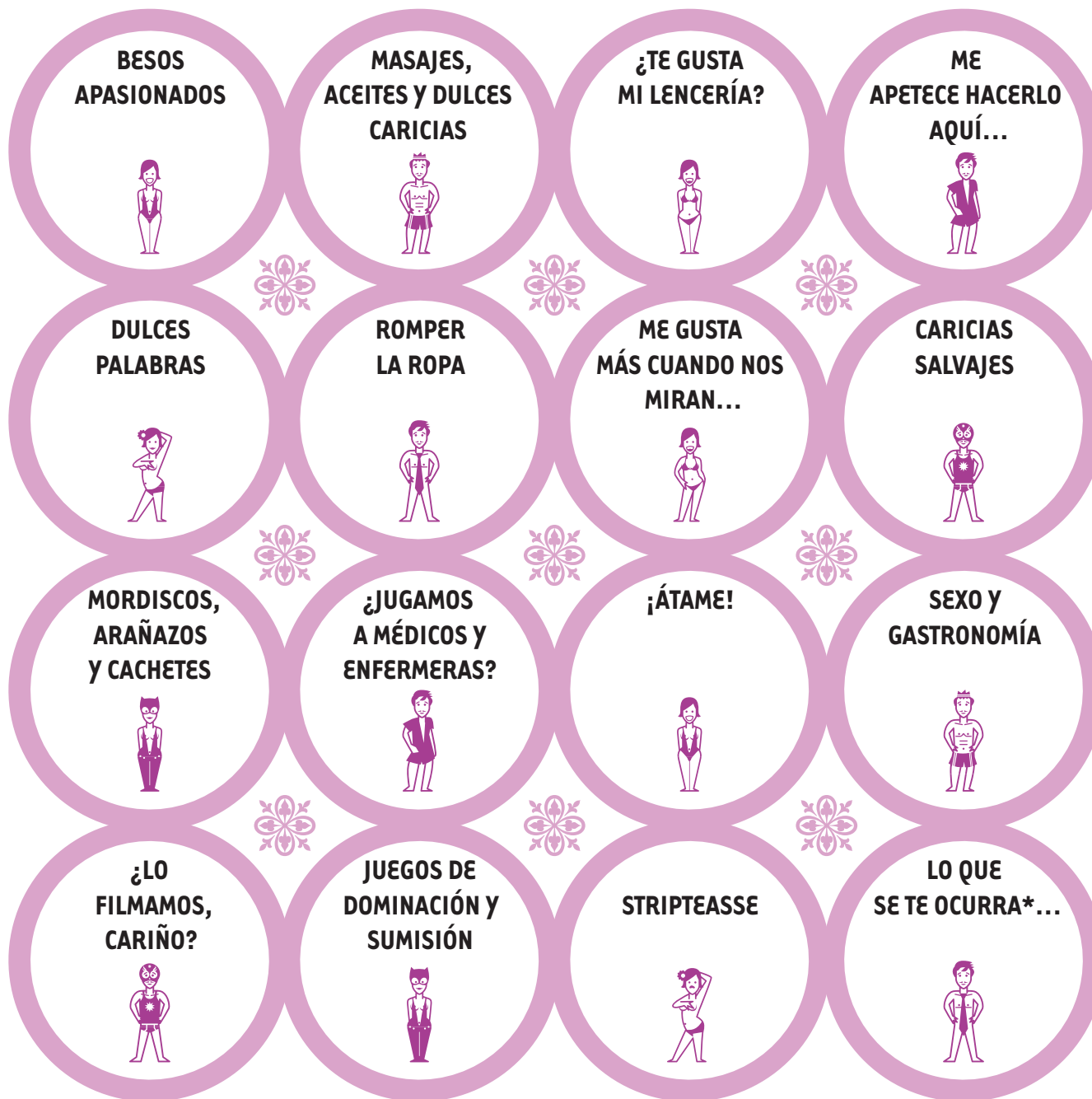
Se procede exactamente igual que en el punto anterior, pero utilizando los tableros de *A Toda Máquina*, donde las propuestas son mucho más rotundas y se centran, en la mayoría de casos, en la parte más intensa del acto sexual: penetraciones, masturbaciones, sexo oral...

El Subidón Final

Este tercer tablero, único para Guía y amantes, lleva la secuencia erótica hacia su recta final, una explosión de adrenalina. El propio tablero explica su funcionamiento, para que los jugadores entiendan bien su mecánica. Se trata de un sencillo método de apuestas:



- Todos los amantes implicados lanzan a la vez un d10. Se elige el resultado más bajo de entre todos y se coloca el dado en la casilla de inicio, mostrando el número obtenido.
- Comenzando por el personaje con una puntuación de ESP más alta, cada jugador decide apostar para aumentar sus PP o plantarse.
- Apostar: Si el jugador decide apostar, lanza de nuevo un d10. Deberá sacar un número igual o mayor al de la tirada anterior. Si es el caso, ha tenido éxito, y coloca el dado en la casilla inmediatamente superior, mostrando el número que ha sacado.
- El siguiente amante (y así sucesivamente) decide si quiere seguir apostando, para optar a un bono de PP mejor... mientras vaya saliendo un número igual o superior a la anterior tirada, el dado va ascendiendo por “El Subidón Final” y los personajes van acumulando bonos de PP. Los PR pueden usar sus Tiradas Extras disponibles para repetir tiradas, como si de cualquier tirada normal se tratase.
- Plantarse: Cuando un personaje anuncia que se planta, todos los amantes suman el bono de PP obtenido a los PP que habían ganado en *Calentando Motores* y *A Toda Máquina*. Anuncian el total, por separado, al Guía y éste les describe su “Petite Morte” (ver más adelante).
- Fallar la apuesta: Ups... han arriesgado demasiado... bueno, estas cosas pasan... a veces el gran momento acaba demasiado deprisa.
Fallar la apuesta significa que los amantes pierden todos los bonos de PP obtenidos en *El Subidón*, pero siguen conservando los PP obtenidos en *Calentando Motores* y *A Toda Máquina*. No es tan malo... peor es un *Corte de Rollo*.



**Elige una
propuesta
erótica...**

* Estas
propuestas son sólo
sugerencias.
Si se te apetece algo
diferente, coméntalo
con el Guía para que
decida el efecto concreto
que tendrá en el juego.





BESOS APASIONADOS ♥ 1d10 ♦ 1d10 ♣ 1d6 ♠ ¡NO!	MASAJES, ACEITES Y DULCES CARICIAS ♥ 1d10 ♦ 1d6 ♣ 1d6 ♠ ¡NO!	¿TE GUSTA MI LENCERÍA? ♥ 1d10 ♦ 1d10 ♣ 1d10 ♠ 1	ME APETECE HACERLO AQUÍ... ♥ 1 ♦ 1d6 ♣ 1d10 ♠ 1d6
DULCES PALABRAS ♥ 1d10 ♦ 1d6 ♣ 1d6 ♠ ¡NO!	ROMPER LA ROPA ♥ ¡NO! ♦ 1d10 ♣ 1d6 ♠ 1d10	ME GUSTA MÁS CUANDO NOS MIRAN... ♥ ¡NO! ♦ 1 ♣ 1d10 ♠ 1	CARICIAS SALVAJES ♥ 1 ♦ 1d10 ♣ 1d6 ♠ 1d6
MORDISCOS, ARAÑAZOS Y CACHETES ♥ ¡NO! ♦ 1d6 ♣ 1d10 ♠ 1d10	¿JUGAMOS A MÉDICOS Y ENFERMERAS? ♥ 1 ♦ 1d10 ♣ 1d10 ♠ 1	¡ÁTAME! ♥ ¡NO! ♦ 1d6 ♣ 1d10 ♠ 1d10	SEXO Y GASTRONOMÍA ♥ 1 ♦ 1d6 ♣ 1d10 ♠ 1
¿LO FILMAMOS, CARIÑO? ♥ ¡NO! ♦ 1d6 ♣ 1d10 ♠ 1d6	JUEGOS DE DOMINACIÓN Y SUMISIÓN ♥ ¡NO! ♦ 1 ♣ 1d10 ♠ 1d10	STRIPTASSE ♥ 1d6 ♦ 1d10 ♣ 1d10 ♠ 1	LO QUE SE TE OCURRA*... ♥ ??? ♦ ??? ♣ ??? ♠ ???

Anuncia los Puntos de Placer que ganan los Amantes con cada propuesta elegida.

* Si algún jugador te propone algo nuevo, valora el efecto que puede tener sobre cada AE. Utiliza las presentes propuestas como referencia.





MASTURBACIÓN 	EN LA CAMA 	SEXO ORAL 	ACROBACIAS KAMASÚTRICAS <i>Los ejecutantes deben superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i>
69 	POR DETRÁS ME GUSTA MÁS <i>El/la penetrado/a debe superar una tirada de CUE para validar los PP.</i> 	CUBANA <i>La ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i> 	JUGUETES ERÓTICOS <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i>
BUSCANDO EL PUNTO "G" <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i> 	LLUVIA DORADA, BESO NEGRO... 	SEXO Y DOLOR <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP. En caso de fallar, la víctima pierde un P. de Salud.</i> 	FIST FUCKING <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP. En caso de fallar, la penetrada pierde un P. de Salud.</i>
DOBLE PENETRACIÓN (SI ES POSIBLE) <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i> 	SOBRE LA MESA, LA SILLA O DE PIE <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i> 	ARNESES Y CORREAS <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i> 	LO QUE SE TE OCURRA*...

Elige una propuesta erótica...

* Estas propuestas son sólo sugerencias. Si se te apetece algo diferente, coméntalo con el Guía para que decida el efecto concreto que tendrá en el juego.





MASTURBACIÓN 1 1d10 1d10 1d6	EN LA CAMA 1d10 1d6 ¡NO! 1	SEXO ORAL 1d6 1d10 1d10 1d6	ACROBACIAS KAMASUTRICAS <i>Los ejecutantes debe superar una tirada de CUE, para validarlos PP.</i> 1 1d10 1d10 1d6
69 1 1d10 1d10 1	POR DETRÁS ME GUSTA MÁS <i>El/la penetrado/a debe superar una tirada de CUE para validar los PP.</i> ¡NO! 1d10 1d10 1d10	CUBANA <i>La ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i> 1 1d10 1d10 1	JUGUETES ERÓTICOS <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i> 1 1d6 1d10 1d6
BUSCANDO EL PUNTO "G" <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i> 2d6 2d10 2d10 2d6	LLUVIA DORADA, BESO NEGRO... ¡NO! 1 1d10 1d10	SEXO Y DOLOR <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP. En caso de fallar, la víctima pierde un P. de Salud.</i> ¡NO! ¡NO! 1 1d10	FIST FUCKING <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP. En caso de fallar, la penetrada pierde un P. de Salud.</i> ¡NO! 1d6 1d10 1d10
DOBLE PENETRACIÓN (SI ES POSIBLE) <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i> ¡NO! 1d10 1d10 1d6	SOBRE LA MESA, LA SILLA O DE PIE <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i> 1d6 1d10 1d10 1d6	ARNESES Y CORREAS <i>El ejecutante debe superar una tirada de CUE, para validar los PP.</i> ¡NO! 1d6 1d10 1d10	LO QUE SE TE OCURRA*... ??? ??? ??? ???

Anuncia los Puntos de Placer que ganan los Amantes con cada propuesta elegida.

* Si algún jugador te propone algo nuevo, valora el efecto que puede tener sobre cada AE. Utiliza las presentes propuestas como referencia.





ÉXTASIS CARNAL (directo) ver tabla petite morte

IM-PO-SI-BLE (+ 35 P.PLACER)

¿TE ESTÁS VACILANDO? (+ 30 P.PLACER)

¡¡INCREÍBLE!! (+ 25 P.PLACER)

¡TREMENDO! (+ 20 P.PLACER)

¡GUAU! (+ 15 P.PLACER)

TIENES VALOR... (+ 10 P.PLACER)

¿TE CONFORMAS CON ESTO? (+ 5 P.PLACER)

COBARDE... (+ 3 P.PLACER)

CASILLA DE INICIO



10

9

8

7

6

5

4

3

2

1



¿CUÁNTO APUESTAS?

Todos los Amantes lanzan 1d10. El que saca un resultado más bajo coloca el dado sobre la casilla de inicio (con el número obtenido bien visible). En orden decreciente de Ánimo, cada Amante decide apostar (lanzando 1d10) o plantarse. La apuesta consiste en sacar un número más alto que el resultado anterior. Si falla, se pierden todos los Puntos de Placer acumulados en el Subidón y únicamente se recuentan los obtenidos en los anteriores tableros. Los PR pueden repetir una tirada fallida, tantas veces como indique su valor de Ánimo.

Si las apuestas tienen éxito, los PR van ascendiendo casillas y acumulando P. Placer, hasta que se plantan o llegan a la parte más alta del tablero.

Los P. Placer se suman al recuento de cada Amante. Tras El Subidón cada PR suma los P. Placer obtenidos y se consulta la tabla de Placer.



El Subidón Final

El Guía lanza un d10 por Lucas y obtiene un 1. Marcella saca un 4, así que colocan el 1 (resultado más bajo) en la casilla de inicio.

Como Lucas tiene una puntuación más alta de ESP, es el primero en decidir si apuesta o no. Como el número que tienen en la casilla de inicio es un 1, no hay riesgo alguno de fallar, así que decide apostar y lanza un d10, obteniendo un 5. Coloca el 5 en la segunda casilla. Ahora le toca a Marcella decidir si apuesta o no. Como el Ánimo de Marcella le permite repetir 2 veces las tiradas, se arriesga y apuesta. Tira el d10 y obtiene un nuevo 5. ¡Perfecto!... coloca el nuevo 5 en la tercera casilla de El Subidón.

El Guía, que controla a Lucas, decide seguir apostando. Tira el d10 y obtiene un 7. Bien, lo coloca en la cuarta casilla... el bono de PP ya es de 10 puntos... ¿Seguirá apostando la jugadora que controla a Marcella?... presa de la emoción decide arriesgarse. Lanza el d10... ¡un 7!... parece que la poca suerte que ha tenido hasta ahora en las tiradas de Placer se está compensando en El Subidón. Coloca el 7 en la quinta casilla; a estas alturas tienen un bono de 15 PP. El Guía consulta el Ánimo de Lucas: al tener 8 casillas marcadas de Ánimo, el sistema le permite repetir una vez la tirada, así que decide arriesgarse... ¡un 9!... Vaya, vaya... lo coloca en la sexta casilla de El Subidón, donde el bono de PP ya ofrece 20 puntos. Marcella ve complicado igualar o superar ese 9, incluso con la posibilidad de poder repetir dos veces la tirada, así que decide no apostar. Se quedan con el tremendo bono de 20 PP.

Corte de Rollo

Si alguna de las proposiciones es incompatible con la AE de alguno de los amantes (aparece un “¡NO!” bajo el símbolo de la AE), puede producirse un *Corte de Rollo*. **Para empezar, todos los amantes implicados pierden un punto de Ánimo.**

Comprueba si los amantes, pese al percance, siguen en la zona de Ánimo elevado (las que apuntan hacia arriba). Si es así, la cosa queda en un pequeño mal rollito, pero

están suficientemente excitados como para seguir intentándolo. Aquel/lla que eligió la propuesta “conflictiva” debe elegir una nueva propuesta y tener algo más de sensibilidad hacia su amante, para asegurar el tanto. Si la nueva propuesta es del agrado de todos los amantes, la cosa sigue su cauce, como si no hubiese pasado nada... Si vuelve a darse uno de estos sustos y aparece un nuevo “¡NO!” en algún momento, la situación se repite: pérdida de un nuevo punto de Ánimo. Mientras los amantes siguen estando en la zona elevada de Ánimo pueden seguir adelante, pero, lógicamente, por muy excitados que estuviesen (Ánimo en la casilla 10) no soportarán más que dos de estos fatales errores, así que... hay que pensar un poco en el Placer de los demás, ¿eh?

Si el Ánimo de alguno de los amantes implicados ha descendido hasta la Zona Serena de Ánimo (los círculos)... se produce, irremediabilmente, un *Corte de Rollo*. Toda la excitación y placer se desvanecen, reemplazados por la frustración y la incomodidad. El Ánimo de los implicados baja de pronto hasta la casilla 4. Es posible que la pareja sea sexualmente incompatible o se hayan pasado de la raya en algún aspecto... La experiencia es traumática y debe marcar a los personajes. Toda relación social que tenga que ver con el deseo entre estos personajes, debería verse afectada, a partir de ahora, por un penalizador de -2 al NP. Este penalizador desaparecerá si, en el futuro, estos personajes tienen una relación erótica satisfactoria.

La Petite Morte

El orgasmo, el éxtasis... todo el esfuerzo, todo el ritual, enfocado a obtener ese breve momento de intenso placer.

Cuando los personajes han acabado con el Subidón Final, hacen recuento de sus PP de placer (cada amante por separado) y lo comunican al Guía. La tabla correspondiente sirve de ayuda para describir la intensidad del momento y también facilita alguna información de utilidad de cara a efectos más duraderos en el personaje. Esta tabla debería servir de inspiración, pero cada Guía debería ser capaz de otorgar su propio toque personal a la hora de describir esta explosión final de placer.



La Petite Morte

Es hora del recuento. Marcella suma los puntos obtenidos en “Calentando Motores” (5) más los de “A Toda Máquina” (6) y el bono obtenido en “El Subidón Final” (20), obteniendo un total de 31 PP. El Guía consulta la tabla *Petite Morte* y tras pensar un poco describe lo siguiente: «Ha sido un polvazo tremendo, uno de los mejores que recuerdas, pese a la incomodidad de haberlo hecho en un coche tan pequeño. Ha valido la pena estrenar esa ropa interior precisamente hoy. Te encantaría repetir con Lucas, en cuanto se presente la ocasión». A parte de eso, el Guía le comenta a la jugadora que su Ánimo pasa a estar una casilla por encima de su valor base, durante el resto del día.

Por su parte, el recuento de Lucas ha sido espectacular, obteniendo un total de 50 PP. Tras leer las descripciones orientativas de la tabla, el Guía describe que Lucas se ha quedado plenamente extasiado con Marcella; tras el sexo no hace más que repetir lo sublime que ha sido, lo mucho que se alegra de haberla conocido y de haberse atrevido a tomar la iniciativa. Nunca había disfrutado tanto del sexo, con ninguna otra mujer e incluso cree que jamás sentirá algo parecido. Comienza a proponerle a Marcella que mañana se vean en su apartamento para compartir de nuevo lo que acaba de ocurrir. El Ánimo de Lucas, según la tabla quedará 3 casillas por encima de su valor base, el resto del día.

La Petite Morte

P.Placer totales	EFEECTO	DESCRIPCIÓN
de 2 a 10	El Ánimo de cada Amante desciende dos casillas por debajo de su valor de base y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	El acto resulta muy decepcionante: Ir a comprar resulta un millón de veces más entretenido que lo que acaba de ocurrir. Podría ser una circunstancia aislada... pero quizá lo mejor sea no volver a contar con el/los mismo/s amante/s para la próxima ocasión.
de 11 a 15	El Ánimo de cada Amante desciende una casilla por debajo de su valor de base y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	Psé... no ha estado mal: Quizá ha sido mucho ruido para tan pocas nueces, pero has descargado algo de adrenalina y quemado algunas calorías. La próxima vez, no obstante, la cosa debe resultar mejor o empezarás a aburrirte de las cosquillitas del amor.
de 16 a 25	El Ánimo de cada Amante retorna a su valor base.	Ha estado bien: Lo que se espera de un polvo: un buen meneo, calor y una oleada de placer final. Divertido y sano. Puede que incluso te apetezca seguir jugando; aplicando algunos trucos y sorpresas más podría resultar incluso mejor.
de 26 a 35	El Ánimo de cada Amante se sitúa una casilla por encima de su valor de base y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	Un polvazo como dios manda: Ha sido la leche... aun estás recuperando el aliento; uno de esos meneos que hace que haya valido la pena ponerse esa ropa interior especial y una cena cara como preludio. Tendrás muy en cuenta a este/estos amante/s de cara a repetirlo en cuanto se presente la ocasión.
de 36 a 45	El Ánimo de cada Amante se sitúa dos casillas por encima de su valor de base y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	¡El polvo del año!: Si habías perdido la fe, la acabas de recuperar de golpe. Si eres hombre, has descargado como nunca, y si eres mujer has tenido varios orgasmos seguidos que apenas te dejaban respirar. Quieres más... ¡quieres más!... nadie saldrá de la habitación hasta haber agotado hasta la última de sus energías en repetirlo.
de 46 a 55	El Ánimo de cada Amante se sitúa tres casillas por encima de su valor de base y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	La mejor experiencia sexual de tu vida: Para ti, el sexo se convierte desde ahora en la mejor experiencia terrenal que existe y el fin último de la vida humana. A partir de ahora, el follar pasa a ser una asignatura permanente, diaria y de constante evaluación. Tu/s amante/s se convierten en lo más parecido que conoces a un dios viviente.
+ de 55	El Ánimo base de los PR aumenta permanentemente una casilla y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	Éxtasis Carnal: Durante el orgasmo, el mundo entero se ha convertido en un lugar nuevo, repleto de una sensualidad y calidez hasta ahora desconocidas. Lo que acaba de ocurrir te cambiará la vida porque ha resultado la experiencia más intensa (más allá incluso del placer) que has vivido jamás, una comunión mística entre seres. Magia. Ha sido una auténtica revelación.





¿Seguimos, cariño?

El sistema erótico que acabamos de exponer trata de capturar (dentro de lo posible para una simulación vital) la emoción y excitación de un momento erótico; para nada pretende dar un enfoque táctico al acto sexual. Como mujer, tengo muy claro que un encuentro erótico es algo más que un orgasmo, y por eso os animo a que enfoquéis el tema con sensibilidad. Por mucho que imaginemos que los amantes están toda la noche follando como locos, no nos pasaremos la tarde realizando, uno tras otro, mini-juegos sexuales para ver qué tal ha ido cada polvo. Basta con utilizar el mini-juego de vez en cuando, en los momentos clave, para invocar el erotismo en la historia. Abusar y repetirse hará que pierda su sentido. Este equilibrio entre cuándo jugar con el sexo y cuando obviarlo, formará parte de tu personalidad y talento como Guía, y es algo que ningún manual puede enseñarte.

¿No sabes lo que significa?... ¿Echas algo en falta?

Los tableros de *Calentando Motores* y *A Toda Máquina*, recopilan una serie de propuestas y actitudes eróticas que tratan de abarcar un amplio abanico de posibilidades para las diferentes AE; pero claro... sobre estas cosas es difícil concretar y que llueva a gusto de todos. Si algún jugador echa en falta algo interesante, basta con que lo proponga y el Guía establezca las ganancias de Placer (o rechazo) que conllevan con cada AE.

Si alguien (pasará, te lo aseguro), te pregunta sobre lo que significa cierta propuesta del tablero, puedes darle tu opinión o simplemente decirle que se informe si de verdad ha despertado su interés. Que seas el Guía no significa que tengas que saberlo todo. En realidad, es divertido que los jugadores se pregunten el significado de ciertas expresiones; esto les llevará a sacar sus propias conclusiones y a describir resultados que, de otro modo, serían más predecibles.

Intimidad y respeto

El sexo es un juego, pero tiene un valor distinto para cada persona. Utiliza tu tacto y ten en cuenta el carácter de tus jugadores. Si percibes que alguien se violenta al utilizar cierto tipo de lenguaje, o al verse obligado a describir la escena erótica, ajusta el tono y la situación para que todos estén cómodos. La utilización de los tableros (basta con que el jugador señale sus elecciones) facilita las cosas. Nunca obligues a nadie a ir más allá de lo que le apetece. Si alguien libera algo de su intimidad, debe hacerlo por propia decisión y nunca por sentirse obligado a ello.

3 | El peligro

Líbido es un juego de Historias Interactivas donde las pasiones se desbordan y dan lugar a situaciones intensas. No cabe decir que la pasión a veces nos guía hacia terrenos peligrosos, donde podemos arriesgar incluso nuestras vidas.

¿Cuántas situaciones trágicas habrán dado lugar a lo largo de la historia por culpa de la pasión? Cuando ella marca el paso nos sentimos capaces de todo y creo que nadie se ha salvado nunca de esa sensación, casi sobrehumana, de estar dominado por un motivo emocionalmente poderoso. O puede que simplemente nos encontremos ante una situación desafortunadamente desfavorable, a causa del destino, la mala suerte o como lo quieras llamar. El peligro, con alguna de sus innumerables facetas, se interpone en nuestro tranquilo y seguro camino, nos amenaza, y vemos en sus ojos que no conoce la compasión; así que más vale que pongamos toda la carne en el asador y tratemos de hacerle frente de alguna manera, a no ser que queramos ver arrebatada la única vida que tenemos.

Líbido tiene una normativa flexible y sencilla para resolver aquellas situaciones en las que el peligro amenaza a los personajes. Al igual que en la vida real, a veces todo depende de la suerte que tengamos en una tirada...

Resolviendo Escaramuzas y Peleas

Se acabaron los argumentos y la palabras: sólo queda la acción, la guerra, el impulso primario de destruir o ser destruido. El sistema de combate de *Líbido* es sencillo y letal; debería conseguir que los jugadores se lo pensarán dos veces antes de recurrir a la violencia. Quizá, en otro tipo de juegos, los personajes pueden recibir varios disparos, escapar saltando por el balcón e incluso tener fuerzas para ir caminando a lamerse las heridas... en *Líbido*, si alguien sobrevive a un solo disparo, puede considerarse afortunado, como en la vida real. Así que, como Guía, ten mucho cuidado cuando diseñes las situaciones de violencia porque siempre supondrán un elevado riesgo de daño para los personajes.



Una escaramuza

¿Qué pasó con Cath y sus pruebas olímpicas?... la habíamos dejado camino al ambulatorio de urgencias. Una vez allí, tras varias pruebas, los médicos le detectaron en sangre dosis considerables de compuestos anfetamínicos; al parecer estaba sufriendo una reacción alérgica, aunque por suerte podrán controlarla. Cath siente como su futuro se resquebraja en mil pedazos. Su cuerpo está tan débil que apenas puede tenerse en pie. Adiós a las pruebas. ¿Cómo es posible que la droga llegara a su sangre? ¿Ha podido ser Michael? ¿En la comida, o la bebida?... ¡no puede ser cierto!

El Guía anuncia un Suceso Emocional Negativo y la jugadora que controla a Cath, evidentemente, decide que es de nivel "Terrible". El Ánimo de Cath, ya mermado, desciende hasta el mínimo y sufre una furia incontrolable, en mitad de la sala de urgencias. Su odio hacia el mundo es tal en estos momentos, que agarra un bisturí y se abalanza sobre el médico que le ha dado la funesta noticia.

Determinando la Iniciativa

Para poder desarrollar de manera óptima un combate es necesario fragmentar la acción, utilizando el *Tempo de Acción*, o sea, fracciones de 3 segundos. **Cada personaje puede realizar una acción por segmento** y no deberías darle demasiado tiempo para pensar; esto no es el ajedrez y debes potenciar la sensación de peligro y rapidez.

Lo primero que debemos saber es el orden de intervención de los implicados en la escaramuza. **Los personajes con mayor puntuación de SYR van primero y luego intervienen los demás, en orden decreciente.** En caso de empate, cada jugador lanza un d10 y gana el que saca el resultado más bajo (o más, alto; tanto da mientras os pongáis de acuerdo).



Determinando la iniciativa

Cath tiene SYR5, mientras que el médico tiene un 4. Cath tiene la iniciativa en la escaramuza.

Resolviendo acciones

Una vez determinado el orden de intervención, el personaje más rápido describe la acción que quiere realizar y el Guía le sugiere la tirada más adecuada (normalmente se tratará de una tirada de CUE, aunque nunca se sabe...). El jugador comprueba si puede utilizar alguno de sus Acentos para mejorar su NP y lanza los dados. En la tabla orientativa de combate se sugieren algunas tiradas, basadas en las situaciones de combate más habituales. La tabla lo explica todo por sí misma, pero para aclarar lo mejor posible las dudas, paso a describir las diferentes situaciones y factores de combate a tener en cuenta. Una vez te familiarices con el funcionamiento sólo te hará falta consultar la tabla para resolver las acciones.

Daño base

Todos los ataques (exitosos) de *Líbido* provocan siempre un *Daño Base* más un modificador que varía según el arma utilizada. Un personaje desarmado sólo puede realizar *Daño Base*.

Es muy fácil determinar el *Daño Base* de un ataque; basta con observar la CE obtenida en el ataque y tener en cuenta que **cada 3 puntos de CE equivalen a 1 punto de Daño**. Si el ataque ha tenido una CE inferior a 3, no se aplica ningún *Daño Base*, pero sí el modificador del arma utilizada, si es el caso.

Combate cuerpo a cuerpo

En este tipo de escaramuza, los oponentes se golpean a corta distancia, con sus propios cuerpos o armas adecuadas para las distancias cortas. Los Acentos que tengan que ver con pelear, o utilizar este tipo de armas, facilitan el ataque. El Guía puede aplicar su *mano* para hacer intervenir modificadores (consulta sección *La Mano del Guía*, en el capítulo 2) cuando lo crea necesario, debido a circunstancias del entorno que supongan una ventaja o desventaja durante el combate.



Combate cuerpo a cuerpo

El ataque con bisturí de Cath se considera una ataque con arma blanca pequeña. El NP viene determinado por su CUE, o sea un 6. No tiene ningún Acento que pueda asociar con el ataque, así que el NP queda en 6. La jugadora lanza los dados y obtiene un 2. El ataque, para desgracia del médico, ha tenido éxito. El *Daño Base* del ataque es de 1 (la CE del ataque ha sido de 4 y por cada 3 puntos de CE se realiza 1 Punto de *Daño Base*). A esto sumamos un +1, por tratarse de un arma blanca pequeña, dando como resultado 1+1=2 Puntos de *Daño*.

El Guía describe como Cath se abalanza sobre el médico, clavando el bisturí en la base de su cuello. Tal y como indica la tabla de combate, el Guía realiza una tirada de CUE por el doctor y falla; Cath le ha producido una hemorragia y el doctor comienza a perder mucha sangre, que mancha su bata blanca. El Guía describe los gritos del médico, pidiendo auxilio. Un camillero, que está justo tras la cortina, se asoma y descubre la terrible escena.



Combate a Distancia

Cuando los oponentes tratan de dañarse desde posiciones distanciadas, utilizando armas de fuego o arrojadizas, el combate pasa a ser a distancia. En este caso, **los personajes siempre utilizan sus SYR como NP**. Las tiradas funcionan igual, pero el Guía debe tener en cuenta las distancias aproximadas entre los oponentes, para aplicar los modificadores de distancia que se exponen en la *Tabla de Combate*. El Guía también puede aplicar su *mano* para involucrar modificadores (consulta sección La Mano del Guía, en el capítulo 2) si se producen situaciones de cobertura, malas condiciones de visibilidad o una ubicación más o menos ventajosa del tirador respecto a su objetivo, si el atacante se ha molestado en apuntar unos segundos...

Los objetos arrojados, como piedras, cuchillos, o cualquier tipo de objeto improvisado, deben utilizar la sección de la tabla *objeto lanzado*. Las distancias de alcance son más cortas porque dependen de la fuerza humana. El daño que realizan debe determinarse según el tipo de objeto; el Guía debe buscar en la *Tabla de Combate* el objeto más similar y aplicar ese tipo de Daño. Caso especial son las armas blancas arrojadas; su uso no es tan sencillo como vemos en las películas. Un arma blanca, cuyo peso no esté calibrado para ser arrojada, tendrá muy pocas posibilidades de clavarse. Por esta razón hay una norma genérica: hay que obtener una CE de 3 o más para que dichas armas se claven. En caso contrario simplemente golpean a la víctima, como un arma contundente. Si el arma ha sido diseñada para ser arrojada, este penalizador a la tirada no se aplica.



Combate a distancia

El combate se centra ahora en 3 personajes: el médico, que trata de arrastrarse hacia fuera de la cabina, el camillero, que desde la distancia intenta contener la furia de la enferma, y Cath, que sigue fuera de sí, tratando de causar el mayor daño posible.

Cath vuelve a tener la iniciativa (tiene SYR 5 y como el Guía usa unas Notas de Secundario genéricas para todo el personal del hospital, el camillero y el médico tienen la misma puntuación, un 4). La jugadora describe que Cath busca lo que sea que haya a su alrededor para lanzarlo contra el recién llegado camillero. Al Guía se le ocurre que, junto a Cath, hay una mesa con un pequeño contenedor amarillo de material desechable (jeringas, gasas, tubos de ensayo...). La jugadora decide que Cath lo lanza. Esto es una acción

de combate a distancia. El Guía determina que hay una distancia de unos 4 metros entre Cath y el camillero, o sea que Cath tiene un -1 a su NP, que estará determinado por su puntuación de SYR5. La jugadora lanza los dados y saca un 8... ha fallado. El pequeño contenedor se estrella contra la camilla que los separa, y su contenido se desparrama por el suelo.

Esquivar/Parar un ataque

Un PR sólo puede esquivar a personajes con igual o menor puntuación de SYR. El PR puede guardarse su acción y, en lugar de actuar en el segmento que le corresponde, tratar de esquivar o parar un ataque posterior. Se realiza una **tirada de SYR (se puede acentuar) y debe obtenerse una CE igual o superior a la obtenida por el atacante**. La esquivar no es aplicable frente a disparos de arma de fuego.

Inmovilizar o Incapacitar

Las escaramuzas no siempre tienen como fin causar daño; en muchas ocasiones, como en las intervenciones policiales o cuando alguien intenta frenar las agresivas intenciones de otra persona, el objetivo es reducir a alguien, inmovilizarle y evitar que cause más percances. Se trata de un ejemplo típico de «oposición entre personajes». Por un lado está el que quiere reducir y por otro el que no desea ser reducido. Tal y como se indica en la normativa básica del capítulo 2, ambos combatientes realizan su tirada de CUE (pudiendo acentuar esta acción con *Fuerza*, *Agilidad*, *Defensa Personal*...); el que obtiene mayor CE prevalece. El personaje reducido puede intentar escapar de su presa y en este caso se vuelven a realizar las mismas tiradas, pero aplicando un -2 al personaje reducido.

En caso de que varias personas traten de reducir a un mismo personaje, las diferentes CE de cada uno se acumulan, contra la CE única del reducido.



Inmovilizar o incapacitar

Tras el estruendo, aparece una enfermera que trata de echar una mano al camillero. Con gestos, se ponen de acuerdo para abalanzarse sobre Cath y reducirla. Ambos -enfermera y camillero- realizan sus tiradas de CUE y obtienen unas CE respectivas de 2 y 3; sumadas suponen una CE 5. Por su parte, la jugadora realiza la tirada de CUE por Cath y sólo obtiene una CE de 2... insuficiente para hacer frente a la fuerza conjunta de los sanitarios. La enfermera se apresura a inyectarle un tranquilizante. Mientras Cath nota el mundo desvanecerse, deja escapar un susurro desesperado: «Me lo ha robado todo...».

Combate: disparos, escaramuzas y otros asuntos desagradables

TIPO DE ATAQUE	POSIBILIDAD	MOD. POR DISTANCIA (opcional)	P. DE DAÑO	REPERCUSIONES ADICIONALES
Pelea cuerpo a cuerpo	CUE Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Arte Marcial, Concentrarse, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base: 1 P. Daño por cada 3 puntos de CE	Si el atacado pierde de golpe más de la mitad de sus P.Salud, cae inconsciente 10-CUE minutos.
Contundente pequeña (palo, botella, lámpara...)	CUE Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo, Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base +1	Si el atacado pierde de golpe más de la mitad de sus P.Salud, cae inconsciente 10-CUE minutos.
Contundente grande (bate, extintor, silla...)	CUE Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo, Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base +2	Si el atacado pierde de golpe más de la mitad de sus P.Salud, cae inconsciente 10-CUE minutos.
Blanca pequeña (navaja, cristal roto, tijeras...)	CUE Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo, Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base +1	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una hemorragia y pierde 1 P.Salud cada 5 minutos. Necesita atención médica urgente.
Blanca grande (machete, cuchillo carnívero, espada...)	CUE Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo, Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base +2	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una hemorragia y pierde 1 P.Salud cada 5 minutos. Necesita atención médica urgente.
Objeto lanzado	SYR Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído)...</i>	A bocajarro: +2 NP Media Distancia (3-10 m.): -1 NP Larga distancia (+ 10 m.): -3 NP	Elige un objeto similar al de otro ataque	Un objeto contundente simplemente hace daño al golpear (ver repercusiones de ataques contundentes). Un arma blanca sólo se clava si se obtiene una CE de 3 o más y hace el mismo daño que el indicado en los ataques de armas blancas. Menor CE, significa sólo daño contundente.
De fuego corta (pistola, revólver...)	SYR Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	A bocajarro: +2 NP Media Distancia (15-25 m.): -1 NP Larga distancia (de 26 a 35 m.): -3 NP	Daño base +2	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una hemorragia y pierde 1 P.Salud cada 5 minutos. Necesita atención médica urgente.
De fuego larga (rifle, fusil, escopeta...)	SYR Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	A bocajarro: +2 NP Media Distancia (50-100 m.): -1 NP Larga distancia (de 101 a 200 m.): -3 NP	Daño base +3	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una gran hemorragia y pierde 1 P.Salud cada minuto. Necesita atención médica muy urgente.
De fuego semi-automáticas (uzi, pistola semiautomática...)	SYR Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	A bocajarro: +2 NP Media Distancia (15-25 m.): -1 NP Larga distancia (de 26 a 35 m.): -3 NP	Daño base +4	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una gran hemorragia y pierde 1 P.Salud cada minuto. Necesita atención médica muy urgente.
De fuego automáti-cas (ametralladora, fusil automático...)	SYR Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	A bocajarro: +2 NP Media Distancia (50-100 m.): -1 NP Larga distancia (de 101 a 200 m.): -3 NP	Daño base +5	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una gran hemorragia y pierde 1 P.Salud cada minuto. Necesita atención médica muy urgente.



Recibiendo Daño | Perdiendo Salud

Cuando un personaje recibe Puntos de Daño, debe restar el equivalente de sus Puntos de Salud. La *Tabla de Combate* detalla algunos efectos adicionales al daño, que tienen que ver con complicaciones al recibir mucho daño de un solo golpe, hemorragias, inconsciencia... Cada jugador debe controlar el estado de sus puntuaciones y tener en cuenta que los valores más bajos de Salud suponen modificadores negativos a las acciones del personaje. Consulta la sección Salud, del capítulo 3, para informarte sobre la recuperación de Puntos de Salud.

Otros Factores Peligrosos:

Fuego

Siempre que un personaje se ve expuesto a la furia del fuego debes determinar si el tamaño del fuego es “pequeño” (una antorcha, un libro ardiendo...), “mediano” (ser rociado con un spray inflamado, una hoguera...) o “grande” (un edificio en llamas).

- **Fuego pequeño:** Cada 5 segmentos de acción (unos 15 segundos) que el personaje está en contacto con el fuego, recibe 1 Punto de Daño.
- **Fuego mediano:** Cada 3 segmentos de acción (unos 9 segundos) que el personaje está en contacto con el fuego, recibe 1 Punto de Daño.
- **Fuego grande:** Cada segmento de acción (3 segundos) que el personaje está en contacto con el fuego, recibe 1 Punto de Daño.

Esto es aplicable también a vapores calientes o cosas similares. Los ácidos deberían funcionar de manera diferente, pues según su clase son más o menos corrosivos.

Asfixia

Cada 5 segmentos de acción (unos 15 segundos), que el personaje está privado de oxígeno, recibe 1 punto de daño. La diferencia con el fuego o las caídas reside en que recuperará los Puntos de Salud al mismo ritmo si logra acceder de nuevo a un ambiente respirable.

Si el personaje pierde toda su Salud por falta de aire, quedará inconsciente debido a la hipoxia. Aún puede tener alguna oportunidad si recibe atención urgente, pero cada minuto aumentará la posibilidad de un infarto o de daños neuronales irreversibles. Si el personaje recibe oxígeno (mascarilla, una traqueotomía o mediante una respiración boca a boca), recuperará los Puntos de Salud tal y como hemos indicado, siempre y cuando no haya pasado demasiado tiempo con parada respiratoria.

Esta norma de recuperación no debería incluir los gases venenosos que pueden tener efectos más permanentes sobre el físico del personaje.

Caídas, accidentes y golpes horribles

En resumen, todo aquello que hace que el cuerpo del personaje impacte bruscamente contra otras superficies duras y peligrosas. También aquí hay infinidad de variaciones imposibles de reflejar, por lo que he creado un baremo aproximativo:

- **Caídas de 3 a 5 metros - chocar contra algo a 60 km/h:** un d6 dividido entre dos Puntos de Daño, redondeando hacia abajo.
- **Caídas de 6 a 10 metros - chocar contra algo a 120 km/h:** un d6 Puntos de Daño.
- **Caídas desde más de 10 metros - chocar contra algo a 180 km/h:** un d10 Puntos de Daño... efectivamente, la muerte está bastante asegurada a no ser que tenga mucha suerte.

Temperaturas letales

Un personaje expuesto a altísimas o bajísimas temperaturas corre el peligro de morir. Según lo baja o alta que sea (estamos hablando de valores inferiores a los 20 grados celsius bajo cero, o superiores a los 60 grados celsius) el Guía debe determinar los efectos del daño, a su criterio y con la aprobación del resto de los jugadores.

4 | Desarrollo de los PR

La mayoría de historias de *Líbido* son cortas y concretas, pero también hay lugar para las historias largas, crónicas que se desarrollan a lo largo del tiempo, y aventuras seriadas que permiten la evolución de los personajes. En las historias cortas no tiene ningún sentido que los personajes vean evolucionar sus puntuaciones y valores expresados en la HPR; en las largas, en cambio, es necesario que los personajes maduren y se refleje a nivel numérico aquello que hayan podido aprender. Para eso están los Puntos de Experiencia. Estos puntos se pueden conseguir de dos maneras:

Cada año de vida del PR equivale a un Punto de Experiencia: Cuando crean su PR, los jugadores anotan una cantidad de Puntos de Experiencia inicial equivalente a la edad de su personaje. En una HI seriada y larga, esto sigue funcionando igual: cada vez que pasa un año en la vida del PR, adquiere un nuevo Punto de Experiencia. Es responsabilidad del jugador mantener un control aproximado de las fechas, para anunciar al Guía la ganancia de un nuevo punto, en el momento oportuno.

La HI puede plantear sus propias ganancias de Experiencia: en aquellos puntos donde los PR se enfrentan a un gran conflicto, el Guía puede premiar estos grandes esfuerzos y sucesos con 1 punto de Experiencia adicional. Esto debe realizarse en contadas ocasiones y sólo en momentos excepcionales. Además, no cometas el error de otorgar estos puntos sólo si han tenido éxito en el conflicto: los seres humanos somos más complejos y aprendemos tanto de nuestros fallos como de nuestros aciertos; a veces incluso más.

Usar los Puntos de Experiencia

Se pueden hacer dos cosas diferentes con los Puntos de Experiencia:

Acumularlos para tener Tiradas Extra: Cada 20 Puntos de Experiencia acumulados permiten al PR repetir una tirada por sesión de juego. Así, un PR entre 20 y 39

años tiene una Tirada Extra por sesión, mientras que uno entre los 40 y los 59 dispone de 2. Los personajes entre 60 y 79 años tienen tres Tiradas Extra, y los mayores de 90 tienen cuatro...

NOTA IMPORTANTE: Las Tiradas Extra de un PR de edad avanzada no deberían ser usadas en acciones ilógicas para su edad (esfuerzos físicos, por ejemplo) sino para ejemplificar su sabiduría y experiencia en la vida.

Invertirlos en mejorar los valores de la HPR: Si el jugador lo prefiere, puede usar los Puntos de Experiencia para mejorar ciertos aspectos concretos del PR, de manera permanente. Los puntos usados se perderán, pero la capacidad habrá sido mejorada para siempre. Según la importancia del valor a mejorar -o el defecto a superar-, el coste en Puntos de Experiencia aumenta:

- Comprar un nuevo Acento Positivo a nivel Destacado (+1) cuesta 5 Puntos de Experiencia.
- Aumentar un Acento Positivo de nivel Destacado (+1) a Muy Destacado (+2), cuesta 10 Puntos de Experiencia.
- Aumentar un Acento Positivo de nivel Muy Destacado (+2) a Excepcional (+3), cuesta 15 Puntos de Experiencia.
- Disminuir un nivel en un Acento Negativo, cuesta 15 Puntos de Experiencia, tenga el nivel que tenga. Así, un PR con un Acento Negativo Muy Destacado (-2) debería gastar 30 puntos de Experiencia para eliminarlo del todo; es duro... pero cuesta más deshacernos de nuestros defectos que adquirir nuevas virtudes.
- Aumentar un punto en una Aptitud (CUE, MEN, ESP) cuesta 20 Puntos de Experiencia. Si aumentas estos valores, ten en cuenta que eso influye en las puntuaciones de Aptitudes Derivadas (SYR y SOC). Deberás recalcularlas. 



Este juego es una herramienta para crear una historia mientras se juega con ella. En www.libidogame.com encontrarás HI listas para ser jugadas, creadas por autores con ganas de expresar las ideas y emociones que llevan dentro. Seguro que disfrutarás con ellas, pero... ¿por qué conformarse con eso? Si te has aventurado a ser Guía de un juego como éste, ten por seguro que estás capacitado para sacar a la luz tus propias obras interactivas.

Algo ronda por tu cabeza ¿verdad?... Tienes una historia que contar: tu historia. Es posible que tengas, incluso, decenas de ideas que podrían convertirse en una trama interesante. Además, conoces a tus amigos, a tu pareja, y sabes lo que les gusta. Y por encima de todo, sabes lo que más te gusta a tí. Entonces, nadie mejor que tú para crear una nueva HI memorable. Ahora bien, soy una mujer sincera y prefiero empezar comunicándote la realidad del asunto: diseñar una buena HI no es fácil; requiere creatividad, tiempo y algo de voluntad. Sólo alguien que tenga, aunque sea una pequeña dosis de cada cosa, puede ser un buen Guía y conseguir que sus jugadores disfruten intensamente de la experiencia. No te asustes, seguramente tú tienes todo eso y más... o no estarías leyendo estas líneas.

Este capítulo está destinado, con toda humildad, a mostrarte algunos trucos del oficio, una serie de consejos sobre el maravilloso arte de crear una HI. Se trata de una de tantas maneras de afrontar el proceso creativo, al menos hasta que encuentres tu propio modo de hacerlo. Ni los mejores escritores poseen una receta magistral para elaborar buenas historias, simplemente porque no existe la manera perfecta de afrontar un reto como éste. La mejor arma que puedes utilizar es el ánimo, la inspiración y la experimentación. Eso sí, existe un orden que podría ayudarte a encaminar tus primeros pasos y a recordar aquello que puede ser más importante al diseñar una historia. La primera pregunta que debes hacerte es...

1 | ¿Qué quieres contar?

Todo empezará cuando te decidas a sacar a la luz esa historia que ya ronda por tu cabeza. Es posible que sólo se trate de un conjunto de emociones, un mensaje que desees transmitir o el afán de diversión, pero esa idea ya comienza a tener vida propia y exige mayor atención.

Recuerdo que, la vez que he sentido con más fuerza la necesidad de crear una historia, fue a raíz de una conversación con mi madre. Era domingo, una de esas tardes de plomiza lluvia portuguesa, y las dos contemplábamos relajadas las azoteas desde el ventanal del salón. Mi madre comenzó a explicarme cosas de su infancia, cosas que yo apenas conocía y que capturaron por completo mi atención. A través de sus palabras descubrí una Lisboa de otra época, donde las cosas eran más duras, aunque paradójicamente más simples. Mi madre comentaba anécdotas de la escuela e iban apareciendo nuevos personajes que, de algún modo, le habían dejado un recuerdo imborrable: sus amigas, los profesores, el tendero, los molestos niños del colegio de enfrente... Las horas pasaron volando y yo volví a casa con la sensación de que la imagen que tenía de mi madre, como persona, se había hecho más grande, más intensa. La necesidad imperiosa de trabajar con esas ideas me llevó ante mi ordenador. Comencé a escribir una historia, con mi madre y sus amigas como protagonistas; una Historia Interactiva que jugaría con mis propios amigos, para viajar al pasado, a una época que nunca viviríamos. Pasé unos días documentándome, haciéndole a mi madre muchas preguntas -por supuesto, ella estaba encantada de contestarlas- y escribiendo un argumento entretenido. Un par de semanas después estaba jugando con varios amigos aquella historia y todos viajamos con la imaginación hacia ese lugar desconocido que era la infancia de nuestros padres y la Lisboa de antaño. Desde luego, nun-

ca tendremos los mismos recuerdos que aquellos que vivieron en sus carnes la auténtica historia, pero es curioso... ahora veo ciertos rincones de mi ciudad de otra manera, con otra dimensión. Y lo mismo me pasa con mi madre, los padres de mis amigos y, en fin, con todos aquellos que estuvieron allí de verdad, en aquella época. Nació en mí algo parecido al respeto, al cariño, a la sana envidia por aquellas personas, que tenían atesoradas tantas historias de otro tiempo...

En fin, sea como sea, la idea que motiva tu historia debe tener un fuerte lazo emocional contigo. Esa pasión será la que mantenga viva las ganas de darle forma.

Semillas de Historias

Hay muchos tipos de historias ¿verdad?, no sólo en temática, sino en cómo están contadas. Si piensas en aquellas que más te gustan descubrirás una pequeña colección, seguro. ¿Qué tienen en común? Algunas seguramente mucho, y otras aparentemente nada, pero todas ellas nos han cautivado a su manera. Yo suelo pensar que las historias que nos fascinan son aquellas que tienen espíritu, sean de la temática que sean o estén formalizadas de una manera u otra. Por el mismo motivo, todos tenemos autores, directores o guionistas favoritos; nos atrae su manera de explicar las historias y cómo las resuelven. Cada historia tiene su propia energía.

Si a estas alturas no acude a tu cabeza todo un repertorio de ideas sobre lo que te gustaría escribir, necesitas recurrir a ciertas chispas que suelen utilizar los narradores para desbloquear su torrente de ideas. Todos los que gustamos de escribir solemos tener un pequeño baúl ficticio de *ideas en conserva*, a las que podemos recurrir en caso de necesidad. Tú también tienes ese baúl; está formado por tu colección de películas favoritas, novelas, videojuegos, cómics, música... todo aquello que despierta tu imaginación y tus emociones. ¿Cuántas veces no habrás sentido la sensación -incluso frente a tus historias favoritas- de que tú lo hubieses hecho de otro modo? Tienes una visión particular de las cosas, como todo ser humano, y eso ya es digno de ser expuesto. Incluso cuando lees las noticias en el diario, o ves un spot de televisión, acuden a ti semillas de historias que la mayoría de veces no te molestan en retener. Pues bien, lo primero que tienes que afrontar es precisamente eso, la atención hacia tus propias ideas. Toma notas, crea carpetas en tu portátil o guarda la fuente de la inspiración. Ya has lanzado el anzuelo. Luego pueden pasar minutos, horas, días o meses hasta que, en tu cabeza, la idea se convierta en una auténtica semilla con posibilidades de crecer. Simplemente notarás que tienes algo que contar. Todavía no sabes bien cómo, pero hay una dirección narrativa de inicio.

Documentación

La semilla que tienes en la cabeza debe empezar a dar sus primeros brotes, a bifurcarse, a dejar ver la dirección que pueden tomar los sucesos, los escenarios, los personajes. Pero no tienes por qué sacarlo todo de la nada. El proceso de documentación es un punto clave para todo narrador. No serás el primero ni el último que se interesará por ciertos temas, y el mundo está repleto de sabiduría acumulada, lista para ser consultada. Hoy en día, con los inagotables recursos de la red, todos podemos acceder hasta a la sabiduría más insospechada con pasmosa facilidad.

Seguramente, tus primeras ideas ya tendrán algo que ver con lugares, fechas, ciertos tipos de personajes y profesiones... pues adelante, ya puedes buscar cosas relacionadas con estos temas. Deja que tus sentidos se empapen de posibilidades. Eso sí, nunca olvides que esto no es una tesis, ni un trabajo; lo haces por placer. Si ese placer te incita a ser meticuloso y detallista con la documentación, perfecto; pero si esas cosas llegan a aburrirte, bastan cuatro datos rápidos que ayuden a dar solidez a las ideas que tienes. Es posible que te baste con ver una película relacionada con tu idea, o hacer cuatro preguntas a gente que conozca mejor el tema.

Según recopilas esa información te conviene ordenarla de manera que te sea fácil utilizarla a la hora de escribir. Establece unos bloques de información, del tipo «personajes», «detalles históricos», «lugares», «anécdotas»... Luego te alegrarás mucho de poder acceder fácilmente a esos datos. Dentro del caos imprevisible del proceso creativo, es recomendable mantener un mínimo de disciplina en algunos aspectos para no perder nuestro propio hilo.

Sinopsis

Ya tienes la idea y algo de documentación, así que es hora de afrontar el esqueleto de la historia y hacer un boceto de cómo quieres que sea. En este punto he visto a algunas personas frustrarse, por el miedo al papel en blanco. Los que comienzan a escribir una historia sin tener claro a donde se dirigen suelen acabar con malos resultados. Las grandes novelas, los grandes guiones y obras de teatro se han trabajado a partir de una sinopsis o esquema, que no sólo nos permite orientar nuestros pasos a la hora de escribir, sino que nos muestra los puntos álgidos del argumento, en contraste con los más pausados, dando una idea del ritmo narrativo que estamos creando. Hay gente que prefiere escribir en bloques de texto mientras que otros lo tienen más fácil si trabajan a partir de un esquema gráfico. En realidad es indiferente, mientras te ayude a recordar y situarte.



Sinopsis

Atenas, año 2005, verano.

Ioannis, un gigoló en busca de dinero, pasa miserablemente los días intentando hacer gozar a una obesa multimillonaria cincuentona, mientras su amigo Mario, un apuesto tenista, maldice su mala suerte con las mujeres y su aburrida vida sexual. Una tarde, advierten que una misteriosa chica vagabunda les persigue. Descubren que la chica necesita que la ayuden a escapar de unos matones que la acosan. Ella se llama Gaitiara y sospecha que los mafiosos capturan chicas para obligarlas a engrosar el redil de prostitutas de la ciudad. Ioannis y Mario, al intentar proteger a Gaitiara, acaban metidos del todo en el conflicto, arriesgando sus propias vidas. Se les presentará la oportunidad de enfrentarse a la red ilegal de unos peligrosos mafiosos. Sólo su valor y su astucia les permitirán salir bien parados, salvando a las chicas capturadas.

Argumento

Ya tienes la sinopsis, por lo tanto ya sabes cómo empieza, como podría acabar y algunos sucesos intermedios clave de la historia. Ahora se trata de dar un pasito más y desarrollar este núcleo en un argumento, ampliando la información y contando todo lo que sea necesario contar para saber qué ocurrirá y cómo ocurrirá. Pero, ¡cuidado!... no estás escribiendo una novela, ni el guión para una película, donde la obra queda cerrada para ser expuesta al público; estás diseñando una HI y eso significa que tu obra debe ser abierta, interactiva y permutable. Tu historia no estará completa hasta que los jugadores añadan su parte, durante las sesiones de juego. Tu argumento no debe ser una sentencia de lo que *debe* ocurrir, sino, actuar a modo de sugerencia sobre lo que *puede* pasar. En realidad, una HI plantea un conjunto de posibilidades, una madeja de la que surgen diversos hilos de los que tirar para llegar a completar la historia. Éste es el arte del Guía y para dominarlo con fluidez se requiere algo de práctica.



Argumento

Atenas, año 2005, verano.

Ioannis, un gigoló obsesionado con la posibilidad de hacerse rico, comienza la historia en la lujosa mansión de una millonaria viuda cincuentona con problemas de sobrepeso. Aunque la mujer le repugna, Ioannis trata de complacerla sexualmente, por dinero. La Sra. Ellaso ha sido incapaz de tener un orgasmo desde la muerte de su marido, hace ya tres años, y ha contratado a Ioannis para que le haga recuperar el placer. Llevan varios días intentándolo pero Ioannis no lo consigue. En la mansión de la Sra. Ellaso podría dar lugar una primera (y bizarra) escena erótica en la que Ioannis, a su pesar, deberá tratar de complacerla. Algo ciertamente complicado...

Seguidamente, la historia se centra en Mario, un apuesto tenista que acaba de jugar un partido con un torpe empresario que le paga las clases. Mientras se ducha, Mario piensa en lo mucho que hace que no está con una mujer. Recordará a alguna de sus amantes que tanto le excitaban y la ducha se convertirá en el escenario perfecto para un solitario.

El argumento es vital para que tú, como Guía, sepas hacia donde encaminar los sucesos pero, una vez en la mesa de juego, la historia está a merced de los jugadores y sus decisiones. Si acabas siendo un Guía con experiencia, aprenderás a hacer que la historia vaya por donde tú (más o menos) has previsto, a la vez que los jugadores intervienen con total libertad y la modifican a su modo. Básicamente se trata de saber que hay ciertas cosas que tienen que pasar, de alguna forma, y estar atento/a para ir encauzando los sucesos hacia allí. Verás que los jugadores tienen la tendencia a salirse por la tangente y poner a prueba tus ideas iniciales. Eso es positivo; es la razón por la cual es emocionante jugar a *Libido*, pero requiere de tu talento para ir reconduciendo la historia por un camino coherente e interesante.

El argumento debe ser más extenso que la sinopsis. Se trata del guión de tu historia. Según tu manera de escribir, y la longitud del argumento, puede ocuparte más o menos páginas. Seguramente lo corregirás varias veces hasta que te convenza el conjunto. Es algo similar a cuando un artista hace un dibujo: la sinopsis es el boceto que marca las formas, el argumento es el dibujo acabado y, en adelante, sólo resta añadir el color, como te explicaré a continuación.



Ioannis y Mario se encuentran en el mismo bar de cada día. Tras tomar una copa deciden regresar juntos al piso de alquiler que comparten en el centro de Atenas. Ambos son amigos desde la universidad y desde entonces viven una vida en común como solterones empedernidos. Un paseo al atardecer, por los callejones de la ciudad, les anima a ponerse al corriente de sus tristes vidas... Quedan patentes las ganas de un cambio de rumbo, para los dos. En ese momento los PR advierten que alguien les sigue desde hace un rato; se trata de una mujer joven, con aspecto descuidado. Un par de tipos elegantes y malcarados parecen seguirla. Ella se muestra nerviosa y mira a los PR, como suplicando ayuda. Es de esperar que se la ofrezcan. Los tipos, evitando llamar la atención en plena calle, se marchan por donde han venido, sin dar muchos problemas, pero lanzando una mirada de hielo a los PR. Tras agradecer su intervención, la chica se presenta ante Ioannis y Mario. Se llama Gaitiara y es una *sin papeles* en situación precaria. Hace días que esos hombres la acosan y tratan de convencerla de que trabaje para ellos. Ella se niega porque se teme lo peor. Varias de sus colegas indigentes que accedieron no han vuelto a dar señales de vida. Vuelve a dar las gracias y se marcha. Tiene asuntos que resolver.

Varios días después, el pobre Ioannis sigue con la titánica labor de complacer a la Sra. Ellaso... La viuda le ha prometido un Audi si vuelve a despertar su líbido, pero ya ha realizado un par de comentarios al respecto, diciendo que *sin orgasmos no hay cochecitos*. Quizá nuestro PR puede volver a intentarlo... pero la cosa está muy difícil.

Por otro lado, esa misma noche, Mario escucha como llaman a la puerta del piso, con insistencia. Para cuando abre la puerta, sólo atisba varias siluetas corriendo escaleras arriba, hacia la azotea. Si las sigue, comprueba que son los «tipos malos» del otro día, acosando nuevamente a Gaitiara, que se ha quedado atrapada en la azotea. ¿Intervendrá Mario de nuevo? En mitad de todo este conflicto, Ioannis llega al bloque y escucha el alboroto en la azotea, por lo que, seguramente, acaba interviniendo también. Cuando los matones ven que las fuerzas se han equilibrado, acaban pronto con el asunto, sacando sendas pistolas que marcan la diferencia entre una pelea legal y un *“haréis lo que digamos u os hacemos un agujero entre ceja y ceja”*. Por muy valientes que sean nuestros PR, la cosa está totalmente en su contra, ya no sólo por ellos, sino, porque Gaitiara también corre peligro. Los matones atan

las manos de los tres y les conducen escaleras abajo, sin armar más escándalo, para no alertar a los vecinos. Les meten en una pequeña furgoneta y les conducen a las afueras de la ciudad, junto a los muelles.

Por lo que los PR pueden percibir, se trata de un almacén de pescado. En realidad, el lugar es el centro de operaciones de un grupo mafioso que mueve temas de prostitución. Encierran a los PR y a Gaitiara en una habitación, donde también tienen presas a las amigas desaparecidas de la chica. Parecen haber sido maltratadas y usadas como juguetes sexuales. No están muy seguras de qué hacen aquí pero han oído que un pez gordo de la mafia debe venir para dar el visto bueno a la *mercancía*. Mario y Ioannis tienen unos momentos para comprobar su entorno pero, antes de que puedan establecer un plan de huida, aparece un matón que trata de disfrutar de una de las chicas, sin demasiados reparos por la presencia del resto de los personajes. No satisfecho con una de las chicas, comienza a tocar a Gaitiara, cosa que (seguramente) hará que nuestros PR intervengan. El matón se dispone a golpear a Mario y a Ioannis pero en ese momento aparece el *jefazo*, acompañado de otros matones de “más categoría”. El matón se contiene. El jefe, una vez ante los personajes, revela su plan de utilizar a las atractivas chicas para mejorar su harén de prostitutas. Y tiene previsto matar a los PR, por entrometerse en sus asuntos. Lo hará mañana y lo grabará todo en video, para mandárselo a algunos “valientes” que también han pensado alguna vez en oponerse a su pequeño imperio ilegal. No se anda con chiquitas.

Esa noche es decisiva. Los PR deben ingeniárselas para huir, salvando sus pellejos y el destino de las chicas. Hay varios recursos, poco evidentes a simple vista, que pueden ayudarles a escapar: un pequeño trozo de cristal atrapado entre dos maderas; la hebilla del cinturón de una de las chicas que puede servir para cortar las cuerdas; una ventana, a bastante altura, a la que pueden acceder si colaboran... Uno de ellos puede intentar hacerse con un móvil de los matones, para llamar a la policía o, mejor aún, a la Sra. Ellaso, que podría aparecer al rescate de su preciado gigoló...

Si los PR consiguen que esto acabe bien, Gaitiara estará muy agradecida. Si no les importa compartir piso con ella durante un tiempo, podría plantearse un cambio de vida. Surge entonces un nuevo conflicto... ¿a quien prestará más atención?... a Ioannes o a Mario... pero esa ya es otra historia...



Protagonistas

Hay una serie de cosas que, una vez dispongas del argumento, es necesario afrontar. Quizá la principal de ellas sea pensar en cómo serán los PR más adecuados para tu historia.

En el capítulo 3, *El Ombligo del Mundo*, se enumeran dos maneras diferentes de crear a los PR; elijas la que elijas, debe estar supeditada a tus necesidades como creador del argumento. Si quieres una historia donde los trasfondos de los PR deban estar sutilmente hilvanados con la trama, entonces deberás crear tú ese trasfondo o, al menos, la parte de él que tenga que ver con el argumento. Los jugadores pueden aportar toda esa salsa que el personaje necesita para resultar redondo, pero tú estableces los nexos de unión entre ellos y la historia. Supervisa la creación de los PR con el mayor cuidado y sin perder de vista lo que la historia necesita para funcionar.

Si en la historia intervienen varios PR, es sumamente importante que el conjunto de ellos sea interesante. Sería una lástima que se anularan unos a otros por ser muy parecidos o demasiado distintos. Este es un aspecto que muchos Guías suelen descuidar y acaba en desastre. Si se trata de un grupo, de poco vale pensar por separado. Cada personaje (y ya no hablo sólo de PR, sino también de Secundarios y Extras) tiene una función muy concreta en la historia y merece la pena que pienses en ello cada vez que creas uno nuevo, sobretodo si va a formar parte de un grupo. Para trabajar esto hay que tener muy claro el porqué de la unión de los personajes. ¿Cuáles son sus motivos para relacionarse y estar juntos en una historia? Si los intereses son comunes o tangenciales se esforzarán en colaborar. Eso no quiere decir que todos los personajes deban sentir lo mismo y tener los mismos planes en mente; seguramente cada cual ve las cosas a su modo pero la colaboración siempre debe suponer una ventaja ante la adversidad. Si en algún momento de la historia los personajes dejan de tener una razón para estar unidos es que los lazos que se habían previsto no eran lo suficientemente fuertes. Piensa en alguna de esas grandes historias que te cautivan y analiza los lazos que unen a los personajes. Te darás cuenta que el guionista ha puesto gran cuidado en elaborar las razones para mantenerlos unidos, y se ha esforzado en que cada cual le otorgue al grupo algo más de personalidad e interés.

Cada personaje debe ser único, pero a la vez debe tener sentido que forme parte del grupo, colaborando por un fin común. ¿Recuerdas que durante la creación de personajes hablamos de las motivaciones y sueños de los PR? Pues ese, precisamente, suele ser el mejor recurso para dar cohesión a un grupo. Si sus sueños y motivaciones son similares, aunque tengan visiones distintas, funcionará.

Protagonistas

Mario y Ioannis son los PR que el Guía ha decidido para su historia. Quiere que sean dos, porque tiene en mente jugar la HI con dos amigos suyos. Los nexos de unión entre los PR son muy claros: son amigos desde la universidad y comparten un piso de alquiler en el centro de Atenas, desde hace años. El Guía tiene muy claro que Mario y Ioannis son personajes muy diferentes. Mario es un tipo más bien humilde y sencillo, que disfruta con una vida sana y divirtiéndose de vez en cuando; Ioannis, en cambio, pretende sacarle a la vida todo el partido posible y está obsesionado con el dinero, hasta el punto de vender sus capacidades como amante. Eso sí, ambos sueñan con una vida más interesante, quizá más estable. Aunque nunca hablan de eso, ambos saben que eso de compartir piso con el amigo ya está durando mucho y que sería estupendo encontrar una buena pareja, estimulante y divertida, para dar un rumbo nuevo a sus vidas. Con esto en mente, el Guía invita a sus amigos a tomar un café y de paso diseñar los PR.

Secundarios y Extras

Hay historias en las que sólo aparecen los PR, pero son la excepción. La mayoría están pobladas por todo un repertorio de otros personajes con los que los PR se relacionan. En *Líbido* llamamos a estos personajes Secundarios y Extras. La diferencia entre uno y otro tipo es que los primeros requieren preparación por parte del Guía y los otros sólo deben improvisarse durante la sesión.

Los Secundarios son aquellos personajes que, aunque de vital importancia para la historia, no son PR y quedan bajo el control del Guía. Pueden ser aliados, contactos, compañeros de trabajo, amantes, antagonistas... La mayoría de conflictos que crearás para tus HI tendrán que ver con las relaciones que los PR tengan con los Secundarios. A la hora de crearlos, el Guía debe dedicarles casi el mismo cariño que a los PR. Sin buenos Secundarios no hay una buena historia. En realidad, al igual que nuestra personalidad la creamos en contraste con el resto de personas que nos rodean, los PR definen su carácter al relacionarse con los demás y ahí destaca de nuevo la importancia del Secundario. Otra importante función de estos personajes es que pueden funcionar a modo de “interventores” del Guía. Es evidente que, aunque el Guía tiene pensada la historia de un modo concreto, los jugadores acaban alterándola y llevándola hacia terrenos nuevos y a veces totalmente imprevisibles. La pérdida de una pista,

ignorar un giro argumental que estaba perfectamente planeado, las equivocaciones desastrosas e interpretaciones erróneas, pueden arruinar la sesión y la HI entera, a menos que alguien encauce ciertas cosas en el argumento. Los Secundarios son la herramienta perfecta para enderezar el entuerto dentro del contexto. A mi me han salvado el pellejo decenas de veces. Eso no quiere decir que los Secundarios deban sacar constantemente las castañas del fuego a los PR, pero si debes elegir entre una historia arruinada y una intervención un tanto forzada, no te lo pienses y haz que intervenga un Secundario para arreglar las cosas. Incluso las grandes historias están repletas de casualidades.

Un personaje Secundario puede intervenir en algunos momentos de la historia, de manera muy directa y decisiva y, por lo tanto, conviene crear sus estadísticas de juego. Para facilitar esta labor encontrarás las Hojas de Personaje Secundario (HPS), algo similar a una pequeña HPR, pero más condensadas, donde mantener un cómodo registro de los Secundarios de tu historia. Observa que en estas HPS no hay espacio para la Experiencia o las Tiradas Extra. Esto es premeditado: los Secundarios no pueden repetir tiradas, a menos que sea por tener un Ánimo elevado. Cada HPS te permite tener hasta seis Secundarios a la vista, cosa muy útil durante la sesión.



Secundarios

En el argumento anterior encontramos claramente definidos los Secundarios a desarrollar: La Sra. Ellaso, Gaitiara, Los Matones, El Mafioso y las Amigas de Gaitiara. El Guía debe crear notas de Secundario para cada uno, pero, por ejemplo, puede hacer una sola HPS para Los Matones y otra para las amigas de Gaitiara.

Los Extras son aquellos personajes que, con suerte, son poco más que un nombre. Si nuestra vida fuera una historia ficticia, los Extras serían aquellas personas con las que nos cruzamos por la calle al ir al trabajo, al comprar el diario, o en el cine. Aunque todos estos personajes pueden tener sus propias vidas e historias, la verdad es que para nosotros sólo son caras, voces desordenadas, estilos de vestuario, un perfume fugaz o una sonrisa al bajar del autobús. Los Extras dan verosimilitud al argumento, creando un contexto realista y unas expectativas de relación constantes. Los Extras no pueden preverse y si lo intentas te sumirás en la frustración, porque los PR acabarán por acudir o relacionarse con el Extra más insospechado. Simplemente procura relajarte e improvisar del modo más coherente para la historia.



Extras

Los adinerados miembros del club de tenis donde trabaja Mario, los ciudadanos de Atenas, el servicio que trabaja para la señora Ellaso... son algunos de los Extras que el Guía, seguramente, deberá improvisar



SALUD		CUE. MEN. ESP. SYR. SOC.	ÁNIMO
10			R3 10
9			R2 9
8	Nombre: _____		R1 8
7	Lo mejor: _____		7
6	Lo peor: _____		6
5	_____		5
4	_____		4
3	-1 _____		-1 3
2	-2 _____		-2 2
1	-3 _____		-3 1

SALUD		CUE. MEN. ESP. SYR. SOC.	ÁNIMO
10			R3 10
9			R2 9
8	Nombre: _____		R1 8
7	Lo mejor: _____		7
6	Lo peor: _____		6
5	_____		5
4	_____		4
3	-1 _____		-1 3
2	-2 _____		-2 2
1	-3 _____		-3 1

SALUD		CUE. MEN. ESP. SYR. SOC.	ÁNIMO
10			R3 10
9			R2 9
8	Nombre: _____		R1 8
7	Lo mejor: _____		7
6	Lo peor: _____		6
5	_____		5
4	_____		4
3	-1 _____		-1 3
2	-2 _____		-2 2
1	-3 _____		-3 1

SALUD		CUE. MEN. ESP. SYR. SOC.	ÁNIMO
10			R3 10
9			R2 9
8	Nombre: _____		R1 8
7	Lo mejor: _____		7
6	Lo peor: _____		6
5	_____		5
4	_____		4
3	-1 _____		-1 3
2	-2 _____		-2 2
1	-3 _____		-3 1

SALUD		CUE. MEN. ESP. SYR. SOC.	ÁNIMO
10			R3 10
9			R2 9
8	Nombre: _____		R1 8
7	Lo mejor: _____		7
6	Lo peor: _____		6
5	_____		5
4	_____		4
3	-1 _____		-1 3
2	-2 _____		-2 2
1	-3 _____		-3 1

SALUD		CUE. MEN. ESP. SYR. SOC.	ÁNIMO
10			R3 10
9			R2 9
8	Nombre: _____		R1 8
7	Lo mejor: _____		7
6	Lo peor: _____		6
5	_____		5
4	_____		4
3	-1 _____		-1 3
2	-2 _____		-2 2
1	-3 _____		-3 1

Escenas

El argumento básico ya nos ha marcado las líneas generales de la historia pero eso no es suficiente para conseguir una experiencia rica e interesante. Ahora hay que centrarse en cada una de las partes del todo y darle color y forma con la atención que se merecen. Los guionistas saben que, por muy buena que sea la idea y el argumento, todo se irá al traste si las escenas que componen la historia no despiertan el interés. Hay una expresión muy descriptiva sobre la actitud del autor al concebir una historia: Hay que ser consciente de que debe otorgarse una sensación de totalidad utilizando sólo algunos fragmentos. Pues bien, aunque la historia en tu cabeza tenga una continuidad completa, los PR sólo la descubrirán a través de una sucesión de escenas; la suma de todas ellas habrá creado en su imaginación un relato, más o menos completo, que conseguirá la sensación de totalidad de la que hemos hablado.

¿Qué es exactamente una escena? Si acudes a libros sobre cine, teatro o literatura te encontrarás con definiciones verdaderamente enciclopédicas al respecto; pero una servidora no es académica, así que te explicaré las cosas a mi modo: una escena es *algo* que le pasa a *alguien* en un lugar concreto. Parece simple y así es. Cada escena explica algo (suceso, conflicto) que le pasa a alguien (PR o Secundario) en cierto lugar (escenario o espacio temporal). Este pequeño truco es la clave para diseñar tus historias y es lo que te permitirá fraccionar tu argumento en partes que puedas trabajar con detalle, sin perderte en tus propias lagunas.

Hay historias que suceden en un único escenario, pensarás, y eso manda al garete la teoría... pero es que las cosas no tienen que verse de manera tan literal. Un escenario único, como podría ser el interior de un salón, puede dividirse en partes del mismo modo: la escena que pasa en el sillón, la que ocurre en la mesa, junto al fuego a tierra, mientras miran a través de la ventana, a medianoche... aunque estamos hablando de casos extremos. Las HI, salvo casos puntuales, suelen tener escenarios variados. Si eres de los que se atreven a utilizar recursos narrativos más complejos, seguramente mis palabras no te enseñarán nada que ya no sepas, así que, sigamos.

¿Cómo conseguir una escena interesante?

La gallina de los huevos de oro de la narración no existe, por suerte. Hay quien tiene fórmulas ciertamente eficientes, todos los conocemos (Spielbergs, escritoras de

Harry Potters, Stephens Kings...), pero incluso ellos fracasan de vez en cuando. Una escena debe tener principalmente espíritu, el suficiente para captar el interés de los involucrados en ella. Cada vez que pienses en el sentido de una escena tienes que reflexionar sobre los «ganchos» que tenderás desde la misma hacia los PR: ¿Por qué ese suceso debería interesarles? ¿Qué les motiva a resolverlo? Si no encuentras explicaciones convincentes, seguramente esa escena será un fracaso y mejor te planteas eliminarla del argumento o revisarla. La escena debe tener una función.

Las escenas tienen que diseñarse teniendo presente que no son elementos independientes sino que van enlazadas con escenas anteriores y con otras posteriores. En una HI no tenemos la seguridad de que los PR van a seguir un orden previsto en la resolución de las escenas y, por ello, tenemos que prepararlas para ser fácilmente introducidas en el momento que se necesitan. Vamos, que siempre tienes que tener unas en la manga. Imagina varias maneras de que los PR puedan llegar hasta ellas, crea reclamos, pistas, insinuaciones (pero no órdenes, o los jugadores se sentirán manipulados) y cómo la escena puede servir de transición hacia otras que hagan avanzar la trama. Imagina tu HI como un puzzle cuyas piezas pueden encajar entre sí de diferentes maneras, creando distintas posibilidades de acción. Si deseas entender mejor todo esto, te aconsejo que leas el capítulo 7, *Primeros Pasos*, donde ofrezco dos HI de ejemplo. Allí podrás ver cómo se pueden diseñar, desglosar y describir las escenas. A veces un ejemplo obra maravillas...

Los anteriores comentarios pueden despertarte ciertas dudas. Si una HI está formada por escenas que pueden colocarse de diferentes maneras, según la dirección que tomen los jugadores, ¿cómo prever un posible final o efecto narrativo? Esa es una gran pregunta que seguro se han planteado miles de veces los diseñadores de videojuegos y de historias para juegos de rol. En realidad, para resolver esta cuestión, es primordial algo de instinto. Un Guía debe ser un buen manipulador. Hay puntos de la historia que deben ocurrir, sea como sea, y otras partes que pueden cobrar diferentes formas. Manipula las cosas (en sentido constructivo) para que tiendan hacia la dirección que el argumento necesita. Deja que los PR encuentren sus propios caminos, pero sin perder de vista que, al final de esos caminos, debe estar el objetivo último que deseas plantear con tu historia.



Una Escena

Imaginemos, por caso, la escena de la historia en la que Gaitiara llama a la puerta del piso de los PR para que la socorran de los matones... e imaginemos también que, por decisión de los jugadores, sus PR están fuera de casa en ese preciso momento. ¿Significa eso el fin de la historia? ¿Los matones atrapan a Gaitiara y los PR jamás se enterarán de ello? Para nada. El Guía simplemente debe cambiar un par de cosas para que esa escena suceda, de otro modo al previsto. Si los PR estaban de copas, la escena puede trasladarse al callejón que hay junto al bar y dar lugar en el momento que salen los PR. O en lugar de ocurrir la noche prevista, puede ocurrir la siguiente, cuando seguramente los PR están en casa. Los jugadores no saben lo que tienes preparado, así que no se van a dar cuenta si modificas un par de cosas. Sé flexible y creativo y triunfarás como Guía. Incluso si de vez en cuando se hace evidente un fallo o algo de tu manipulación, los jugadores te lo perdonarán cuando se den cuenta que lo has hecho por el bien de la historia y la diversión.

Escenarios

Si una escena es algo que le ocurre a alguien en un lugar concreto, queda claro que ese “lugar concreto” tiene gran importancia, ¿verdad? Piensa en las grandes historias del cine y la literatura y descubrirás que sus creadores han invertido un enorme esfuerzo en crear un escenario adecuado para la emotividad de la historia: ¿Qué hubiese sido de *Blade Runner* sin su estética; de la *Tierra Media* sin los increíbles detalles sobre sus bosques y fortalezas; de *Drácula* sin la descripción del entorno transilvano en contraste con la luminosa y civilizada Gran Bretaña?... Por muy interesante que sea el suceso que tienes en mente, quedará desvirtuado si no lo ubicas en un entorno apropiado.

Tómate un tiempo para documentarte sobre los lugares donde sucede tu historia. Si se trata de ubicarla en un lugar geográfico real, lo tienes fácil, te basta con consultar algún atlas, enciclopedia o página web, para descubrir detalles que enriquecerán el ambiente. Si lo que necesitas es recrear un entorno ficticio, de fantasía, puedes acudir a obras de creadores que suelen trabajar con su imaginación en bruto. Empápate de leyendas, fábulas y cuentos, dejándote embriagar por su fantasía.

A la hora de desarrollar los entornos de tu historia debes pensar de lo general a lo específico. Si, por ejemplo, la acción se desarrolla en varios lugares puntuales de una ciudad, es importante que pienses primero en los rasgos característicos de esa ciudad, su arquitectura, los idiomas de sus habitantes, sus costumbres, el ritmo vital de sus calles, la moneda que se usa, lo que suelen comer y a qué hora... por mucho que la atención recaiga sobre partes concretas del escenario, piensa que los PR querrán hacer cosas que tú no tienes previstas; debes improvisar. Si tienes algunos datos que te ayuden en esa improvisación, conseguirás todo resulte mucho más sólido y coherente. Además, esta información te servirá de inspiración para improvisar a los Extras.

Cuando te centres en la descripción de entornos más específicos en una escena, debes tener presente que los escenarios no son simples decorados para dejar pistas. Al igual que los personajes, los entornos poseen su propia personalidad, su propia historia. Pensar en la decoración, en la distribución del espacio, en la luz... comenzará a darle emotividad al lugar y por lo tanto conseguirás que el entorno participe como un elemento activo en la escena, colaborando con la historia.



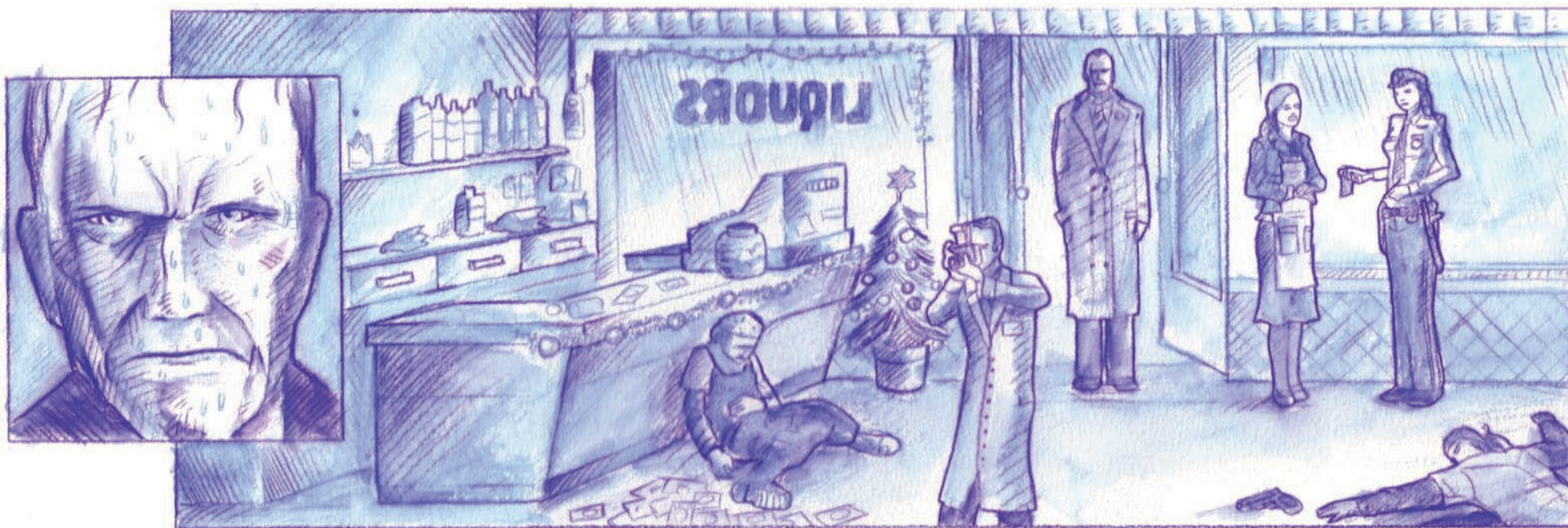
Escenarios

El anterior argumento nos exige desarrollar ciertos escenarios concretos:

- La mansión de la Sra. Ellaso (quizá centrándonos en el despacho y un salón)
- El Club de tenis donde trabaja Mario.
- El piso que comparten Mario y Ioannis.
- El bloque donde se encuentra el piso, y la terraza donde habrá una escena de acción con los matones.
- El almacén clandestino de los matones.

Y, de manera general, el Guía debe investigar sobre Atenas, la ciudad donde ocurre todo, ya que los PR caminan libremente por sus calles y es necesario describirles lo que ven y lo que sienten en esta ciudad griega.

Para ver ejemplos de cómo afrontar una descripción de un escenario, acude al capítulo 7, *Primeros Pasos*, y observa como se resuelve la descripción de los entornos.



2 | ¿Cómo lo quieres contar?

Tienes la idea, los datos y has desarrollado una serie de escenas y entornos para que los PR (y los jugadores) se sumerjan en tu historia. Tienes el producto y estás seguro de que es bueno e interesante. Ahora te toca saber venderlo.

Las HI, como producto cultural y social, deben tener un formato, que se manifiesta en las sesiones. La manera más común es una reunión de jugadores alrededor de una mesa, con unos dados y algo para picar a mano. Pero este formato es demasiado básico para que mantenga el interés una y otra vez. Los jugadores vienen a divertirse, a evadirse, a dejarse arrastrar hacia tu historia, pero tienes que seducirles, y a ser posible, con algo más que palabras...

Creando Expectación

Piensa en un reclamo para atraer la atención de los jugadores. Trata de destacar los rasgos distintivos del argumento y decide un buen título para tu obra. El título puede

ser decisivo y aunque seguramente ya le habrás estado dando vueltas durante el proceso de creación de la historia, ahora es el mejor momento para decidir su formato final: ¿Será descriptivo, alegórico, sensual, misterioso?... ¿Evoca una expectativa interesante al ser pronunciado? Hay títulos que no revelan su significado hasta el final, o que incluso pasada la historia requieren de una reflexión, mientras que otros definen de manera evidente el ambiente y el tono de la historia. Pensar en un subtítulo o una frase sugestiva, a modo de acompañamiento, es también una buena idea. Así lo hacen al anunciar una película, una obra de teatro, un libro o los videojuegos. Esa frase añade matices aclaratorios y genera a la vez nuevas expectativas.

Puedes hacer muchas más cosas para generar expectación alrededor de tu historia. Si tienes las direcciones de correo electrónico de tus jugadores, sorpréndeles con un e-mail sugestivo. Un pequeño montaje gráfico, un texto evocador, o simplemente el título y la citación, harán que comiencen a tenerte presente. También puedes hacer lo mismo por correo postal ordinario. Hoy en día es muy poco habitual recibir cartas de las de antes, lo que convertirá la acción en algo destacado de por sí. Tiene un toque romántico y es especialmente adecuado para ciertas HI de carácter histórico o ínti-

mo, donde la atención capturada por la carta puede obrar maravillas sobre el objetivo. Si compartes algún local social con tus jugadores también puedes optar por colgar un cartel, de manera similar a un anuncio, que reclame la atención deseada sobre tu historia. Incluso puedes utilizar en todos los casos algunos recursos básicos de la publicidad, como dejar caer primero algunos detalles evocadores e ir ampliando la información, hasta revelar el título, la frase sugerente o una pequeña sinopsis.



Creando Expectación

El Guía, tras varios intentos fallidos, decide titular su Historia Interactiva: “Por Niños” y añade la frase “Solteros y aburridos... hasta ahora”. Decide que una buena manera de capturar la atención de los jugadores es enviar un e-mail con una imagen de Atenas. Bajo la foto añade el siguiente texto: “En una gran ciudad como Atenas hay miles de historias sucediendo simultáneamente cada día. Esta es una de ellas, quizá un poco más rocambolesca e impactante que las demás. Gigolós, profesores frustrados, millonarias obesas, matones y una hermosa desconocida coinciden en este suceso... ¿Quieres saber más?, te espero, el próximo sábado...”

Tono

A estas alturas del desarrollo de tu historia y, de manera consciente o inconsciente, ya habrás definido el tono de la misma. Quizá podrías atreverte a describirlo con palabras. Aunque muchas historias llegan a las mismas conclusiones o desarrollan conflictos similares, pueden resultar totalmente distintas, según el tono narrativo que utilice el narrador. Normalmente, este tono puede definirse con adjetivos más o menos comunes: tono *grave*, *ligero*, *oscuro*, *melancólico*, *onírico*, *crítico*, *cínico*, *sereno*, *desenfadado*, *sensual*... Decidirlo te ayudará tanto que las primeras veces te sorprenderá el resultado. Durante una sesión de juego (no digamos ya durante una serie entera de sesiones) tu ánimo y el de los jugadores variará con frecuencia. Si dejas que esto repercuta demasiado sobre la historia, le estarás quitando su sabor y personalidad. Debes ser fiel al tono original que has otorgado, incluso en momentos en los que parezca más fácil ceder y darle “otro sabor”. La coherencia, como la sinceridad, no es una virtud cuyo beneficio apreciamos de inmediato, pero cuando pasa un tiempo nos damos cuenta de su importancia. Cuando los jugadores rememoren el ambiente de tu historia, seguramente coincidirán en que tenía un “sabor especial” o que “era única”.

Si logras transmitirle a cada historia una personalidad definida, los jugadores siempre estarán ansiosos por recibir tus nuevas creaciones. Incluso si tienes cierta facilidad para realizar determinados tipos de historias, procura darle a cada una un matiz diferente. Cada hijo debe tener su propia personalidad, ¿no crees?

Durante mucho tiempo el cine, la literatura, el cómic y el teatro han trabajado a base de géneros, que básicamente permiten catalogar las historias por la emotividad que transmiten y por las pasiones en las que se centran: las historias cerebrales y misteriosas pertenecen al thriller, el género negro o detectivesco; las historias románticas son aquellas que profundizan en los conflictos del amor; las historias de aventuras están repletas de grandes escenarios, diálogos con chispa y más acción que descripción; el género de terror ahonda en las terribles sombras de nuestros miedos, etc. Esto de los géneros es algo tan natural que sólo con ver la portada de un libro o escuchar las primeras notas del tema de apertura de un film ya captamos su sabor. El tono (o los géneros) nos sugieren de buenas a primeras una serie de pautas para describir las cosas. Puede resultar útil atribuirle un género a tu historia.

Es buena idea comentarles a tus jugadores el tono que quieres otorgarle al argumento, incluso antes de empezar con las sesiones, durante la creación de sus PR. Igual que un actor se deja motivar por el director para captar la emotividad de la escena, un jugador debe afrontar la interpretación de su PR de un modo diferente según el tono de la historia. Si los PR y la historia están canalizados hacia cierto tono, todo irá mucho mejor. Es posible que en algunas ocasiones no quieras comentarles a tus jugadores este tipo de cosas, para garantizar la sorpresa o el misterio, lo cual también es buena idea, pero en ese caso deberías “engañarles”, haciéndoles creer que tu historia es de cierto género, para luego cambiar de tono y convertirse en algo nuevo. Experimenta y sorprende a tus jugadores.



Tono

Finalmente, el Guía decide que su historia no se beneficia de un ambiente muy cargado o duro, aunque en ciertas escenas puedan parecerlo. En realidad quiere plantear un tono ligero, con cierto desenfado, que ponga de relevancia el patetismo de los PR por encima de los sucesos peligrosos de la historia. En cierto modo es casi una comedia, con algunos toques de aventura y pasión, así que anima a los jugadores a afrontar la historia con buen humor.

Saber Describir

Una de las maneras más directas de transmitir el tono de tu historia es mediante las descripciones que realices, bien sean de entornos, de personajes o de sucesos. El lenguaje es tu herramienta más directa para influir en la imaginación de los jugadores así que presta atención a tus palabras y, si hace falta, prepara las descripciones de antemano para que conserven su calidad.

Los mejores contadores de historias renuevan su lenguaje descriptivo en cada historia porque saben que el medio es el mensaje. “Lo que cuentas” no es más importante que “cómo lo cuentas”.

Una descripción depende tanto de lo que dices como de aquello que omites. Si la HI está impregnada un tono poético, las descripciones deben enfocarse con un lenguaje destinado a despertar las emociones, con sensibilidad; si el ritmo de la HI es trepidante, las descripciones deben ser concretas, directas y fáciles de asimilar. ¿Quieres transmitir tensión dramática y un rotundo matiz psicológico?... utiliza un lenguaje turbador y complejo. Huye de los recursos más evidentes y reiterativos, como describir las cosas sólo por lo que parecen -su forma, su tamaño, su ubicación...-. Tenemos cinco sentidos, y una correcta descripción es tu más fiel aliada para despertarlos.

Resulta muy diferente decir: *“Entráis en un túnel. Tiene una altura de dos metros y algo. Hay poca luz porque varios fluorescentes están rotos y mucha basura acumulada”*, que utilizar una descripción del tipo: *“El túnel se presenta como un orificio inmundito. El repiqueteo insistente de las gotas sobre el pavimento, el estridente color de los grafitis y el parpadeo intermitente de las luces maltratadas, pujan por crispas vuestros nervios. Una luz lejana, al final de la travesía, es lo único que os asegura que este angosto pasillo no es, en realidad, la entrada a las cloacas, sino un túnel peatonal”*. Las sensaciones son realmente diferentes, ¿verdad?. La primera descripción no pasa de ser una enumeración de datos puramente informativos, mientras que la segunda evoca aspectos emocionales y resulta más sugerente. Si los jugadores quieren saber cuántos metros de largo tiene el túnel... ¡ya lo preguntarán! Lo importante es despertar el interés y animar a los jugadores a interactuar con los entornos, los personajes y los sucesos. El truco es que los PR perciban en el entorno algo más que su estructura; deben captar su aura emocional.

Lógicamente, realizar buenas y dramáticas descripciones requiere algo de entrenamiento, pero no hay prisa. Trata de ir enriqueciendo tus recursos y de otorgar a cada nueva descripción algo más de dimensión. Verás como tus jugadores lo agradecen.

Escenografía y Atrezzo

Aunque las HI se desarrollan principalmente a partir de la imaginación de los jugadores, nunca he creído que no deban trabajarse los estímulos externos. Incluso las mentes más creativas necesitan de los alicientes necesarios para comenzar a trabajar. Tus jugadores llegarán a la sesión y, tras dejar la bebida en la nevera y la merienda cerca de la zona de juego, se sentarán y esperarán que comiences a hacerles imaginar una nueva historia. Suena un poco frío ¿verdad?... pues lo es, sobretodo para el Guía que, seguramente, serás tú; sólo tus pala-



bras irán introduciendo la historia; pero somos seres creativos y no tenemos que limitarnos siempre a eso... puedes utilizar más recursos para que la imaginación de los jugadores despierte de muchas otras maneras. Déjame sugerirte algunos detalles.

La zona de juego

Mmmhh... has decidido, por ejemplo, realizar la sesión en la sala de estar de tu casa. Está decorada a tu gusto (¡para eso es tu casa!), pero hay que admitir que no fue diseñada para la gran historia de venganza que tienes preparada. Piensa primero en recolocar aquello de lo que ya dispones para conseguir un efecto más dramático. Podrías cerrar las cortinas, mover de sitio la lamparilla y enfocarla directamente a un rincón -recalcando el carácter afilado de la esquina-; Puede que esa manta roja que compraste para el coche y que nunca has llegado a sacar de casa, resulte un mantel perfecto -rojo terciopelo... ojo con tirar las bebidas encima-; esas viejas novelas de misterio que coleccionas y que nunca salen de la estantería podrían ser una buena decoración, con sus portadas inquietantes. ¿Tienes algunas velas? serán perfectas para las escenas nocturnas de tu historia. ¿Y ese perfume que te pones poco porque es demasiado evidente?... rocia la sala con él, para generar sensaciones nuevas. Y a falta de perfume puedes utilizar incienso, o incluso -en un arranque de sinceridad de los míos- un ambientador... en algunas partidas con escenarios boscosos he abusado del ambientador olor a pino, lo admito. Acude a tu creatividad, no te pongas límites y sobretodo hazlo divertido. Posiblemente algún jugador se reirá de tus locas ideas, pero eso no significa que no le influyan.

Si disfrutas disfrazándote...

no hay mejor oportunidad que durante una HI. Si cada jugador se disfraza -o al menos lleva algún rasgo distintivo de su personaje- está facilitando a los demás el proceso de



imaginarle y también está influyendo sobre su propia interpretación. Somos muchas las que, con un cambio de peinado, ya nos sentimos diferentes. Ese concepto tan extraño de “fondo de armario” es un recurso inagotable para improvisar disfraces. Te sorprenderás de lo que la gente puede llegar a traer si les animas a ambientarse. Desde luego, hay personajes que son muy difíciles de caracterizar según nuestras propias posibilidades. A mi me costaría mucho parecerme a una boxeadora africana, pero con un poco de voluntad... quizá unas trencitas, un poco de maquillaje, una camiseta deportiva ajustada...

Me he encontrado con algunas personas que se sienten ridículas cuando les animo a disfrazarse. En estos casos procuro no obligar a nadie a venir ambientado. Estas personas acaban por relajarse cuando ven que los demás se involucran con sus disfraces, maquillajes, perfumes... y pronto se dan cuenta de que aumenta el entretenimiento y la intensidad del juego. Cuando dentro de unos años hagáis un pase de fotografías de las sesiones que habéis realizado, la gente disfrutará mucho recordando aquellos divertidos disfraces.

Si juegas habitualmente con el mismo grupo de personas pronto descubrirás quién colabora más o menos en estos asuntos y hasta qué punto puedes animarles a que den color a la sesión de juego.

Música

Puedo jugar sin disfraces y sin tomar una buena copa de vino; puedo jugar sin estar sentada en una silla o incluso sin iluminación apropiada; ¡puedo jugar incluso sin dados!... pero nunca sin música. La música es un lenguaje invisible que habla directamente con la voz de las emociones; sin ella, el tono de mis historias se petrifica y se queda suspendido en la monotonía de mis palabras. La música es vital para crear sensaciones en una HI, y en el cine, y en mu-

chas obras de teatro. Incluso para muchos escritores es vital escuchar música para ponerse a tono al afrontar la escritura de una novela. Imagina si apuesto por la música que puedo asegurarte que la mayoría de mis obras han nacido de las emociones que me produce una canción o un disco determinados. Las melodías tienen una capacidad única de evocar imágenes, como lo hace la poesía. La música es tan efectiva que algunos directores de cine “camuflan” los defectos de montaje o sus puntos más flojos con buenos arreglos musicales que hacen que dicha escena funcione.

Por fortuna se trata de un recurso relativamente fácil de utilizar para un Guía. Permite variaciones y sofisticaciones ilimitadas según la tecnología de la que dispongas. El “pack básico” para utilizar música en las sesiones es un reproductor musical -CD, DVD, mp3...- que disponga de la función “repeat”. Si por ejemplo, eliges canciones para determinadas escenas o situaciones, es vital que puedas seleccionar una canción en concreto y hacer que se repita mientras dura esa escena.

¿Cómo seleccionar música para tu Historia Interactiva?

El proceso es similar a la documentación que has tenido que realizar a la hora de elaborar el argumento. Busca canciones, autores o bandas sonoras que concuerden con el tono de tu historia. Puedes comprar estas bandas sonoras, coger prestada esa música de una biblioteca o intercambiarla por internet con otros aficionados. Lo importante es que acabes consiguiendo un buen repertorio de temas interesantes para tu historia. Si dispones de un reproductor mp3 puedes crear incluso una lista de reproducción exclusiva para esa historia y ordenar las canciones de manera que luego te resulte cómodo hacerlas sonar. Con un reproductor convencional tendrás algo más de trabajo, porque deberás que grabarte un CD recopilatorio en un ordenador o ir cambiando de CD según el tema que quieras poner. Yo utilizo mi portátil para todo. A algunas personas aún les resulta chocante, pero en realidad economizo todos mis recursos -y los portátiles son cada vez más asequibles-. Allí llevo escrita mi HI -me ahorro imprimirla-, una copia del *Libro_Cero*, por si necesito consultar algo sobre normativa, como las tablas; también llevo la música preparada en el programa de reproducción musical. Y si lo necesito, también llevo imágenes que puedo enseñar a los jugadores para hacerles imaginar ciertas cosas. Todo en uno.

Volviendo a los consejos sobre la elección de tu música, te diré que es mejor que elijas primero aquellos temas que tienen que ver con las escenas más impactantes o claves de la historia. La elección de estos temas dará como resultado la “personalidad musical” de tu relato. Luego, con más paciencia, se trata de que vayas sonorizando las escenas de transición entre los puntos clave.

Esto de seleccionar música para tus historias es algo que puede volverse sumamente adictivo. Yo dedico muchas horas a esta labor, porque si consigo un buen entorno musical me quedo convencida de que tendré un buen tono narrativo. Cuando ya he elaborado el argumento y he esbozado las escenas suelo seleccionar los temas musicales y hacer mi lista. Una vez que la tengo, vuelvo a escribir, dejándome inspirar profundamente por esa selección. Pero siempre puedes dejar la elección de la música para el final.

Y mucho más...

Dominar la utilización de todos los elementos narrativos que hemos comentado no es fácil así que no debes agobiarte. Al principio requerirá algo de esfuerzo y, frecuentemente, cometerás errores o descuidos -como cuando en mitad de una escena de amor melancólico hagas aparecer por error un tema musical acelerado de *Metallica*-, pero con el tiempo y el cariño necesario todo se convierte en algo natural. Aprenderás a controlar a la vez la historia, la normativa, la música e incluso la necesidad de servir más vino a tus invitados cuando se vacíen sus copas. La cuestión es mantener el tipo y afrontarlo todo desde un punto de vista lúdico, o si lo prefieres, artístico. Las HI pueden ser una actividad tan simple o sofisticada como a ti te apetezca, así que nunca te olvides que todo comienza y acaba en tus decisiones y en tus ganas de hacer cada vez algo más interesante a partir de tus obras.

3 | Íntimas fronteras

Habrás sacado ya tus conclusiones acerca de hasta qué punto el erotismo es importante para las historias de *Líbido*. Permitámonos unos minutos para hablar de cómo enfocar lo erótico en una historia. Ante todo debes aceptar una cosa: incluso en nuestros días, acercarse al género erótico puede resultar arriesgado y los autores que trabajan dentro del género siguen recibiendo críticas y valoraciones prejuiciosas de su trabajo. Es así y, cuando antes aceptes este reto, antes comenzarás a producir obras eróticas interesantes. Si una obra erótica no tiene ese punto embriagador, turbador y en cierto modo, transgresor, seguramente no levantará ningún interés. Y es que todos sentimos impulsos eróticos y sabemos que viven en la frontera de lo racio-

nal y que responden a patrones desconocidos que tienen que ver tanto con nuestro instinto de procreación, dominación y supervivencia como con factores de educación y entorno. Admitamos que, por encima de que lo entendamos o no, hay cosas que nos excitan, hasta el punto de hacernos perder la cabeza y la compostura en determinadas ocasiones. Por eso, al igual que la idea de la muerte nos aterra, nos fascina y nos conmueve, las manifestaciones eróticas nos seducen, nos agitan las entrañas y nos turban. *Eros y Thanatos...* conceptos primigenios enraizados en nuestra raza, en nuestro ser.

El erotismo es un ritual y eso lo diferencia del sexo, que es un acto. Mientras que consumir un acto sexual responde a un impulso animal, el erotismo es la capacidad humana y creativa de disfrutar del pensamiento del sexo, de paladear el placer con la imaginación. Lo erótico es aquello que nos evoca una posibilidad de placer -prohibido o no inmediatamente alcanzable. Por eso los amantes erotizan los objetos de su pareja ausente, sus cartas, sus palabras, el recuerdo de su piel, su olor, su sabor... En el momento que el acto se consuma, el erotismo ya ha cumplido su cometido, pero vuelve a funcionar poco después, inundándonos de deseo, invocando futuras fuentes de placer. En resumen: el erotismo siempre nos plantea “la posibilidad de”, sea este “de” un camino hacia una u otra apetencia.

El erotismo es invisible, como lo es el miedo, y no responde a la lógica; del mismo modo siempre es subjetivo, por mucho que se pongan de moda ciertas tendencias y arquetipos de deseo. Muchos hombres dicen soñar con mujeres de grandes senos, traseros firmes, rostros hermosos y pelo exuberante, pero basta con mantener una charla íntima con hombres de confianza para descubrir que les parece igualmente erótico el gesto extraño de una mujer sombría o el rosado cuello de la rolliza dependiente del mercado. El erotismo es un deseo suspendido de ciertas cosas que se nos muestran excitantes. Todo esto seguramente ya lo sabes pero, ¿cómo utilizar esta energía invisible, subjetiva y excitante cuando diseñas y presentas a tus amigos o amante una de tus HI? Buena pregunta, que yo misma intento contestar una y otra vez cuando escribo una nueva obra de contenido erótico. No hay fórmulas magistrales, pero puedo hablarte de mis propias experiencias y trucos del oficio.



Si hay un secreto que puedo revelarte es: tanea tu grado de intimidad con aquellos que vayan a jugar tu historia. Para disfrutar de los efectos de la sensualidad en una historia compartida, debe existir un *feeling*, una cómoda confianza. Seguramente conoces algunas de las cosas que les parecen eróticas a tus jugadoras y jugadores, bien porque te han hablado alguna vez de ello, bien porque les has visto reaccionar más de una vez ante esos estímulos. Por la misma razón, ignoras millones de cosas que también les pueden parecer eróticas y que nunca llegarás a conocer, porque forman parte de los secretos más íntimos de esas personas. Con esos datos -y la ausencia de los mismos- debes afrontar el tono erótico de un argumento. Tanea la sensualidad de los demás a partir de la tuya propia.

Partenaire

Todos tenemos un arquetipo de pareja ideal, casi siempre utópica. Ver en la gente ciertos rasgos que atribuimos a esa imagen perfecta de sensualidad suele bastar para excitarnos. Si conoces, en parte, el tipo de amante que prefieren cada uno de tus jugadores, puedes utilizar rasgos de los mismos para crear Secundarios y Extras que pueblen tu historia. Si es necesario para el argumento que aparezca un Secundario relevante, ¿porqué no transformarlo en la viva imagen del deseo para ciertas jugadoras y jugadores? Ese es un camino fácil, pero se explota demasiado deprisa. Los jugadores pueden cansarse de que cada Secundario que aparezca para relacionarse con ellos sea la viva imagen de sus deseos; por eso debes guardarte de repetir este tipo de trucos. Es mucho mejor que dotes a los Secundarios de ciertos rasgos sensuales menos evidentes, que se vayan revelando poco a poco, atrapando el interés y aumentando los grados de excitación.

Experimenta, aunque conozcas el riesgo. La mayoría de la gente con la que nos relacionamos se proclama heterosexual pero cada vez somos más conscientes de que, en cada uno de nosotros, habitan también tendencias homosexuales. Todos somos, en cierta manera, bisexuales en potencia, cosa que en las mujeres suele ser menos traumático de reconocer. Las mujeres siempre hemos sido capaces de apreciar lo erótico entre nuestro propio sexo: elogiamos un busto hermoso, unos labios sensuales, unas caderas femeninas, la suavidad -o aspereza- de unas manos, aunque sean de una mujer. Nuestras fronteras emocionales son un tanto más difusas que las de los hombres, siempre hablando en términos generales -no me gustaría herir tus sentimientos, lector-. Los hombres, en cambio, se sienten forzados por su propia testos-

terona y un entorno demasiado restrictivo, a ofrecer un perfil sexual muy concreto. Todo esto está cambiando, y yo misma he disfrutado de todas esas puertas que se están abriendo hacia nuevas actitudes sexuales, pero la realidad tiene su propio peso difícil de ignorar. Con esto quiero decirte que será habitual que, durante algunas de tus sesiones de juego, se destapen prejuicios sexuales en ciertas personas que nunca hubieses imaginado. En ese punto nunca fuerces las cosas. Desvía la atención hacia otro punto de la historia. La sensualidad tiene que ver con factores imprevisibles y nada lógicos, así que no puedes culpar a una persona porque algo la excite, o porque algo que tu creías muy estimulante no despierte su interés. Tanea, prueba diferentes caminos, y poco a poco descubrirás -y provocarás- nuevas sensaciones.

Si tienes pareja o amantes, tienes la suerte de poder experimentar nuevas formas de sensualidad de manera directa. *Líbido* te propone disfrutar de tu imaginaria erótica como nunca antes lo has hecho, en un entorno protegido y de confianza. Ofrece a la imaginación de tu amante nuevas fórmulas, nuevas experiencias y observa su reacción. Quizá nunca se atrevió a decirte lo mucho que deseaba hacer “eso”; en una conversación directa nunca lo admitiría, pero utilizando una historia -que es una manera indirecta de enfrentarnos a un conflicto emocional- pueden hacerse evidente esos “secretillos”. Toma nota y piensa que la próxima vez puedes intentar hacer realidad ese sueño, bien en una nueva historia, bien en vuestra realidad erótica de pareja.

Invocando a Eros

Cuando te propongas presentar el erotismo en tu historia debes plantearte primero, si vas a enfocarlo de manera sutil o explícita. La decisión depende de si la historia tiene un “voltaje” más o menos elevado, o si tu grupo prefiere sugerir antes que describir con pelos y señales. Elijas lo que elijas debes ir *a fuego*. Puedes cambiar la palabra “coño” por “ese oscuro triángulo de placer que se descubría al subir la falda” pero en ninguno de los dos casos te quedes a medio camino. Cuando el fuego comience a arder, no te cortes y deja que tus palabras desencadenen un torrente de sensualidad, para atrapar a los presentes en una atmósfera cada vez mas caliente.

En todos los géneros deben cuidarse todos los sentidos a la hora de describir pero en el erótico, quizá, hay que hacerlo con mayor alevosía. Medias luces (o luces de colores), olores estimulantes, música acorde con la situación (frenética o sedosa, rítmica o melódica, pero siempre cautivadora), imágenes que ayuden a imaginar cuerpos,

lencerías, fetiches sexuales. Intenta que los jugadores toquen el cielo con todos sus sentidos y no sólo con los oídos.

Sé sensual. Al principio puede darte algo de vergüenza, sobretodo si presentas la escena erótica cuando los jugadores aún están fríos o nunca antes han probado un juego como éste. No te cortes y pide colaboración. Yo, desde que recuerdo, intento que los jugadores y jugadoras de mis historias me hagan saber si están excitados. Les pido que cuando sientan “el cosquilleo” den una serie de golpecitos sutiles en la mesa o en el suelo. Cuando los demás percibimos esa reacción sentimos un divertido nerviosismo que ayuda a generar una atmósfera más desenfadada y excitante. Podrías probarlo, es un truco sin copyright.

La introducción de un tono erótico en tus historias no comienza cuando está claro que hay posibilidades de sexo, sino mucho antes. Es posible que tengas decidido que, cuando los PR entren en determinado local, o conozcan a cierta persona, se activen los mecanismos de lo sensual. Los jugadores no tienen porque percibir esto de in-

mediato -es más, si lo haces muy evidente es que te ha faltado sutileza y control sobre el *crescendo*-, pero llegará un momento que estarán atrapados por tu atmósfera cálida. Es más, si sabes introducir los momentos eróticos de manera gradual podrás valorar qué tal van reaccionando; quizá debas desistir de vez en cuando en proseguir con el aumento de temperatura, si ves que los jugadores no están mucho por la labor.

El punto más delicado ocurre cuando te encuentras con un jugador excesivamente tímido que se pueda violentar ante tus descripciones eróticas, y mucho más si tratas de involucrar a su PR. No pierdas el control de la situación y haz que baje sus defensas con algún comentario divertido, o simplemente haciendo un descanso para servir una copa mientras el propio ambiente se relaja. Quizá puedes intercambiar unas palabras con dicho jugador y preguntarle si se siente incómodo. Si se muestra poco colaborador es posible que afecte a tu historia, pero si sigues adelante sin tener en cuenta su malestar seguramente te quedarás sin jugador para futuras sesiones. Hay muchas cosas que puedes hacer con *Líbido*, más allá de centrar las historias en lo explícitamente erótico.



4 | Sugerencias finales

Antes de finalizar, me gustaría comentarte ciertas leyes invisibles que te ayudarán a mejorar la experiencia de juego en torno a las HI:

Elige un día propicio para ubicar la sesión: todos tenemos el ánimo más alto los viernes y los sábados, mientras que los domingos sufrimos la languidez del fin de un ciclo, los ojos puestos en la nueva semana que hay que afrontar. Esto depende mucho de la vida laboral o social de tus jugadores, pero en la mayoría de ocasiones te será más fácil sintonizar con las emociones (y la libido) de los demás si lo haces un viernes o un sábado, así como en la víspera de un festivo o antes de un periodo de vacaciones. Ubicar la sesión en una fecha u horario que resulte incómodo a los participantes es una manera infalible de que pierdan el interés.

No puedes trabajar ciertos temas en las sesiones si alguno de tus jugadores trae de casa algún trauma de serie: Si alguno de los jugadores está triste o enfadado antes de comenzar, seguramente verás que expresa esos sentimientos potenciados en la sesión. Quizá no sea el mejor momento para una sesión dramática o delicada... ¿Qué tal un cambio de planes?

La Regla de las Ausencias: Si la HI que has preparado necesita ser jugada en diferentes sesiones y cuentas con un grupo de jugadores más o menos numeroso (tres o cuatro personas, aparte de ti), te encontrarás, tarde o temprano, con el problema de que uno de ellos no puede venir a cierta sesión, o que resulta casi imposible cuadrar las agendas de todos. Que no cunda el pánico: esto es un juego y no una carrera universitaria. Si alguien no puede venir un día, no pasa nada: jugad la sesión e imaginad que el PR que falta está en la historia. El propio Guía puede interpretarle de vez en cuando y hacerle tomar algunas decisiones. Antes de comenzar la próxima sesión se le hará un resumen al jugador de lo acaecido en su ausencia, y ya está. Claro que, si la fecha que has elegido conlleva que más de la mitad de los jugadores no puedan venir, entonces sí que deberías plantearte un aplazamiento. Deja bien claro este aspecto antes de comenzar tu historia, y te evitarás problemas futuros.

Acepta las críticas, sugerencias y consejos de tu grupo: Si la gente no se divierte, seguramente es porque no has tenido en cuenta detalles que para ellos son

importantes -la duración de las sesiones, la preferencia por el vino tinto en lugar del blanco, la temática de la historia...-. Si realmente tu círculo *Líbido* está formado por buenos amigos debéis compenetraros. Si has preparado al detalle una historia, con cariño y dedicación, es realmente difícil que no funcione, pero no imposible. Quizá el argumento es demasiado predecible/complejo, o su temática sólo te interesa a ti, mientras que tus jugadores desearían vivir otro tipo de aventuras. Si ves que la cosa decae, simplemente hazles preguntas: ¿os parece aburrido el argumento? ¿el ritmo es demasiado lento? ¿os habéis perdido entre tantas pistas? ¿os cuesta imaginar las cosas a partir de mis descripciones? ¿queréis que lo dejemos para otro día en el que no tengamos resaca?... Un poco de sinceridad puede arreglarlo todo. En algunos casos, sus sugerencias pueden aplicarse sobre la marcha, como un cambio de ritmo, de tono, o de duración de las sesiones.

Utiliza la improvisación, el humor y tu ingenio como la mejor arma: No puedes pretender que las cosas salgan siempre como las has previsto. Si muestras demasiada rigidez, los jugadores se sentirán presionados y obligados a pasar por el tubo. Eso anulará su creatividad y provocará su aburrimiento. Todo lo que seas capaz de preparar y anticipar antes de las sesiones te será de utilidad porque crea la estructura de la historia pero nunca olvides que la verdadera HI comienza en el mismo momento que da inicio la sesión de juego y que su discurrir depende tanto del Guía como de los jugadores. Sé flexible, acepta cambios de rumbo y soluciona con inteligencia los “puntos negros” de tu argumento.

Lo más importante: sobre todo NUNCA te desanimas: Sólo la práctica y el error cometido nos ayudan a mejorar. Tu ánimo es la mejor garantía para una buena historia.

A veces llevar adelante una HI puede resultar difícil y un poco agotador, pero la recompensa que espera tras una buena sesión bien vale la pena. Cuando acabéis una sesión o una historia, es buena idea comentar la jugada tomando algo. Si la historia está muy reciente seguramente los jugadores querrán resolver dudas o hacerte comentarios. Tú también debes aprovechar para calibrar sus reacciones, sacarles propuestas para tus próximas historias y hacer autoanálisis. Y, por supuesto, pídeles que te paguen la copa... qué menos por todo el trabajo que te ha llevado preparar las sesiones. Sin duda lo harán encantados, porque les has regalado muchas horas de sueños, fantasías y emociones. 

seis De un vistazo

La normativa de juego expuesta en los capítulos correspondientes ha sido maquetada para una lectura agradable y progresiva de los contenidos. Eso conlleva separar todas las tablas y referencias importantes. Pero a la hora de guiar una sesión de juego, es aconsejable tener reunida en un mismo punto toda la información indispensable.

Esta sección es una recopilación de conceptos clave y tablas de utilidad durante la sesión de juego. Es recomendable que imprimas las siguientes páginas y las archives de manera cómoda, todas juntas, tal vez con una simple grapa. Si de verdad quieres que quede bonito, puedes crearte una pantalla similar a las que utilizan los juegos de rol clásicos. Basta con comprar una cartulina y dividirla en diversos plafones, mediante pliegues, para darle forma de pantalla o biombo. Si pegas estas páginas en el interior de la pantalla tendrás la información siempre a la vista. Por la parte externa, la que queda en el lado de los PR, puedes colocar imágenes que tengan que ver con tus HI. La pantalla tiene la utilidad añadida de proteger tus notas de miradas indiscretas. Cada Guía tiene su propia manera de utilizar esta información. Observa la figura de ejemplo para hacerte una idea de como crear esta pantalla.

En todo caso, la realidad es que es suficiente con imprimir estas hojas-resumen, graparlas y tenerlas a mano para realizar consultas durante la sesión.

Las siguientes páginas se han maquetado con tamaños de letra y gráficos más pequeños, precisamente porque están destinadas a la impresión. Es posible que en pantalla resulten incómodas de leer pero quedarán perfectas una vez impresas.





SEMILLAS

Define el concepto del PR en una frase corta que te ayude a visualizarlo.



TRASFONDO

Responde a las 3 grandes preguntas sobre el PR:

¿De dónde viene?
¿Cuál es su situación actual?
¿A dónde se dirige?



ESTÉTICA

Describe la imagen externa del PR, aquello que deja ver a los demás: su físico, su atuendo, sus gestos, su olor...



ASCENDENTE ERÓTICA

Elige una de estas 4 AE para el PR

♥ Romántica ♦ Fogosa
♣ Bizarra ♠ Depravada

Puedes escribir estos datos en la zona de "Notas" junto a la HP o en un papel aparte. Es recomendable que tengas estos datos lejos de ojos curiosos. La hoja de la HPS ha sido diseñada para que puedas plegarla y dejar en la parte inferior la información privada.

>>

Generando Aptitudes

Resultado tirada D10 Puntuación Aptitud

10	7
8 - 9	6
5 - 6 - 7	5
3 - 4	4
2	3
1	2



Realiza 4 tiradas en esta tabla y descarta el resultado que creas menos apropiado. Reparte las 3 puntuaciones restantes entre las **Aptitudes Principales** CUE, MEN y ESP.

Aptitudes Derivadas:
Calcula el valor de **SYR** sumando CUE+MEN y dividiendo el resultado entre 2 (redondeando hacia arriba).
Calcula el valor de **SOC** sumando MEN+ESP y dividiendo el resultado entre 2 (redondeando hacia arriba).

Generando Salud

Puntuación en CUE Puntos de Salud

7	10
6	9
5	8
4	7
3	6
2	5



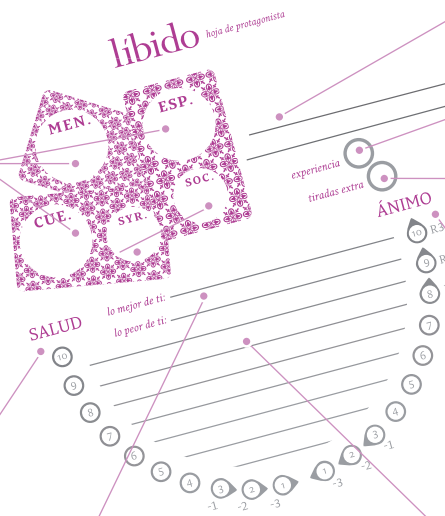
Para obtener el valor de **Salud** del PR utiliza esta tabla. El valor de CUE del PR te indicará la puntuación base de Salud. Marca este valor base de manera permanente en la HPR (por ejemplo, con bolígrafo)

Rasgos de Personalidad:

Lo Mejor de ti / Lo Peor de ti

- >> Si el PR tiene un valor base de **4 en Ánimo**, debe escoger **dos Rasgos de Personalidad Negativos y uno Positivo**.
- >> Si el valor base de **Ánimo** es **5** debe escoger **un Rasgo de Personalidad Positivo y uno Negativo**.
- >> Si el valor base de **Ánimo** es **6** debe escoger **dos Rasgos de Personalidad Positivos y uno Negativo**.
- >> Si el valor base de **Ánimo** es **7** debe escoger **tres Rasgos de Personalidad Positivos y uno Negativo**.

Consulta las tablas orientativas de la página siguiente (o en la pág. 35 de este libro) para encontrar ideas sobre Rasgos de Personalidad.



Nombre del PR

Utiliza estas 2 líneas para ponerle un nombre a tu PR y su apodo en caso necesario. También puedes añadir una descripción genérica en dos o tres palabras.

Experiencia *

El PR comienza con unos P. de Experiencia equivalentes a su edad.

Tiradas Extra

Por cada 20 P. de Experiencia, el PR posee 1 Tirada Extra por sesión.

Para obtener el valor de

Ánimo del PR utiliza esta tabla. El valor de ESP del PR te indicará la puntuación base de Ánimo. Marca este valor base de manera permanente en la HPR (por ejemplo, con bolígrafo)

Generando Ánimo

Puntuación ESP Puntuación Ánimo Base

7	7
5 - 6	6
3 - 4	5
2	4



Acentos:

- >> Un PR con un valor de **Ánimo 4** dispone de **5 Puntos de Nivel para Acentos Positivos y 3 para Acentos Negativos**.
- >> Un PR con un valor de **Ánimo 5 ó 6** dispone de **8 Puntos de Nivel para Acentos Positivos y 2 para Acentos Negativos**.
- >> Un PR con un valor de **Ánimo 7** dispone de **10 Puntos de Nivel para Acentos Positivos y 1 para Acentos Negativos**.

Consulta las tablas orientativas de la página siguiente (o en la pág. 37-38 de este libro) para encontrar ideas sobre Acentos

* Mejorar los valores de la HPR con Puntos de Experiencia

- >> Comprar un nuevo Acento Positivo a nivel Destacado (+1) = 5 P. de Exp.
- >> Aumentar Acento Positivo Destacado (+1) a Muy Destacado (+2) = 10 P. de Exp.
- >> Aumentar Acento Positivo de nivel Muy Destacado (+2) a Excepcional (+3) = 15 P. de Experiencia.
- >> Disminuir un nivel en un Acento Negativo = 15 P. de Experiencia por nivel.
- >> Aumentar un punto en una Aptitud (CUE, MEN, ESP) = 20 P. de Experiencia.

Creando Protagonistas 2



Lo Mejor de ti

Accesible

Humilde

Activo/a

Independiente

Adaptable

Intuitivo/a

Afable

Inspirador/a

Afortunado/a

Ingenioso/a

Alegre

Innovador/a

Apasionado/a

Justo/a

Atrevido/a

Leal

Bondadoso/a

Lógico/a

Calmado/a

Luchador/a

Caritativo

Meticuloso/a

Compasivo/a

Modesto/a

Comunicativo/a

Original

Con Iniciativa

Paciente

Concentrado/a

Pacífico

Considerado/a

Prudente

Constante

Profundo/a

Creativo/a

Receptivo/a

Curioso/a

Recto/a

Decidido/a

Reservado/a

Discreto/a

Sensato/a

Divertido/a

Sensual

Divulgador/a

Sincero/a

Ecuánime

Tenaz

Elegante

Tolerante

Emotivo/a

Transigente

Enérgico/a

Valiente

Espontáneo/a

Veraz

Extrovertido/a

Versátil

Generoso/a

Vital

Honesto/a

Voluntarioso/a

Lo Peor de ti

Aburrido/a

Inconsciente

Agresivo/a

Inconstante

Agrio/a

Indeciso/a

Apático/a

Indiscreto/a

Arrogante

Inhibido/a

Artificioso/a

Inmoral

Autocompasivo/a

Intolerante

Autoritario

Insensato/a

Avaricioso/a

Lujurioso/a

Caprichoso/a

Malvado/a

Celoso/a

Megalómano/a

Chismoso/a

Mentiroso/a

Cobarde

Nervioso/a

Colérico/a

Obsesivo

Cruel

Oportunista

Dependiente

Ordinario

Desconectado/a

Pasivo/a

Desconsiderado/a

Pesimista

Distraído/a

Presuntuoso/a

Egoísta

Rencoroso/a

Envidioso/a

Rígido/a

Falso/a

Rutinario/a

Frío/a

Sádico/a

Frívolo/a

Sanguinario/a

Gafe

Simple

Hipócrita

Sumiso

Hermético/a

Susceptible

Impaciente

Superficial

Imprudente

Tirano/a

Inadaptable

Triste

Inapropiado/a

Vulnerable

Acentos Académicos y Profesionales

Aeronáutica

Geología

Antropología

Historia

Arqueología

Ingeniería

Arquitectura

Informática

Arte Dramático

Farmacología

Artesanía

Filología

Astronomía

Gastronomía

Audiovisuales

Jardinería

Biología

Lampistería

Cibernética

Literatura

Ciencias de la Información

Matemáticas

Criminología

Medicina

Derecho

Mecánica

Diseño

Metalurgia

Ebanistería

Meteorología

Ecología

Música

Economía

Ocultismo

Electrónica

Parapsicología

Filosofía

Política

Física

Psicología

Fotografía

Teología

Química

Veterinaria

Genética

Zoología

Acentos Negativos

Adicción

Invalidéz

Cansancio Fácil

Los animales huyen o te atacan

Cerebro oxidado (lento/a de neuronas)

Los niños no te soportan

Debilidad Muscular

Mal aliento

Dedos flojos y torpes

Mal humor

Dificultad de aprendizaje

Mala Memoria

Dificultades de comunicación (tartamudez, dislexia, etc...)

Metepatas

Enanismo

Nefasto Estilo Personal

Enfermedad o Discapacidad

¡¡¡No sé nadar!!!

Falta absoluta de ritmo

Nulidad Deportiva

Gigantismo

Poco agraciado/a, Feo/a o Repulsivo/a

Glotón/a

Puntería Horrible

Gordo/a

Rigidez Corporal

Incapaz de Orientarte (ni con brújula)

Sentido atrofiado (tipo)

Incultura

Tics Insoportables (para los demás)

Ineptitud con la informática/tecnología

Torpeza

Ineptitud para los Idiomas

Voz Horrible

Acentos Físicos y de Talento

Agilidad

Fuerza

Atractivo Físico

Hacer Reír

Buscar

Imitar

Cálcular Mentalmente

Influir

Concentrarse

Integrarse

Contorsionarse

Intuición

Convencer

Mando

Correr

Memorizar

Creación Artística

Orientarse

Culturilla General

Pelear

Destreza

Puntería de Oro

Documentarse/Investigar

Resistencia

Elasticidad

Seducir

Empatía

Sentido Desarrollado (tipo)

Enseñar

Tocar la Fibra

Equilibrio

Tratar con Animales

Esconderse

Tratar con Niños

Estilo Personal

Tregar / Escalar

Evaluar

Voz Bonita

Fingir / Mentir

...

Acentos de Entrenamiento

Acrobacias

Disfrazarse

Afición (tipo)

Disparar (tipo)

Armas cuerpo a cuerpo(tipo)

Forzar Mecanismos

Arte Marcial (tipo)

Idioma Extranjero

Atletismo / Deporte (tipo)

Juegos de Manos

Bailar

Mañas (tipo)

Burocracia

Montar Animal

Cantar

Oratoria

Comerciar

Peluquería / Estética

Conducir / Pilotar (tipo)

Primeros Auxilios

Defensa Personal

Tocar Instrumento

Diplomacia y Etiqueta

Torturar

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Lo Mejor de ti

Lo Peor de ti

Acentos Académicos y Profesionales

Acentos Negativos

Acentos Físicos y de Talento

Acentos de Entrenamiento

Funcionamiento Básico de las Tiradas

SUCESO INCIERTO	TIRADA	RESULTADO	LA MANO DEL GUÍA	CE y CF	ACCIONES PROLONGADAS	GLORIAS Y PIFIAS
Si un PR desea realizar una acción cuyo resultado es incierto, hay que realizar una tirada.	El Guía anuncia la Aptitud más adecuada para la acción y el PR lanza 1D10.	Si el PR obtiene un valor igual o inferior al valor de la Aptitud utilizada (NP), ha tenido éxito en la acción.. Si ha sacado un número superior, ha fallado.	El Guía puede influir en la dificultad de las tiradas. Para facilitar las cosas puede ofrecer bonificadores de +1 a +3 al NP. Para poner las cosas más difíciles puede ofrecer un penalizador de -1 a -3 al NP.	La diferencia entre el NP y el resultado de una tirada exitosa se denomina CE. La diferencia entre el NP y el resultado de una tirada fallida se denomina CF.	Simples: Se requiere CE 5. Complejas: Se requiere CE 10. Muy Complejas: Se requiere CE 15 o más.	Si se obtiene un 1 en una tirada, debe lanzarse 1D6. Un resultado de 1 equivale a una Gloria. Si se obtiene un 0 en una tirada, debe lanzarse 1D6. Un resultado de 6 equivale a una Pifia.



Una **pasión irrefrenable** te sacude las entrañas e implanta una única y obsesiva idea en tu mente: conseguir aquello que deseas, cueste lo que cueste. **Si expresas tu deseo a alguien en concreto, aumentas su Ánimo 1 punto.**

Manifiestas una **evidente excitación** y cualquiera a tu alrededor puede notarlo. Estás algo hiperactivo/a y muy animado/a mientras te encuentras cerca del origen de tu deseo.

El estímulo despierta en ti una **placentera curiosidad** que te mueve a conocer más detalles sobre aquello que ha llamado tu atención.

el Deseo

zona serena (4) (5) (6) (7)

el Miedo

Notas un **ligero nerviosismo** que evidencia una posible pérdida de control; cualquiera a tu alrededor puede notarlo.

Tu miedo se manifiesta físicamente: palpitaciones, sudor, temblores, respiración agitada... necesitas alejarte de aquello que causa tu miedo... cuanto antes.

El **pánico absoluto** se adueña de ti; tu instinto, según la circunstancia, te obligará a correr lejos de allí, quedarte paralizado/a o desmayarte. **Realiza una tirada de CUE +3. En caso de fallar, sufres un infarto;** si no recibes atención médica inmediata, morirás.

R3

10

R2

9

R1

8

owiuY Ánimo

Sientes una **oleada de amor puro**; todo en tu vida cobra un sentido y una luz hasta ahora desconocidos. Algo en ti cambia y se renuevan tus ganas de vivir. **Si expresas a alguien tu amor, aumentarás su Ánimo 1 punto.**

Se despiertan tus sentimientos más cálidos, un torrente de cariño que necesitas expresar para sentirte sereno y en paz.

Una **reconfortante calidez** despierta en tu interior, alejando los malos pensamientos. Te invade una sensación de paz.

el Amor

zona serena (4) (5) (6) (7)

el Odio

Notas un **ligero malestar** tras lo ocurrido. Cualquiera podría percibir tu incomodidad.

Necesitas expresar tu odio, manifestarlo con palabras, gestos o algún brote de violencia controlada. Harás lo posible por alejar el origen de tu malestar. En caso contrario, la tensión se volverá insoportable.

Furia incontenible: un torrente de ira brota de ti, con sorprendente violencia. Deseas destruir el origen de tu odio, borrarlo del mapa. Si hay gente a tu alrededor, harían bien en apartarse... **Todas las tiradas que realices para expresar tu rabia tienen un +1 al NP.**

R3

10

R2

9

R1

8

owiuY Ánimo

Euforia absoluta: jamás te habías sentido tan feliz, tan afortunado/a de vivir. Tu energía positiva se irradia a los demás a modo de lágrimas, carcajadas, abrazos y besos. **Cualquiera que esté a tu alrededor ve su Ánimo aumentado en 1 punto.**

Manifiestas una **evidente felicidad**, difícil de contener y todos a tu alrededor perciben que lo estás pasando bien. Olvidas tus preocupaciones (momentáneamente) y sólo te preocupas de disfrutar el momento.

Una **divertida y agradable sensación** te hace sonreír y aliviar la tensión que llevabas dentro.

la Alegría

zona serena (4) (5) (6) (7)

la Tristeza

Un **ligero desánimo** comienza a hacer me-lla en ti. Todo te parece algo más sombrío y triste.

Una **terrible tristeza** se apodera de ti, hasta tal punto que apenas te queda energía para algo más que llorar y dormir. A los que te rodean les costará animarte...

Una **aguda depresión** te convierte en un ser vacío y apático; cualquiera que te vea en tan lamentable estado no podrá evitar preocuparse. **Debes realizar una tirada de MEN +3 y si fallas... tu valor base de Ánimo descenderá 1 punto de manera permanente.**

3

-1

2

-2

1

-3



La Petite Morte

P.Placer totales	EFEECTO	DESCRIPCIÓN
de 2 a 10	El Ánimo de cada Amante desciende dos casillas por debajo de su valor de base y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	El acto resulta muy decepcionante: Ir a comprar resulta un millón de veces más entretenido que lo que acaba de ocurrir. Podría ser una circunstancia aislada... pero quizá lo mejor sea no volver a contar con el/los mismo/s amantes para la próxima ocasión.
de 11 a 15	El Ánimo de cada Amante desciende una casilla por debajo de su valor de base y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	Psé... no ha estado mal: Quizá ha sido mucho ruido para tan pocas nueces, pero has descargado algo de adrenalina y quemado algunas calorías. La próxima vez, no obstante, la cosa debe resultar mejor o empezarás a aburrirte de las cosquillitas del amor.
de 16 a 25	El Ánimo de cada Amante retorna a su valor base.	Ha estado bien: Lo que se espera de un polvo: un buen meneo, calor y una oleada de placer final. Divertido y sano. Puede que incluso te apetezca seguir jugando; aplicando algunos trucos y sorpresas más podría resultar incluso mejor.
de 26 a 35	El Ánimo de cada Amante se sitúa una casilla por encima de su valor de base y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	Un polvazo como dios manda: Ha sido la leche... aun estás recuperando el aliento; uno de esos meneos que hace que haya valido la pena ponerse esa ropa interior especial y una cena cara como preludeo. Tendrás muy en cuenta a este/estos amante/s de cara a repetirlo en cuanto se presente la ocasión.
de 36 a 45	El Ánimo de cada Amante se sitúa dos casillas por encima de su valor de base y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	¡El polvo del año!: Si habías perdido la fe, la acabas de recuperar de golpe. Si eres hombre, has descargado como nunca, y si eres mujer has tenido varios orgasmos seguidos que apenas te dejaban respirar. Quieres más... ¡quieres más!... nadie saldrá de la habitación hasta haber agotado hasta la última de sus energías en repetirlo.
de 46 a 55	El Ánimo de cada Amante se sitúa tres casillas por encima de su valor de base y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	La mejor experiencia sexual de tu vida: Todas tus ideas sobre el sentido del sexo acaban de cambiar: el sexo es lo mejor que existe y el fin último de la existencia humana. A partir de ahora, el follar pasa a ser una asignatura permanente, diaria y de constante evaluación. Tu/s amante/s se convierten en lo más parecido que conoces a un dios viviente.
+ de 55	El Ánimo base de los PR aumenta permanentemente una casilla y mantiene este valor el resto del día, a menos que otras circunstancias hagan oscilar el valor.	Éxtasis Carnal: Durante el orgasmo, el mundo entero se ha convertido en un lugar nuevo, repleto de una sensualidad y calidez hasta ahora desconocidas. Lo que acaba de ocurrir te cambiará la vida porque ha resultado la experiencia más intensa (más allá incluso del placer) que has vivido jamás, una comunión mística entre seres. Magia.



RECUPERAR SALUD

Contusiones y heridas superficiales

No precisan atención médica. Se recuperan a razón de 1 punto por día.

Heridas de cierta gravedad, quemaduras y roturas

Precisan atención médica. En caso de recibirla el PR sigue recuperando su Salud a razón de 1 punto por día.

Si el PR no recibe atención médica, la recuperación empeora a razón de 1 punto de Salud recuperado cada 3 días.

Heridas muy graves, hemorragias masivas, daños internos...

La atención médica resulta indispensable y sin ella el PR muere en pocos minutos. Si el PR es atendido el Guía puede realizar una tirada por parte del equipo médico, según la gravedad de la lesión, o simplemente aceptar que las atenciones han sido correctas. Un PR correctamente atendido en este caso recupera 1 punto de Salud cada 6 días hospitalizado.

RECUPERAR ÁNIMO

Una vez ocurrido el último suceso emocional, el PR recupera 1 punto de Ánimo cada hora. La puntuación se desplaza hacia su valor base, sea desde arriba o desde abajo de las casillas.

líbido

_simulación vital

Combate: disparos, escaramuzas y otros asuntos desagradables

TIPO DE ATAQUE	POSIBILIDAD	MOD. POR DISTANCIA (opcional)	P. DE DAÑO	REPERCUSIONES ADICIONALES
Pelea cuerpo a cuerpo	CUE Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Arte Marcial, Concentrarse, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base: 1 P. Daño por cada 3 puntos de CE	Si el atacado pierde de golpe más de la mitad de sus P.Salud, cae inconsciente 10 – CUE minutos.
Contundente pequeña (palo, botella, lámpara...)	CUE Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base +1	Si el atacado pierde de golpe más de la mitad de sus P.Salud, cae inconsciente 10 – CUE minutos.
Contundente grande (bate, extintor, silla...)	CUE Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base +2	Si el atacado pierde de golpe más de la mitad de sus P.Salud, cae inconsciente 10 – CUE minutos.
Blanca pequeña (navaja, cristal roto, tijeras...)	CUE Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base +1	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una hemorragia y pierde 1 P.Salud cada 5 minutos. Necesita atención médica urgente.
Blanca grande (machete, cuchillo carnicero, espada...)	CUE Acentos de utilidad: <i>Agilidad, Armas cuerpo a cuerpo Concentrarse, Destreza, Fuerza, Pelear, Resistencia...</i>	No aplicable	Daño base +2	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una hemorragia y pierde 1 P.Salud cada 5 minutos. Necesita atención médica urgente.
Objeto lanzado	SYR Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído)...</i>	A bocajarro: +2 NP Media Distancia (3–10 m.): –1 NP Larga distancia (+ 10 m.): –3 NP	Elige un objeto similar al de otro ataque	Un objeto contundente simplemente hace daño al golpear (ver repercusiones de ataques contundentes). Un arma blanca sólo se clava si se obtiene una CE de 3 o más y hace el mismo daño que el indicado en los ataques de armas blancas. Menor CE, significa sólo daño contundente.
De fuego corta (pistola, revólver...)	SYR Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	A bocajarro: +2 NP Media Distancia (15–25 m.): –1 NP Larga distancia (de 26 a 35 m.): –3 NP	Daño base +2	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una hemorragia y pierde 1 P.Salud cada 5 minutos. Necesita atención médica urgente.
De fuego larga (rifle, fusil, escopeta...)	SYR Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	A bocajarro: +2 NP Media Distancia (50–100 m.): –1 NP Larga distancia (de 101 a 200 m.): –3 NP	Daño base +3	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una gran hemorragia y pierde 1 P.Salud cada minuto. Necesita atención médica muy urgente.
De fuego semi-automáticas (uzi, pistola semiautomática...)	SYR Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	A bocajarro: +2 NP Media Distancia (15–25 m.): –1 NP Larga distancia (de 26 a 35 m.): –3 NP	Daño base +4	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una gran hemorragia y pierde 1 P.Salud cada minuto. Necesita atención médica muy urgente.
De fuego automáticas (ametralladora, fusil automático...)	SYR Acentos de utilidad: <i>Concentrarse, Puntería de oro, Sentido desarrollado (Vista, Oído), Disparar...</i>	A bocajarro: +2 NP Media Distancia (50–100 m.): –1 NP Larga distancia (de 101 a 200 m.): –3 NP	Daño base +5	El atacado debe realizar una tirada de CUE (puede acentuarse con Resistencia). Si falla, tiene una gran hemorragia y pierde 1 P.Salud cada minuto. Necesita atención médica muy urgente.





ARAÑAZOS

una Historia Interactiva para

líbido

_simulación vital



Diseñada por Neves Marín
Ilustrada por Mike Montlló

ARAÑAZOS

una Historia Interactiva para iniciarse en *Líbido*

La Gata Azul ha sido la sensación social y el misterio mediático de Las Vegas desde su aparición, hará cosa de un año. Enfundada en un atuendo de látex azul oscuro y sexy, para algunos es una atrevida mercenaria, para otros una oportunista en busca de popularidad y, para los más, una justiciera que aplica el ojo por ojo, diente por diente, dando su merecido al nutrido plantel de narcotraficantes de la ciudad.

Aparece en mitad de la noche, como una sombra, desbarata los negocios ilegales y da buenas palizas a los criminales, sin que la policía haya podido determinar, a día de hoy, quién se esconde tras la máscara...

Pero, al parecer, a la Gata se le han acabado las siete vidas. Su cuerpo ha aparecido en una piscina vacía de una casa abandonada, acuchillada y desangrada hasta la muerte. Sabiendo el impacto que el hecho tendrá en los ciudadanos de Las Vegas, la policía intenta ser rápida y mantener el máximo silencio. Pero los rumores circulan raudos. Los periodistas tienen ojos y oídos en todas partes, dispuestos siempre a ser los primeros en publicar las mejores y más impactantes noticias. Y en este aspecto poco importa lo que piense la policía... sacar a la luz los detalles del asesinato de La Gata, o mejor aún, su verdadera identidad, es un bocado demasiado succulento como para desperdiciarlo.

LEYENDA DE ICONOS



Descripción del entorno donde da lugar la escena.



Música recomendada para potenciar el tono de la escena.



Ideas y truquillos de atrezzo para sorprender a los jugadores/as.



Pista importante o suceso imprescindible para el argumento.

PARA TANTEAR EL TERRENO

Esta HI ha sido diseñada con un objetivo muy claro: ofrecer a los Guías la oportunidad de probar la experiencia de juego que ofrece *Líbido: Simulación Vital*. Para tal cometido, se ha desglosado la información de la manera más útil posible, destacando en párrafos separados la información relativa al argumento, las tiradas, los consejos de ambientación y algunos detalles clave más.

Arañazos debe afrontarse con ánimo y ganas de diversión. El argumento es relativamente simple pero, como toda HI de *Líbido*, ofrece algo diferente, interesante y emocionalmente impactante, además de atención a los pequeños detalles que hacen grande a una historia.

Como Guía, deberás leer la HI y hacerte una idea mental de lo que puedes ofrecer a partir de ella. Aunque los acontecimientos son simples, la investigación que pueden llevar a cabo los PR no es lineal y requiere de algo de tu astucia y capacidad de improvisación para ir hilvanando las escenas en un todo. Es aconsejable que releas las partes de la HI que te parezcan más complejas hasta comprenderlas bien. Al final de la HI, en la sección *Antecedentes* encontrarás un resumen de los hechos que han dado lugar a esta historia de pasión, corazones rotos y venganza.

En cuanto a la creación de PR lo tienes muy fácil porque los están totalmente pre-generados y sólo tienes que entregarle una copia impresa a cada jugador/a a tu elección. Tómate unos minutos para valorar la manera más adecuada de repartir los PR, pensando en cómo encajarán mejor con cada uno de tus amigos/as. Los Secundarios también están totalmente listos para su uso y aparecen en la sección del texto que corresponde a su aparición en la historia.

Las pruebas de juego han revelado que *Arañazos* tiene una duración de dos sesiones de unas cuatro horas cada una. Es posible que se alargue más si los PR son minuciosos e investigan a fondo todas las posibilidades, pero no debería resultar una HI muy larga, principalmente porque uno de los factores importantes de la misma es la sensación de urgencia que tendrán los PR en todo momento. Deben publicar la *gran noticia* lo antes posible... ¿Qué gran noticia?... eso tendrás que descubrirlo leyendo las siguientes páginas...

TONO

Puede que la sensación obtenida al leer el *Libro_Cero* sea de cierto dramatismo o seriedad. Muchas de las historias de *Líbido* discurren por los senderos del misterio, el drama e incluso el terror, pero sólo son algunas de las facetas del juego. *Líbido* funciona perfectamente con historias menos graves, incluso cómicas y como muestra de ello he diseñado la presente HI, donde el humor puede estar presente de principio a fin, así como cierto erotismo desenfadado y elevadas dosis de tensión.

Arañazos debería guiarse dentro de un tono ligero, que oscile entre la novela negra y la comedia, sin decantarse totalmente hacia ninguno de los dos tonos. Los sucesos que ocurren son crudos y los PR deberán moverse por el submundo criminal de Las Vegas, entre gente bastante indeseable o extraña y esto debería crear cierto mal rollo, pero en ningún momento deberían cargarse demasiado las tintas. En esos momentos críticos alivia la tensión con algún toque de humor. Los PR han sido creados con ese objetivo (sobre todo *El Cabrón*) y tienen un punto canalla que les hará afrontar las situaciones trágicas y comprometidas de manera divertida. Puedes permitirte algún momento de auténtica tensión, pero recuerda que la sensación final debe ser más cómica que dramática. Pensar en cómo resuelve sus historias el director de cine *Tarantino* puede ser una buena referencia. En sus películas les ocurren cosas realmente terribles a los PR pero siempre impera el humor (muy ácido y corrosivo, eso sí).

CREANDO EXPECTACIÓN

Una vez leas *Arañazos* y te decidas a guiarla con algunos amigos deberás ponerte en contacto con ellos y proponerles la experiencia. Quizá tengas tan buenos amigos que no te haga falta más que una llamada para convencerlos, pero por si acaso he preparado una imagen (archivo "ara_mail.jpg, en la carpeta *Ayudas de Juego > Arañazos* que has descargado con el *Libro_Cero*) que podrás enviar por e-mail a tus jugadores para ponerles los dientes largos y animarles a jugar. Por supuesto, puedes añadir un texto personalizando el e-mail, con la fecha y el lugar para la cita, así como la recomendación de que se dignen a traer la merienda.

DEJANDO LO MEJOR PARA EL FINAL

Al final de la HI encontrarás el argumento de *Arañazos* que resume los antecedentes y los sucesos de la historia en un solo bloque. ¿Porqué no poner esa explicación al principio?... Pues para ofrecerte la oportunidad de que descubras la historia paso a paso y escena por escena, lo que te permitirá tener una visión similar a la que tendrán los PR al afrontar la historia. Este pequeño detalle te dará cierta perspectiva sobre los sucesos y su impacto durante el argumento.

PROTAGONISTAS A PUNTO DE CAMELO



Al tratarse de una HI introductoria, destinada para Guías inexpertos, he creído conveniente solucionarte la mayor parte del trabajo y ofrecer los PR totalmente pregenerados. Tu parte es relativamente sencilla; se trata de que dediques un rato a pensar cuál encajará mejor con cada uno de los jugadores/as que has citado para la sesión. En principio, y teniendo en cuenta que *Arañazos* es una HI de corta duración y tono ligero, son PR fáciles de entender, aunque con un carácter fuerte y bien definido para facilitar la rápida asimilación por parte de los jugadores/as. Quizá el más peculiar de los PR sea *Mike, El Cabrón*. Es recomendable que lo asignes a un jugador/a extrovertido y con capacidad de colaboración, ya que los otros dos PR recurren a él para que les ayude a moverse por los bajos fondos de Las Vegas.

También puedes optar por sortear los PR una vez lleguen tus jugadores/as, o incluso hacer un par de comentarios (sin revelar demasiado) de cada uno para que puedan elegir el que más les gusta.

Y si eres valiente puedes ignorar las HPR pregeneradas y realizar la creación de PR desde cero. Si te lees con calma la HI verás el tipo de situaciones con las que deberán enfrentarse y eso te ayudará a orientar la repartición de puntos y la elección de Acentos y Rasgos de Personalidad.

MIKE EL CABRÓN ARAÑAZOS



¿De dónde viene?...

Mike, más conocido en Las Vegas como *El Cabrón*, fue encontrado en un cubo de la basura por una oronda mamita de la comunidad haitiana de la ciudad. Lo adoptó como a un hijo suyo (uno más de los 15 que ya tenía). Aunque a Mike nunca le faltó cariño, pronto se hizo evidente que no encajaba en la estructura familiar. Su madre trabajaba de pitonisa en un pintoresco circo-casino, a las afueras de la ciudad, pero a Mike nunca le importaron un pimiento los ritos vudú, la santería y todo ese tipo de cosas. A él le gustaba más el meollo de la *city* y en cuanto supo manejar un coche se dedicó a perderse por las noche de Las Vegas.

¿Dónde está?...

El Cabrón se ha forjado realmente callejando por la ciudad. Para muchos es el tipejo más listo de los bajos fondos. Se ha ganado el respeto y eso hace que le dejen en paz, incluso a pesar de su carácter irritante y su poco ortodoxa manera de hacer las cosas. Posiblemente se deba a que nunca falta a su palabra y no se casa con nadie, ni para bien ni para mal. *El Cabrón* sólo mira por sí mismo y el que le deja en paz y no le jode sus historias puede estar tranquilo. Colabora habitualmente con la policía o periodistas, que le pagan sumas interesantes de dinero por ayudarles a moverse por los bajos fondos, pero nunca traiciona los negocios de la gente que respeta, aunque sean ilegales. Sólo jode a los desalmados.

Mike siempre ha tenido algo, un *nosequé* inexplicable, que pone a cien a las mujeres y hace que los tíos siempre quieran invitarle a una copa. Su primera experiencia sexual fue un trío con dos de las madres mulatas de sus amigos (razón de más para darse el piro), y desde ahí no ha parado de follar, incluso en contra de su voluntad. Resulta tan magnético para las mujeres que ha llegado a aborrecerlas. A la última, le dijo que sólo accedería a acostarse con ella si le compraba un *Cadillac El Dorado* color melocotón... tres días después tenía uno en la puerta y tuvo que cumplir su promesa.

¿A dónde se dirige?...

Últimamente algo dentro de Mike ha cambiado. Se ha vuelto más maduro y está buscando una relación estable. Su primera prueba piloto se llama **Winona**, una perra que ha encontrado en un callejón, a las puertas de la cocina de un restaurante chino. Es poco más que una cachorra, pero bastante crecida y con malas pulgas. Winona ha resultado ser toda una experta en birlar cosas, sobretodo carteras de turistas. Es un animal dócil y cariñoso, la única compañía permanente que *El Cabrón* tolera. El único problema con Winona es que, cuando ve (o huele) a un oriental, se despierta en ella un espíritu sanguinario y su boca se convierte en un amasijo de dientes que da miedo. Mike la ha tenido que rescatarla de la perrera un par de veces por lesionar a turistas orientales que pasean por la ciudad.

líbido *hoja de notas*

hoja de notas

EL MAGNETISMO DE MIKE TIENE SU LADO OSCURO, REFLEJADO EN SU ACENTO NEGATIVO "DISCRECIÓN IMPOSIBLE". VAYA DONDE VAYA, LA GENTE SIEMPRE LE VE COMO UN PERSONAJE CARISMÁTICO Y POPULAR. ALGUNOS SIMPLEMENTE LE RECONOCEN, OTROS LE CONFUNDEN CON ALGÚN FAMOSO HUMORISTA O EX-CANTANTE DE ROCK. LAS CHICAS HAN SENTIDO HABLAR DE SU LEGENDARIA CAPACIDAD COMO AMANTE... DURANTE UN RATO RESULTA DIVERTIDO, PERO AL FINAL SE CONVIERTE EN ALGO CARGANTE...

UN FAMOSO HISTORIADOR DE LA
LEGENDARIA CAPACIDAD COMO AMANTE...
E CONVIERTE EN ALGO CARGANTE...

MIKE HA APRENDIDO ALGUNOS TRUCOS QUE LE PERMITEN ENTRAR DISCRETAMENTE EN
PROPIEDADES AJENAS, BIEN PARA CHAFARDEAR O PARA AGENCIARSE ALGUNAS COSILLAS.
ESTO SE REFLEJA EN SU AGENCIA **MAÑAS -ALLANAR-**, QUE LE PERMITE INTENTAR ABRIR
PUERTAS CERRADAS, DESACTIVAR ALARMAS, ROMPER CRISTALES SIN HACER RUIDO, ETC...

CON SU AGENCIA **CONTACTOS** CUANDO DESEE OBTENER ALGÚN DATO
ALGUNAS VECES. EL GUÍA DISPONE DE LIBERTAD
DE OFRECERLE

MIKE PUEDE UTILIZAR SU AGENCIA **CONTACTOS** CUANDO DESEE OBTENER ALGÚN DATO RELEVANTE DEL SUB-MUNDO CRIMINAL DE LAS VEGAS. EL GUÍA DISPONE DE LIBERTAD PARA INVENTARSE TODO TIPO DE AMIGUITES DE MIKE, CAPACES DE OFRECERLE DATOS DE INTERÉS, PERMITIRLE ACCEDER A SITIOS PRIVADOS O DARLE ALGUNAS PISTAS SOBRE OTROS TIPOS INDESEABLES...

líbido *hoja de protagonista*

hoja de protagonista



MIKE, EL CABRÓN
 ... CON "ALGO" ESPECIAL

MIKE, EL
ESE HOMBRE CON "ALGO" ESPECIAL

experiencia

tiradas extra

ÁNIMO

SALUD

lo mejor de ti:

lo peor de ti:

MAGNÉTICO, CALMADO Y AFORTUNADO
OPORTUNISTA

lo mejor de ti: OPORTUNISTA

lo peor de ti:

- CONCENTRARSE (+1)
- CONTACTOS (+2)
- EVALUAR (+1)
- ESTILO PERSONAL (+1)
- MAÑAS-ALLANAR- (+1)
- BAILAR (+1)
- INTUICIÓN (+2)
- TOCAR LA FIBRA (+1)
- DISCRECIÓN IMPOSIBLE (-1)

CONCENTRARSE (+1)
ESTILO PERSONAL (+1)
INTUICIÓN (+2)
RESERCIÓN IMPOSIBLE (-1)

DISCRECIÓN IMPOSIBLE (-1)

Diagram illustrating a sequence of numbers and their associated values:

- Circle 1: 1, associated with -3
- Circle 2: 2, associated with -2
- Circle 3: 3, associated with -1
- Circle 4: 4
- Circle 5: 5
- Circle 6: 6
- Circle 7: 7
- Circle 8: 8

Handwritten text above the circles:

- EVALUAR (+1)
- VAR- (+1)
- BAILAR (+1)

NATHALIE ELLINGTON ARAÑAZOS



¿De dónde viene?...

Hija de una bellísima francesa y de un empresario norteamericano, Nathalie ha nacido y se ha criado en Las Vegas. Su padre ya era un hombre de grandes ambiciones y manipuló a algunos de sus amigos para que su pequeña pudiese hacerse un sitio en la esfera periodística de la ciudad. Pese al empujoncito inicial, la joven e inexperta Nathalie tuvo que valerse por sí misma para que se le reconociese el talento. Pasó largos años de becaria, pero por fin llegó la oportunidad de ocupar una vacante de redactora. Así fue como, entre los 25 y los 31 años, Nathalie vivió su época dorada en el periódico *Las Vegas Sun*, uno de los punteros en la ciudad.

¿Dónde está?...

Todo comenzó a ir mal cuando le prometieron un posible segundo ascenso, esta vez para ocupar el puesto de directora de la sección de Sucesos. En una ciudad como Las Vegas, ocuparse de los Sucesos es tener trabajo interesante asegurado a todas horas. Por desgracia, Nathalie no es la única persona que opta al ascenso. La reputada (ordinaria) y cuarentona **Samantha Nelson** también se lo ha currado lo suyo como redactora de Sociedad y Cultura y tiene la vista puesta en Sucesos. La competencia es dura, pero Nathalie siempre ha conseguido lo que se ha propuesto, así que se ha limitado

a seguir trabajando duro y acumular horas extras. Casualmente, de un día para otro, el Director del periódico ha comenzado a decantarse por esa pajaraca de Samantha. A nadie le pasa desapercibido que el Director recibe atenciones *personales* por parte de la srta. Nelson. Sólo son rumores, pero a juzgar por la situación, parece muy probable, ya que el Director apenas tiene ojos para nadie más que para Samantha.

¿A dónde se dirige?...

Por primera vez en su carrera Nathalie se ha encontrado con un rival que le pasa la mano por la cara. Desde luego no está dispuesta a utilizar la *técnica Lewinsky* con el Director... eso la pone a la altura de la zorra de Samantha... pero la verdad es que el puesto se asignará muy pronto, en unos días, y Nathalie debe actuar deprisa si quiere ganárselo. Al borde de una crisis de ansiedad, la joven redactora está buscando la noticia más interesante que sea capaz de encontrar, que le permita realizar un reportaje digno del *Púlitzer*. Tiene que ser algo tan bueno que el Director se quede sin argumentos para defender al putón de Samantha ante el Comité de Dirección que gestiona el periódico y otros tantos medios de comunicación locales.

Y entonces, como un milagro, surge la posibilidad. Un chivatazo le ha asegurado que **La Gata Azul**, la popular y misteriosa justiciera que desde hace meses limpia las calles de criminales y mafiosos, ha muerto. Al parecer se la han cargado y su cuerpo ha aparecido en la piscina de una vieja casa unifamiliar, al norte de la ciudad. Sin pensárselo dos veces le ordena al joven **Ian**, el fotógrafo más solicitado del periódico, que la acompañe... y además busca en su agenda secreta de contactos especiales el teléfono de **El Cabrón**... el tipo más listo y espabilado de los bajos fondos de Las Vegas, según dicen. Pagándole una suma interesante será de ayuda para averiguar lo que se cuece en la cara oscura de Las Vegas, donde seguro que alguien sabe por qué han matado a la gata y, aún mejor, quién era esa misteriosa mujer. Tirando de la tarjeta de crédito, Nathalie consigue 15.000 dólares para sobornos y se encamina, en su brillante deportivo mini, hacia el lugar de los hechos, con la intención de llegar antes que el resto de los periodistas y curiosos.

líbido

hoja de notas

NOTA RESPECTO A LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA: NATHALIE TIENE 32 AÑOS PERO EN LA CASILLA DE EXPERIENCIA PONE 22 PORQUE SE HAN INVERTIDO 10 PUNTOS EN SUBIR EL ACENTO "CONVENCER" DE NIVEL DESTACADO (+1) A MUY DESTACADO (+2).

líbido

hoja de protagonista



NATHALIE ELLINGTON

REPORTERA AL BORDE DE UN ATAQUE DE NERVIOS

experiencia

22

tiradas extra

1

ÁNIMO

SALUD

lo mejor de ti:

lo peor de ti:

ENÉRGICA Y CURIOSA
OBSESIVA

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

-1

-2

-3

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

R3

R2

R1



¿De dónde viene?...

Ian nació en Londres y vivió su infancia en una humilde casa familiar, siendo feliz entre los suyos. Con el tiempo llegó a interesarse por el mundo de las artes, decantándose finalmente por la fotografía. Ian optó a una beca y la ganó... en EEUU. Viajó a Washington y cursó los estudios con facilidad. Antes de acabar su carrera académica ya estaba trabajando como *freelance* para varios periódicos de la ciudad. Y es que Ian era bueno en lo que hacía, pero además era (y es) un muchacho muy atractivo, cosa que le facilita el trabajo en diversas ocasiones, sobretodo cuando la que le contrata es una mujer. En una aventura loca con la explosiva modelo **Liza Gibbons**, acabó trasladándose a Las Vegas. La cosa acabó muy mal, pues la modelo resultó estar involucrada en escándalos sexuales y una red de narcotráfico del quince. Aunque se desvinculó de ella en cuanto pudo, la policía le causó muchos problemas.

¿Dónde está?...

A día de hoy Ian está en libertad pero con orden expresa de no alejarse de Las Vegas por si es requerido por el juez. De esta guisa, el joven reportero ha acabado resignado, en espera de que finalicen los juicios (que van para largo) y trabajando donde le dejan. Actualmente los responsables del periódico **Las Vegas Sun** le tienen contratado y trabaja como fotógrafo para cualquier periodista de la redacción que le necesite. No está mal... aunque últimamente hay cierta tensión en el equipo, sobretodo entre dos importantes redactoras, **Samantha** y **Nathalie**, ya que ambas optan a un ascenso como directoras de sección. Todos tienen claro que el puesto lo ganará Samantha, porque ha sabido afilar el sable del director con gran maestría (o al menos eso dicen las malas lenguas). Nathalie, no obstante, no parece resignarse y cada día intenta llamar la atención del Director con grandes e impactantes artículos.

A través de varios reportajes que el periódico ha realizado sobre *La Gata Azul*, una misteriosa justiciera de Las Vegas, Ian ha llegado a obsesionarse con conseguir una buena foto suya. A día de hoy ni él ni nadie ha conseguido una foto digna. La misteriosa mujer aparece en mitad de un trato entre narcotraficantes, arma la marimorena, les jode el plan y vuelve a desaparecer. Aunque ha conseguido hacerle la única foto que se ha publicado hasta el momento, no deja de ser una imagen borrosa de una figura corriendo por un callejón, huyendo de la policía.

¿A dónde se dirige?...

Dispuesto a empezar una nueva vida lejos de Lizz, Ian se ha volcado completamente en su trabajo. Vivir en Las Vegas le gusta y disfruta investigando todo lo relacionado con *La Gata Azul*. La gente de la ciudad adora a la misteriosa justiciera y una buena foto suya sería un gran momento de gloria personal y profesional. A veces Ian sueña con encontrársela en un oscuro callejón y descubrir que escondido bajo ese atuendo tan sexy y misterioso... Quizá esas cosas sólo pasan en las películas, pero de momento no renuncia a acudir allí donde crea que ella pueda aparecer.

líbido

hoja de notas

Blank lined paper for notes.

líbido

hoja de protagonista



IAN BUSTER

FOTÓGRAFO EN BUSCA DE UN CAMBIO VITAL

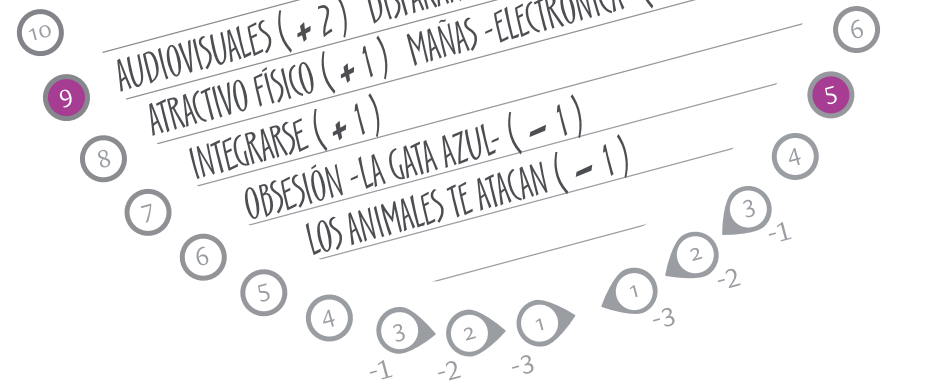
experiencia 34
tiradas extra 1

ÁNIMO

SALUD

lo mejor de ti:
lo peor de ti:

ADAPTABLE
AUTOCOMPASIVO



EMPIEZA CON ESTE TEXTO...

Puedes leerlo en voz alta una vez des inicio a la sesión. Sirve como recurso ambiental introductorio y calienta motores en la imaginación de los jugadores/as.

Suelo dedicar la mayor parte de mi tiempo a que la gente me deje en paz, aunque, como en el caso de hoy, hay veces que no lo consigo. Nací con una especie de maldición, un irresistible magnetismo social que hace que la gente quiera acapararme en todo momento. Es algo con lo que se aprende a vivir pero hay días realmente agotadores. Incluso las nenas pueden llegar a agobiarme. La única a la que aguanto permanentemente es a Winona... me-nuda perra. Es de las que saben estar, pero dejándome mi sitio.

Los peores de todos son los polis; los muy canallas me tienen cariño de verdad. A sus ojos soy un soplón, alguien con una información siempre fresca y fidedigna de lo que pasa en el submundo de Las Vegas... pero la gente sabe que no soy un chivato. El que se comporta, no tiene nada que temer. Todo el mundo tiene derecho a buscarse la vida, del modo que sea... eso sí, sin joder a los demás. Por eso, no hablo más de lo que debo cuando debo callar más de lo que hablo. Es mi lema y siempre me ha funcionado.

Esta vez, el marrón se anunciaba bien gordo porque fue el mismísimo teniente *Hubbs* el que aporreó la puerta de mi apartamento y me sacó de allí casi en calzoncillos. Necesitaba mi opinión sobre un asunto de asesinato. ¡Qué poco me imaginaba yo que se trataba de la muerte de la Gata Azul!, la popular y misteriosa justiciera que, enfundada en un traje de látex, se había dedicado los últimos meses a joder varios negocios criminales. Como en las pelis.

Allí estaban todos, alrededor de la piscina vacía en aquella vieja casa unifamiliar, utilizada hasta la fecha, por lo visto, por niñatos con monopatinas. El teniente *Hubbs* apartó a un par de polis de en medio y pude verla al fondo de aquella piscina vacía. Reconozco que me impresionó. Había sentido hablar de ella; su reputación entre los maleantes era innegable y sus explosivas curvas se habían convertido en una leyenda. Dos certeras puñaladas le habían atravesado el corazón y el cuello. Había mucha sangre seca, pero lo habían hecho con precisión y rapidez. La maltratada piscina, convertida en una rampa de patinaje, no dejaba opción a encontrar muchos rastros, entre tanto grafiti y marcas de ruedas. Seguramente la apuñalaron en el jardín y la hicieron caer después en la piscina. Ver aquella pedazo de nena, enfundada en látex azul oscuro, descuajaringada en el cemento, me produjo una punzada de tristeza,

lo admito. Así es como acaban los que no saben cuidarse el culo... Entonces se iluminó intermitentemente el bolsillo de mi camisa, señal inequívoca de que me llamaban al móvil. *Winona* saltaba, loca de alegría, como siempre que se encendían las lucecitas, crispando los nervios de los polis.

– ¡Diga!

– Hola... ¿Es usted al que llaman *El Cabrón*?

La voz de una mujer... otra vez. Por mucho que cambie de número las nenas siempre acaban encontrándome. Esta no me sonaba... parecía más lista de lo habitual. De las que me gustan.

– El mismo. ¿Con quién se supone que hablo?

– Verá, señor *Cabrón*, me llamo *Nathalie* y tengo una oferta para usted. Sé lo que está haciendo en este mismo instante. En realidad le estoy observando desde detrás del cerco policial. Escúcheme atentamente. Le ofrezco una suculenta suma de dinero si se reserva para mí los detalles más verídicos e interesantes de sus conclusiones sobre la muerte de *La Gata*. La poli le invitará a una copa y, con suerte, le llevarán de putas. Yo le ofrezco 3000 dólares si viene a contarme lo que opina y accede a colaborar en una investigación privada.

– Vaya, nena... veo que sabes con quien hablas, ¿eh?... La guita por delante. ¿Y cómo se supone que me escaqueo yo de estos polis? El propio teniente *Hubbs* me ha traído aquí para lo mismo que me pide usted..

– Señor *Cabrón*... esperaba de usted mayores recursos... dígales que debe consultar algunas fuentes... lo que sea para que le dejen en paz. Le espero en el *Burger Prince*, dos manzanas más abajo. Yo me acercaré a usted.

Y tras esto me colgó. Una tipeja arrogante y listilla...

Di un par de vueltas a la piscina y aproveché que *Hubbs* estaba hablando con los vecinos para decirle al poli más joven que tenía un retortijón y que iba a cagar. Se lo dije, así, de golpe, y no supo que contestar. Para cuando el teniente preguntó por mí, ya me había escaqueado entre los curiosos, camino al *Burger Prince*. Tenía una cita con una nena ansiosa... y con pasta.

ARAÑAZOS ESCENA A ESCENA

ENCUENTROS

Tootie Ma Is A Big Fine Thing

Medeski Scofield Martin & Wood | Out Louder



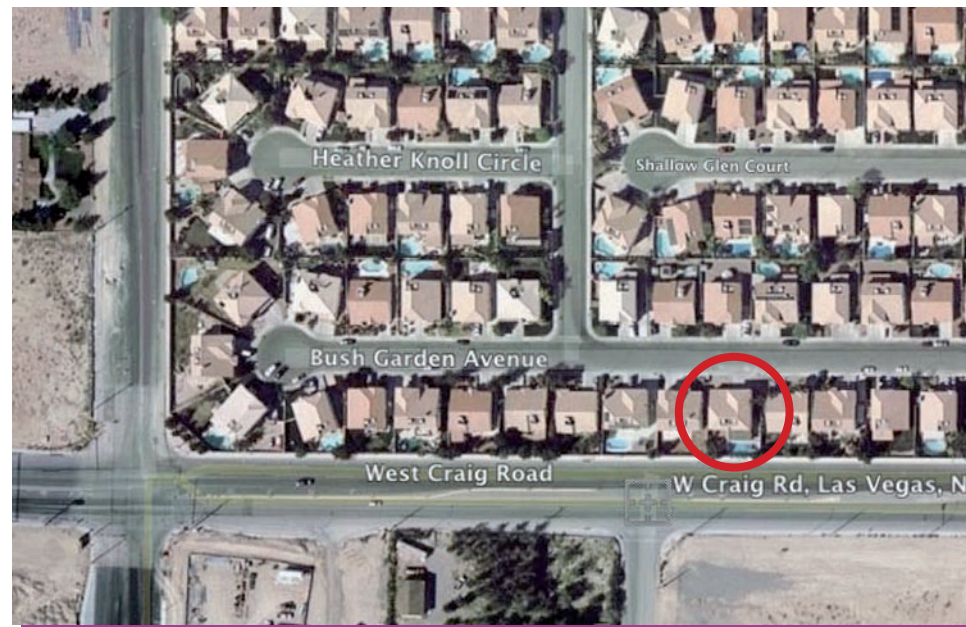
Comenzamos con Mike frente a las puertas del *Burger Prince*. Un letrero prohíbe la entrada de perros y el guarda de seguridad no está dispuesto a que nadie se salte esta norma, así que, seguramente, Winona se quedará fuera.



El interior está repleto de niños corriendo como locos entre el colorista mobiliario del local. Familias, grupos de amigos y parejas conversan ruidosamente frente a los menús clónicos.

Durante toda esta escena inicial debes esforzarte en introducir sutilmente elementos de ambiente que dejen claro el tono de la historia. Por ejemplo, puedes describir la insistente (y crispante) presencia de un mocoso al otro lado del cristal. El niño parece muy entretenido mirando la cámara de Ian, la ropa de Mike y la minifalda de Nathalie. Si le piden que se vaya permanecerá impasible, urgando su naricilla y comiéndose algún moco sin ningún tipo de pudor. Esto dejará muy claro que la historia tiene cierto tono humorístico. También es importante que provoques cierta urgencia. Nathalie sabe que debe obtener datos lo antes posible, para ir por delante de otros medios de comunicación. Cada minuto es una oportunidad para averiguar algo más y realizar el mejor reportaje, así que no dudes en utilizar elementos que subrayen este estrés, como describir la presencia de algún reloj grande, el veloz tráfico de fondo, la rápida sucesión de pedidos en la cola, los niños frenéticos del parque infantil... trata de invocar cierta crispación en los PR.

En cuanto Mike haya dado un vistazo reconocerá a una mujer que parece fuera de contexto: ropa cara, corte de pelo moderno, gafas *ultra cool* y un cuerpo 10 a base de dietas. Además, la mujer caminará hacia él. Es Nathalie. En este momento los juga-



dores entran en escena y pueden comenzar la interacción. Ian, el joven fotógrafo, espera sentado en una mesa, junto a una ventana que da a un jardín con un parque infantil.

Si los PR han leído su historial, la conversación derivará (o debería) rápidamente hacia el centro de interés. Nathalie quiere hacer un reportaje exclusivo sobre la muerte de La Gata Azul y necesita de alguien que sepa moverse con comodidad por los bajos fondos o los ambientes que pudiera frecuentar una mujer como ella. Tal y como se comenta en el Trasfondo de Nathalie, dispone de 15.000 dólares para... utilizarlos en aquellos recursos que hagan falta. 3000 dólares ya se los ha prometido al Cabrón, sólo por que le comente en exclusiva lo que ha visto en la escena del crimen y si accede a acompañarles por los bajos fondos de Las Vegas.

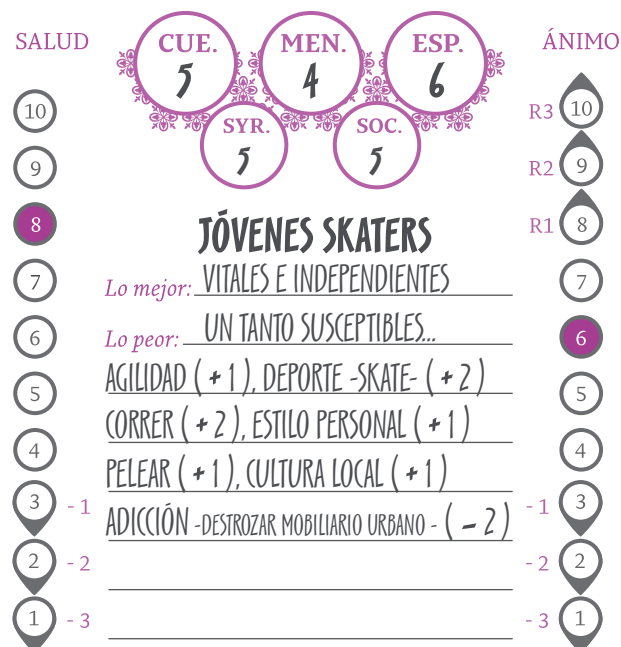
Los únicos datos que Mike puede aportar son los que ha descubierto en los pocos minutos que ha estado en la escena del crimen y que se han comentado en la narración introductoria. Si es necesario puedes recordárselos o releer las partes del texto introductorio donde están estos datos. Respecto a ayudarles a moverse por la cara oculta de Las Vegas... ningún problema si sueltan esos 3000 dólares, ¿no?

NIÑATOS SOBRE RUEDAS

Mientras los PR están charlando, realiza una tirada secreta de SYR por cada uno de ellos. Se trata de una tirada pasiva para determinar si descubren lo siguiente:

Un pequeño grupo de jóvenes con monopatines entran al burger y se sientan en la mesa más apartada. Parecen tensos y ni se molestan en ir a pedir algo de comer. Si nuestros PR son medianamente astutos relacionarán la descripción que Mike ha hecho de la escena del crimen (una piscina utilizada por ññatos con monopatín) con este grupo. Si se acercan a hablar con ellos deberán hacerlo con cautela: están nerviosos y no quieren tener problemas con la bofia.

Evidentemente no están dispuestos a admitir que ellos ocupaban la casa donde ha muerto La Gata y tendrán que ser persuasivos (**Nathalie podría realizar tiradas de SOC+Convencer, o Mike podría Tocarles La Fibra...** y si todo falla pueden recurrir a algunos verdes...). Si lo consiguen, uno de ellos les explicará que estaba esperando a que viniesen los demás colegas, en la tapia que separa la casa de la calle trasera.



Esa parte de la tapia está parcialmente oculta bajo un árbol frondoso (precisamente por eso suelen entrar por ahí) así que pudo ver lo que pasó sin que nadie le descubriese. Había decidido no entrar porque vio a dos tipos malcarados junto a la piscina que utilizan para patinar. No eran caras conocidas, ni *skaters* de la zona. Charlaban entre ellos como si trataran algún negocio clandestino. Ambos llevaban mochilas. Acostumbrado a ver *yonkis* y camellos de poca monta rondando el lugar, no le dio más importancia y decidió esperar a que viniesen sus colegas por si había malos rollos:



«Mientras tanto me entretuve mirando a una pava oriental que se estaba retocando el maquillaje en la calle, junto a la puerta que da acceso al jardín. Llevaba mucho rato mirándose en su espejo pequeño. La verdad es que la chati estaba superior, con sus shorts y su blusa ajustada...

Entonces, cerró el espejito de golpe y todo sucedió muy deprisa. De un salto subió al contenedor de basura y de ahí a la tapia... muy cerca de mí. Por suerte no me vio. Estaba muy concentrada mirando algo. Seguí su mirada y pude ver lo que observaba... acababa de salir al jardín otra pava alucinante, vestida como en las pelis porno que le molan a Eddy, toda de cuero y con un cuerpazo que lo flipas. Pensé que podía tratarse de la famosa Gata Azul y entonces me puse la ostia de nervioso porque esa pava siempre está relacionada con malos rollos de drogas, tiros y fiambres...

La Gata caminaba como colocada... muy desorientada. Estuvo a punto de caerse un par de veces y balbuceaba «**Michael, Michael, cariño, ayúdame...**» mientras se acercaba a los tipejos que trapicheaban. Entonces, la tipa japo miró hacia la calle, comprobó que nadie la veía y saltó hacia dentro del jardín. Cuando llegó al suelo había sacado de sus shorts dos cuchillos largos y brillantes. Mecagonlaputa, casi me cago de miedo. Contuve la respiración y me agarré fuerte a la tapia para no caermé. La japo se acercó lentamente hacia La Gata, mientras los tipos retrocedían y sacaban un par de pipas de debajo de sus camisas anchas. Estaba claro que la japo y los cabronazos esos estaban compinchados. La Gata seguía reclamando ayuda. En ese momento la japo comenzó a correr rápidamente, rodeando a La Gata, que hacía un gran esfuerzo para seguirla con la mirada. Acabó tropezando y justo en ese instante la japo lanzó sus dos cuchillos... ¡directos a La Gata!... uno se clavó en la teta izquierda y el otro en el cuello. ¡Casi se me escapa un puto grito del acojone!

La japo se movió rápidamente hacia La Gata que comenzó a caerse hacia atrás... y justo antes de que el cuerpo cayese a la piscina le quitó los cuchillos y la dejó caer. Yo me escabullí lo más silenciosamente que pude y corrí hasta estar seguro de que no me seguían.»



Vaya... unos datos realmente importantes. Debería quedar claro que el reportaje necesita información más concreta y específica, pero como punto de partida es más que interesante. Es vital averiguar qué ha pasado alrededor de la muerte de La Gata, pero es igual de importante descubrir quién era realmente esta mujer, ya que es un misterio para toda la ciudad.

Tenemos entonces dos líneas de investigación a seguir: por un lado está **el cuerpo de La Gata**, que puede revelar, una vez sin su traje y su máscara, quién era la misteriosa justiciera; y por otro lado está el tema de su asesinato: **una peculiar oriental experta en armas blancas** no es algo demasiado habitual, ni si quiera en Las Vegas...



Dust Bale Hole
Tim Story | Buzzle

UNA GATA MUERTA

El cadáver de La Gata, tras el levantamiento por parte de la policía forense, será llevado a la morgue del hospital más cercano para realizarle la autopsia; **eso es algo que cualquiera con una tirada de MEN acentuada con Culturilla General o Ciencias de la Información puede llegar a saber.** Y el hospital más cercano a los hechos es el *Sunrise*. Pueden hacerse pasar por sanitarios o pacientes para llegar a la morgue y, si todo falla, pueden intentar, simplemente, una infiltración peliculera. Deberás dar manga ancha a tus jugadores y guiar la escena para que todo sea emocionante y divertido. Si al final no lo consiguen deberán optar por la otra línea de investigación (siguiente apartado).

Si lees la descripción del lugar verás que es fundamental que los PR consigan una de las tarjetas magnéticas que utiliza el personal sanitario para acceder a ciertas dependencias, principalmente a la morgue donde, se supone, está el cuerpo de la muchacha asesinada. Nathalie y El Cabrón pueden ser vitales. Nathalie puede usar sus recursos de periodista y su labia para convencer a un camillero (**SOC acentuada con Convencer**, por ejemplo) o sus armas de mujer (**SOC acentuada con Atractivo Físico**), o una mezcla de las dos cosas. Mike puede camelarse a alguna enfermera o auxiliar, robarles la tarjeta o amenazarles con su carisma barriobajero. También pueden recurrir al soborno, aunque entonces más les vale escoger a la persona adecuada (los **SYR acentuados con Intuición** por parte de Mike pueden ser de mucha ayuda). Deja que se las ingenien y no seas demasiado cruel todavía... acaban de empezar.

El *Sunrise* es un hospital especializado en pediatría situado a diez minutos de la conocida zona céntrica de Las Vegas. De planta cuadrada y rodeado de zonas de aparcamiento, el edificio muestra un exterior bien cuidado en el que destaca un elaborado rótulo en relieve, en uno de los jardines que reciben a los visitantes, por las puertas de acceso principal. A última hora de la tarde (poco después de que hayan traído el cuerpo de la chica) no hay demasiada gente en la parte delantera.

El servicio de urgencias se halla en la parte opuesta a la puerta principal donde las ambulancias pueden utilizar las entradas y salidas de vehículos con mayor comodidad. Los pacientes que quieren ser atendidos de urgencia deben acudir a esta parte del edificio. Una aburrida auxiliar administrativa establece el orden de atención y pide a los pacientes que esperen en una sala de colores alegres. Diversas personas, sobretodo familias con sus hijos, esperan a ser atendidas.

Durante las primeras horas, tras la llegada del cuerpo de la chica asesinada, el hospital estará relativamente tranquilo. Un par de policías patrullan los pasillos para mantener a raya a los posibles curiosos. Tienen órdenes de que nadie excepto el forense pueda acceder al cuerpo e incluso acompañan a los camilleros que entran a la morgue para asegurarse de que no manipulan el cuerpo.

La morgue está en el primer sótano, bajo las dependencias de urgencias. Puede llegarse hasta allí por un ascensor de servicio (requiere tarjeta magnética que posee cada miembro del personal sanitario) y unas escaleras auxiliares que, curiosamente, no requieren de llave ni tarjeta. Una vez abajo hay un ancho pasillo con tres puertas a la izquierda y una a la derecha. Sólo la puerta central de la izquierda permite el acceso sin tarjeta y es la que lleva hasta la morgue propiamente dicha, un lugar que parece no haberse beneficiado de las bonitas reformas que el resto del hospital. Los azulejos son antiguos y las lámparas penden siniestras de un techo incómodamente elevado. Parece que alguien se hubiese preocupado por mantener el carácter fúnebre de un lugar para los muertos. Eso sí, las neveras para la conservación de cadáveres son de última generación y requieren de autenticación mediante tarjeta magnética. Parece evidente que tendrán que conseguir una si quieren llegar hasta el final del asunto.

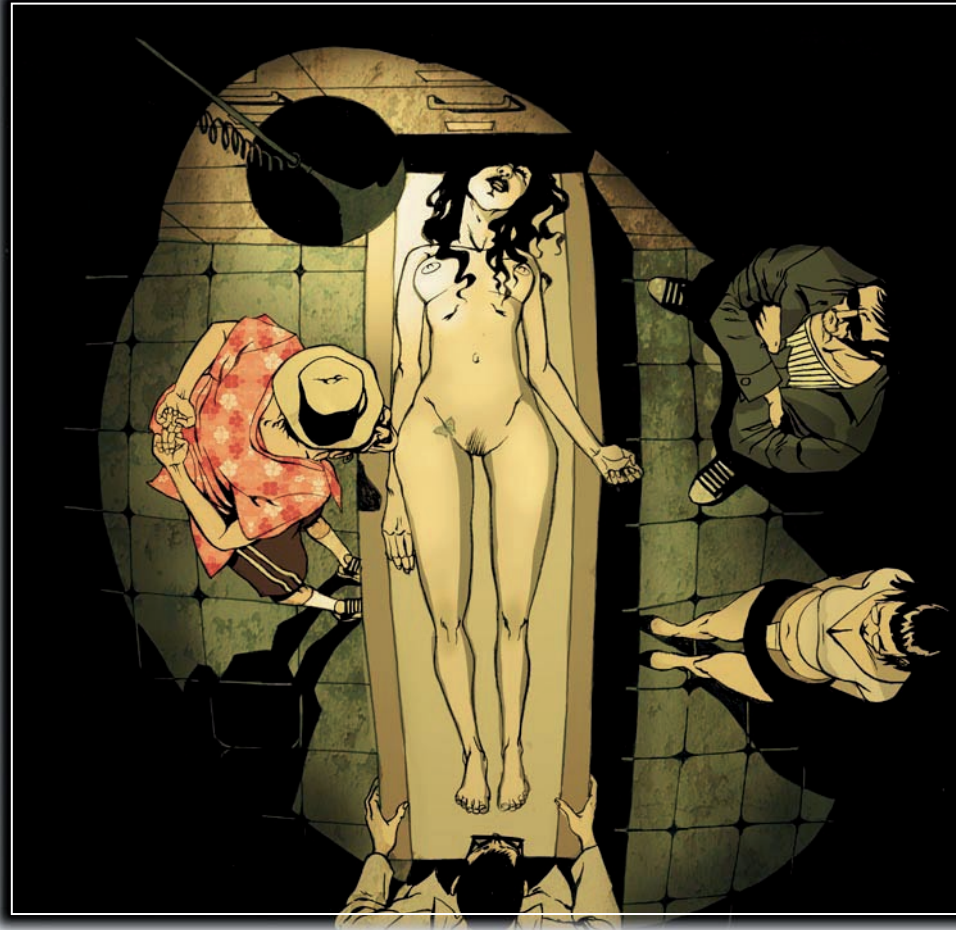
Si los PR se molestan en abrir las otras dos puertas de la izquierda, accederán a dos salas de autopsias idénticas. En una de ellas están realizándole una autopsia a un turista alemán muerto debido a un coma etílico; si irrumpen es posible que tengan problemas y sean expulsados del edificio. La puerta de la derecha se corresponde con un almacén de material médico que abastece a las salas de autopsias.

Cuando consigan una de estas tarjetas podrán abrir las cámaras. Será fácil porque se trata de la única mujer joven que hay en las neveras. Una etiqueta anudada a un dedo de su pie indica que el nombre es desconocido, pero hay una nota con la palabra *Blue Cat*. Puedes enseñar la ilustración que hay en la carpeta de “Ayudas de Juego”.

Un primer vistazo deja claro que se trata de una chica joven, quizás de veinti-pocos años, de rasgos y complexión latina, cabellos oscuros y ondulados. Realmente atractiva. Aunque han limpiado las heridas es evidente que fue apuñalada en el pecho, justo en el corazón, y en la base del cuello. Si les acompaña alguien con conocimientos de medicina subrayará que las heridas se hicieron para anular rápidamente la función de su corazón y para seccionar la arteria aorta. Aunque los servicios médicos hubiesen llegado justo tras el momento del ataque, poco hubiesen podido hacer para salvarle la vida. Quien atacó así a La Gata sabía lo que se hacía y deseaba eliminarla sin concesiones. Todavía no se ha realizado la autopsia, así que no pueden saberse más datos. Lo mismo ocurre con la identidad del cadáver. La policía está trabajando en las bases de datos pero puede ser un proceso largo y arduo. En todo caso, la policía tardará más de tres días en descubrir la verdadera identidad de la mujer, cosa que deja este dato *oficial* fuera del alcance de la historia. Nuestros PR deberán investigar por sus propios medios.



Basta con fijarse un poco más en el cuerpo de la chica para apreciar un curioso tatuaje en forma de mariposa, justo en una de sus ingles.



En ese momento pídele al jugador/a que controla a Ian que te acompañe a un lugar más privado. Allí debes comentarle que **no es la primera vez que ha visto ese tipo de tatuaje ubicado en tan particular lugar**. Su ex, la modelo Liza Gibbons, tenía uno similar en ese mismo lugar. Se lo hizo unas semanas después de haber llegado a Las Vegas con Ian. Nunca le explicó el motivo exacto, aunque a Ian siempre le dio algo de *repelús* ver la mariposa aleteando cada vez que ella separaba las piernas para hacer el amor... **Pídele al jugador/a una tirada de Ánimo**. Tal como indica la normativa, debe elegir si el suceso es emocionalmente Malo (ESP), Muy Malo (ESP-1) o Terrible (ESP-3). El jugador/a también deberá decidir si la visión del tatuaje le transmite un sentimiento de Miedo, Odio o Tristeza. La tabla de Reacciones Emocionales te ayudará a describir cómo se siente Ian. Una vez volváis a la mesa de juego, el jugador/a que controla a Ian debería interpretar al PR según los resultados.



Cuando desciendan al lugar donde está el cadáver debes ir introduciendo un tono de mayor dramatismo y misterio. Disminuye el nivel de luz, apagando algunas de las lámparas del lugar donde estás jugando. Si realmente quieres un gran efecto, prepara una pequeña lamparilla tipo flexo y colócala en el centro de

la mesa, apagando el resto de las luces y conseguirás un ambiente similar al que hay en la sala de la morgue (fíjate en la ilustración). Por último, y si quieres sumergir a los PR realmente en la escena, prepara unos algodones y un botellín de alcohol. Cuando bajen al sótano del hospital humedece los algodones con algo de alcohol (mejor si lo haces discretamente y los PR no te ven). Conseguirás un incómodo olor a hospital.



Hanuman

Medeski Scofield Martin & Wood | Out Louder

BUSCANDO A UNA JAPONESA

In Case The World Changes Its Mind
Medeski Scofield Martin & Wood | Out Louder

Si los PR deciden centrarse en averiguar quién es el responsable de la muerte de La Gata Azul, la mejor pista que tienen es la peculiar japonesa lanza-cuchillos. Alguien con esas características es fácilmente reconocible por la suma de su físico y su talento. Es hora de que Mike demuestre quién sabe moverse mejor por las calles de Las Vegas y sus bajos fondos.

Como Guía te enfrentas ahora al efecto *Posibilidad Ilimitada*, esto es, la sensación de que los PR pueden hacer millones de cosas diferentes para buscar información sobre una japonesa letal. No te asustes. Esta secuencia debes presentarla como un resumen, una especie de *collage* de momentos en los que los PR podrán hacer algunas preguntas a ciertos personajes de los bajos fondos que tú mismo puedes improvisar: desde elegantes botones de hotel que hacen horas extras como delincuentes, a bailarinas de *streaptesse*, camellos, dueños de tugurios, líderes de bandas y vendedores de coches usados. Improvisa tu propio repertorio de gente turbia, no te cortes. Si te cuesta improvisar, tómate unos minutos mientras preparas la sesión para escribir algunas descripciones genéricas que te sirvan en momentos como este. Son Extras y no deberían llevarte demasiado esfuerzo.

Una vez los PR se decidan a investigar sobre la japonesa, pide que **El Cabrón haga una tirada de SOC acentuadas con Contactos o Intuición. Debe acumular 15 éxitos y sólo puede realizar una tirada cada hora (de Tiempo)...** la cosa se plantea realmente difícil y el tiempo corre, así que no estaría mal que Nathalie y Ian echen una mano. **Nathalie puede hacer tiradas de MEN acentuadas con Investigar o de SOC acentuadas con Convencer. Ian podría utilizar su encanto y su cara de niño bueno, realizando tiradas de SOC + Atractivo Físico.** Eso sí, los éxitos obtenidos por Ian y Nathalie valen la mitad redondeando hacia arriba porque los bajos fondos no son su fuerte. Otra opción es que Nathalie e Ian se dediquen a otra línea de investigación (por ejemplo, seguir la pista del tatuaje en forma de mariposa). No hace falta que separe a los jugadores, pero deberás alternar la atención entre ambas partes.



Los 15 éxitos les permitirán averiguar un dato importante de boca de un fakir adicto al opio que actúa todas las noches en el hotel casino *Circus-Circus*. Esta pista les ayudará a proseguir la investigación en la dirección correcta: sólo hay una mujer en Las Vegas con esas características: *Diana, Ojos Afilados*. Corren rumores de que es la mujer más peligrosa del mundo si tiene un cuchillo en sus manos. Vive a las afueras de Las Vegas, en *La Fábula de Dolores*, el vodevil que hay en dirección al Parque Natural del Gran Cañón... el propio fakir advertirá que ese lugar se ha vuelto muy peligroso y que deberían ir con cuidado.

Cuando Mike se entere de esto se quedará realmente atónito ya que *La Fábula de Dolores* es el local de espectáculos de variedades en el que trabajaba su propia madre... parece que el asunto comienza a tener tintes personales. Por mucho que Mike se independizara pronto y que no congeniara demasiado con su familia adoptiva y sus costumbres, la verdad es que la mujer le salvó la vida y le crió lo mejor que pudo. Ahora que parece que la *Fábula de Dolores* se ha convertido en un mal sitio, debería despertar cierto malestar. **Puedes, incluso, proponer una tirada emocional relacionada con la Tristeza.**



Telegraph

Medeski Scofield Martin & Wood | Out Louder

ESE TIPEJO NOS SIGUE

Durante la investigación que los PR están llevando a cabo se desplazan constantemente de acá para allá en busca de pistas (el hospital *Sunrise*, los bajos fondos de Las Vegas, la casa de Lizz, sus propias residencias...). Durante estos desplazamientos, bien en coche, bien en metro o caminando, debes realizar algunas **tiradas secretas de SYR. Mantén un control de los éxitos que cada PR va acumulando.** Si alguno de ellos acumula 10 éxitos advierte que alguien les está siguiendo. No les des demasiados detalles, porque el perseguidor ha tenido la cautela de cambiar de atuendo a menudo. Parece un hombre de mediana edad y siempre lleva gafas oscuras, incluso de noche. En cuanto el tipo percibe que ha sido descubierto trata de escabullirse de la manera más rápida, para retomar de nuevo su espionaje un rato después (sigue haciendo tiradas secretas de SYR aunque a partir de ahora le descubrirán con tan solo 5 éxitos acumulados).

Si se les ocurre interceptar al tipo, éste se pone muy nervioso y recurre a la primera de cambio a su pistola automática (**Mike puede hacer una tirada de MEN para**

comprobar que es el tipo de pistola que utiliza la policía de la ciudad), amenazando a los presentes para que le dejen marchar. Eso sí, después de este *toque de atención*, no volverán a verle. Eso no quiere decir que nuestros PR no estén siendo vigilados... aunque de manera más cautelosa.

TENGO QUE LLAMAR A MI EX

You're As Right As Rain
Bob James | Two

La manera de seguir la pista del tatuaje de la mariposa en la ingles es que Ian trate de ponerse en contacto con su ex, la modelo **Lizza Gibbons**, actualmente en libertad con cargos por varios delitos relacionados con la prostitución de lujo y el narcotráfico. Para Ian esto debe resultar muy desagradable. Seguramente el propio PR propondrá ponerse en contacto con ella para hacerle algunas preguntas. Vive en un apartamento de la zona centro de la ciudad (*South Trip*). Si él mismo se ofrece para contactar con ella, propón **una tirada de Ánimo vinculada al Odio o la Tristeza (a elección del jugador/a que controle a Ian)**. Esta tirada orientará al PR sobre la actitud emocional que debe interpretar una vez contacte con Lizza.

Localizar a Lizz no es difícil. Pasa la mayor parte del día en su apartamento (que Ian conoce porque era el que compartía con ella hasta antes de su separación) y por la noche sale a tomar unas copas por los locales de la zona, sin excederse demasiado porque sabe que la policía la vigila. Aún así, es habitual que vuelva a casa un tanto ebria y con algún incauto maromo al que seducir; ahora le ha dado por cepillarse a hombres negros y musculosos.

Lizz no es una persona que destaque por sus virtudes, pero le sabe mal que Ian se viera salpicado por sus movidas... además, le sigue deseando y tratará de seducirle de nuevo a la mínima de cambio. La ex de Ian es una mujer muy atractiva, de rostro extremadamente sensual y un cuerpo de diosa. Poco antes de conocer a Ian se había operado las tetas, las cuales resultan un tanto exageradas en proporción al resto de su delgado cuerpo. Viste de manera provocativa, habitualmente vestidos de una pieza con grandes escotes y transparencias. Tiene el pelo rubio y ondulado y unos maliciosos ojos verdes. Casi siempre lleva un cigarro encendido en sus esqueléticos dedos. Tiene una forma de hablar muy despreocupada y sorprende su uso del argot.



Después de las obligadas frases de reencuentro y la tensión que eso puede conllevar, **Ian seguramente acabará por hacerle algunas preguntas sobre el tatuaje de la mariposa**. Lizz cree que Ian aún está molesto por no haberle explicado toda la verdad sobre el asunto y lo interpreta como un interés personal hacia ella. Frases del tipo «*puedo cambiar*» o «*me metí en muchos marrones pero he aprendido que ese tipo de vida no me conviene*», salpican la conversación, así como algunas insinuaciones sensuales.

Lizz sabe que si lleva a Ian hacia el terreno erótico se lo puede camelar sin problemas. Ian conoce que las incriminaciones vertidas sobre Lizz tienen que ver con la participación en tramas de prostitución, pero si utiliza la palabra «puta» o algo similar, Lizz se cerrará en banda o incluso le dará una patada *en los mismísimos*. Se trata de que ella misma explique la historia de la mariposa, sin prisas. Lizz debe realizar su confesión sin excesiva presión. Ahí está la gracia (y el conflicto) de la escena.

Su historia suena más o menos así:



«Ya sabes que me gustan mucho los lujos... y que nunca le he dado demasiada importancia al sexo. Me refiero a que me encanta follar pero no lo veo como un puto acto sagrado. Tú y yo ya comenzábamos a estar chungos de humor porque te agobiaba que yo esnifara y tomara alguna pastillita de vez en cuando... No quería pedirte dinero para mis cosas y además, creía que ya no me querías y que pronto me dejarías por una tia más lista, de esas que entienden algo cuando les hablas de fotografías famosos...»

Por aquellos días conocí a una tia en aquel *cocktail* que hizo Petters. Me habló de un servicio de «azafatas de lujo» seleccionadas entre la elite de la ciudad... sólo las más bellas y sensuales de Las Vegas... y aquello se convirtió en una obsesión. En el fondo, no dejaba de ser un grupo de putas de alto nivel, pero... si yo podía elegir hasta dónde y con quien llegar, no estaba nada mal. Pagaban una pasta y el reconocimiento por pertenecer al *Club Papillón* iba más allá de lo que parecía. Se rumoreaba que algunos ricachones y famosos de la ciudad buscaban su pareja ideal entre mujeres del Club. Todo en mi vida era un puto subidón... menos tú. Creí que lo mejor sería hacer algo drástico que cambiara las cosas. Acabé contactando con *El Toro*, el hombre que seleccionaba a las chicas para ingresar en el Club; hice las pruebas y dejé que me espieran unos días en los que finjé tener una vida discreta e interesante. Tú trabajabas en aquellas fotos de *La Gata* y no me hacías ni caso... no te diste ni cuenta. Acabé ingresando en el *Papillón* pero no me dio tiempo a adquirir mucha experiencia porque fue cuando me detuvieron en aquella fiesta. Alguna perra envidiosa quería amargarme la vida y habló más de la cuenta, seguro... ¡Ay!, Ian, me da muy mal rollo haberte metido en esto. Lo siento cariño, a veces soy un puto desastre... pero te quiero...»

Si Ian se muestra tranquilo y tolerante después de los primeros comentarios, Lizz se relajará y será posible sacarle datos más concretos. Ian deberá insistir con tacto, haciendo preguntas concretas. **Deja que el jugador/a lo interprete o, en su defecto, pídele una tirada de SOC acentuada con Atractivo Físico.** Los siguientes párrafos resumen los datos que pueden obtenerse. No deberías leerlos a palo seco sino tomarlos como referencia para ir contestando (por boca de Lizz) las preguntas de Ian:

· El **Club Papillón** tiene una sede: **la planta 7 del hotel casino Lucky West**. Hay un hall con una gran puerta para los clientes, que tienen que utilizar una llave que sólo facilita **El Toro** a los clientes VIP. Además, las llaves cambian cada ciertos días para subrayar la exclusividad. Las chicas tienen una llave para la puerta de servicio. También hay unas escaleras de emergencia, interiores, que se corresponden con las escaleras de emergencia generales del hotel, pero sólo se abren desde dentro del local.

· El *Papillón* ha acondicionado la planta siete, convirtiéndola en **un paraíso de los sentidos**. Hay **dos normas básicas para entrar**: se pagan **2000 dólares** por adelantado y eso da opción a disfrutar de todo el Club, con la compañía y el afecto garantizado de, al menos, una de las chicas, aunque no hay problema en insinuarse a las demás que estén libres y practicar sexo en grupo. La segunda norma es que **no hay puertas**. La mayoría de paredes son grandes ventanales de cristal ahumado. Ofrecen cierta discreción pero también revelan lo suficiente como para poder intuir las siluetas de aquellos que están al otro lado. **Hay que aceptar las dos normas** o no puede disfrutarse del Club.

· **Las chicas del Club no se conocen unas a otras**, o al menos no deberían conocerse. **Todas llevan máscaras** (a veces es su único atuendo) y **jamás hablan entre ellas ni deberían conocer su verdadero nombre**. Por mucho que Ian describa el cadáver de la mujer asesinada, Lizz será incapaz de conocerla. Recuerda que había varios *cuerpos latinos* en el Club... y aunque reconoce que todas las mariposas son diferentes, no llegó a estar en el Club el tiempo suficiente como para asociarlas a ciertas chicas. Si Ian tiene curiosidad y pregunta algo sobre la mariposa de Lizz, ésta no tiene ni idea de lo que significa la suya. *El Toro* le dijo el nombre, pero no lo recuerda. Es una mariposa de colores pardos. En todo caso, no tiene importancia para la historia... aunque eso es algo que los PR no deben saber a la primera de cambio. Deja que se coman un poco la olla con este tema. Puede que Lizz se tome este interés como una insinuación para una sesión de sexo.

· *El Toro* es un tipo misterioso, de Canadá, muy listo para los negocios. Nadie sabe si el *Club Papillón* es suyo o si trabaja para otros. **Los clientes que quieren contratar el servicio pueden ponerse en contacto con él en el bar del hotel-casino Lucky West o, si conocen su teléfono de contacto, llamándole.** Es sumamente serio. Lizz dispone de dicho teléfono de contacto.

Lizz no acude al Club desde que la policía descubrió que formaba parte de una red de pequeños narcotraficantes. No puede aportar más datos sobre el tema; una vez haya explicado todo lo que sabe al respecto derivará la conversación hacia terrenos más personales, intentando averiguar por qué Ian está tan interesado en todo esto...



Doors

Mike Nock | Ondas

EL TORO

El apodo no es gratuito... sin ser excesivamente alto, es puro músculo y su piel es oscura y curtida. Lo más destacable, pese a esto, es que es un tipo que destila elegancia y buenas maneras. Viste trajes oscuros hechos a medida. Su cabello espeso, antaño rubio, cae sobre sus hombros y su espalda dándole un aspecto un tanto primitivo. Su cara muestra facciones severas pero calmadas.

El Toro realiza personalmente los tatuajes a las chicas seleccionadas para trabajar en el *Club Papillón*; tiene un montón de cuadros de esos, con mariposas de verdad clavadas y ordenadas, con plaquitas donde pone sus nombres en latín. Según la impresión que le ha dado cierta chica seleccionada, elige un modelo de mariposa u otra para tatuársela en la ingle. Una de las salas reservadas del club sirve precisamente como estudio de tatuaje y puede ser visitadas por los clientes que quieran ver el origen de los tatuajes de las chicas y sus impronunciabiles nombres científicos.

Para encontrar a este hombre sólo deben acudir al bar del casino *Lucky West* o llamarle a su teléfono de “atención al cliente”, datos que pueden obtener de Lizz Gibbons. Está acostumbrado a llamadas de desconocidos y a conversaciones extrañas de madrugada. Tras el saludo, El Toro asume que el cliente le ha llamado para conseguir el acceso por una noche al Club Papillón. Le informa del precio (2000 dólares), de las normas (ver sección anterior *Tengo que llamar a mi Ex*) y le pide que se pase por la recepción del *Hotel Casino Lucky West* a medianoche y pida el contenido de la taquilla 2. Le darán un llavero con dos llaves, una para que el ascensor del hotel suba a la planta 7 (sin esta llave el ascensor siempre pasa de largo, ignorando dicha planta) y otra, de aspecto antiguo y de gran tamaño, para abrir la *Puerta Negra*, la que da acceso al Club propiamente dicho.

Si los PR acuden al Toro, bien con una excusa, bien con la verdad por delante, se encontrarán con un tipo al que no le gustan los rodeos. Está dispuesto a hablar mien-



tras ello no comprometa el negocio. Trabaja para ciertos peces gordos de la ciudad, y es el responsable máximo de que el famoso y lucrativo *Club Papillón* funcione. No va a cagarla y mucho menos ser indiscreto sobre sus clientes. Sólo atenderá a los PR si quieren entrar al Club. Si comienzan con preguntas sobre chicas y tatuajes, es posible que les “anime” a marcharse por donde han venido.



Para ser claros: El Toro es un puro trámite para poder acceder al *Club Papillón*, lugar donde pueden obtener nuevas pistas. Deben jugar según sus reglas y contratar el servicio, o arriesgarse a una infiltración (ver sección *Club Papillón*). El reto es que sepan hacerse pasar por clientes interesados y no levanten sospechas. Si a El Toro se le pone la mosca en la oreja los PR pueden tener muchos problemas...

CLUB PAPILLÓN

Básicamente pueden plantearse dos maneras de acceder al Club: o tratan de infiltrarse en el local o acceden pagando, como clientes.



INFILTRACIÓN

Emerald Lake
Tim Story | Caravan

Una opción arriesgada pero no imposible. Utilizar el ascensor sin la llave que proporciona *El Toro* es inútil. El ascensor no se detendrá nunca en la planta 7 sin haber usado dicha llave, y ningún cliente usará la llave a menos que esté solo en el ascensor. Los PR pueden tener la intención de robar la llave a uno de los clientes, pero es una idea estúpida, ya que el cliente advertirá de inmediato a *El Toro* de lo ocurrido y estarán alerta si accede al Club alguna persona que no justifique su entrada. Ulma, la *madamme* que custodia la entrada, impediría el acceso.

La opción más lógica para la infiltración es usar las salidas de emergencia y sus respectivas escaleras. Desde el hall del hotel pueden descubrir una puerta con el letrero “*emergency*” que da acceso a unas escaleras sobrias y grises con barandillas blancas. Por el hueco de las escaleras y, mirando hacia arriba, puede verse que suben hasta la última planta del edificio. Todas las plantas tienen una puerta de emergencia que da acceso a estas escaleras. Estas puertas pueden abrirse, con una simple presión en una barra horizontal, desde un lado y desde el otro. Pero *El Toro* no es tonto y ha colocado unos sensores láser que activan una alarma si esta puerta se abre. Detectar estos sensores requiere una **tirada de SYR -1. Desactivar dichos sensores es algo más complicado. Mike puede realizar una tirada de MEN acentuada con Mañas-Allanar**. Se requiere una CE acumulada de 10 y cada tirada representa 5 minutos de trabajo.

Suponiendo que logren entrar por la puerta de emergencia, se encontrarán en una especie de pasillo ancho con varias puertas (dos a cada lado), además de una justo enfrente, al final del pasillo. Las dos de la derecha son un vestuario con taquillas y un lavabo. Las de la izquierda permiten acceder a un almacén para la ropa, las máscaras, objetos para el sexo y lencería diversa y a una especie de cocina con varias neveras repletas de bebidas de calidad y *delicatessen* dulces y saladas. Cada ciertos minutos aparece una camarera o una de las chicas, bien para ir al lavabo o para reponer bebidas. Si crees que se están entreteniendo demasiado, haz parecer a algún Extra que aumente la tensión de la escena.

La puerta del fondo es la que da acceso al Club. Acude a los párrafos donde se describe el *Papillón* para involucrarles en el ambiente.



Erotic

UN PARAÍSO PARA LOS SENTIDOS

Catchy Tongue | Erotic Music Vol.1

El ascensor, al detenerse en la planta siete, deja al usuario ante un hall de color naranja oscuro, sin ventanas y en el que destaca una gran puerta negra, con una cerradura antigua y brillante. La llave que los clientes adquieren en la recepción del hotel, a medianoche, sirve para abrir esta puerta. Tras ella los clientes se encuentran con un pequeño salón apenas iluminado. Cuesta percibir las paredes en la oscuridad, pero están cubiertas por cortinajes azul oscuro. Hay un *chaise longue* de aspecto clásico, tapizado con arabescos y tres puertas ricamente ornamentadas. Antes de que puedan fijarse en más detalles una figura surgirá de detrás de un cortinaje. Se trata de una mujer ataviada con ropajes sensuales y bizarros. Un intrincado corpiño *bondage* comprime su torso y realza extremadamente su generoso busto. Su rostro es el de una mujer madura, quizá de más de 40 años, hermosa y algo severa. Lleva el cabello recogido en un moño, a lo oriental, y su rostro está maquillado sin pudor, con labios oscuros y brillantes, largas pestañas y sombras azules bajo los pómulos. Bajo el corpiño viste una falda semi translúcida que deja entrever unas piernas firmes y largas y su sexo, apenas con vello. Como calzado lleva unos tacones altos oscuros. Se presentará como la **Dama Ulma**, les recordará las normas:

- Pueden disfrutar del Club desde la medianoche hasta la 6 de la mañana,
- Tienen que llevar máscara. Todos y todas la llevan. Este es un lugar de sueños donde poco importa la verdadera identidad de la gente. La gente se comporta respecto a su ideal de pasión. Ulma apartará unas cortinas, revelando unas lujosas

vitricas de cristal en las que reposan varios tipos de máscaras ornamentales. Algunas recuerdan a animales (sí, hay de gato y gata), otras son misteriosas y se asemejan a rostros de dioses y diosas. Las hay de tipo veneciano, étnico, oriental, de sadomaso o incluso cómicas. Otras son sencillas en su forma pero tienen detalles en oro y plata, muy lujosas... puedes improvisar varios tipos de máscaras, según tu propia imaginación.

- El Club no tiene rincones privados. No hay puertas y muchas paredes son de cristal. Hay rincones más o menos íntimos, pero todo el mundo es libre de mirar a otros hacer el amor si eso le complace. Aquel que pueda sentirse incómodo puede salir del Club, pero no se le devolverá el dinero. La libertad reina en el Club. El paraíso es de todos y para todos.

Una vez acepten las normas y elijan su máscara, Ulma les llevará ante las tres puertas. La que está más a la izquierda tiene motivos egipcios y luce un radiante sol amarillo en el centro. La central es de madera labrada con motivos rococó y tiene una flor azul en el centro. La de la derecha es metálica y tiene textura industrial, como oxidada. Una estrella negra destaca en el centro. Ulma explicará:

- El Sol conduce a lugares bucólicos y serenos, donde reina la luz. La Flor conduce a lo exótico, paraísos lejanos donde viven diosas de extrañas costumbres. La estrella negra es un descenso a lo más oculto de nuestras entrañas. Un lugar sombrío... ¿Qué camino elijes?

Este trámite es un recurso ambiental para levantar expectativas. Te ayudará a valorar qué es lo que los PR desean encontrar. En realidad, una vez dentro, los PR podrán moverse entre los tres “mundos” utilizando los pasillos, pero la elección de la puerta les conduce, de manera directa, a una zona más acorde a sus preferencias.

El Club *Papillón* ocupa toda la planta siete del hotel y eso quiere decir que se trata de un lugar muy grande. Esta escena, aunque importante e intensa, no debería entretener a los PR más de lo debido. A fin de cuentas han venido aquí para hacer algunas preguntas y no para pasarlo bien... aunque las pruebas de juego han revelado que los jugadores/as son incapaces de resistirse a la sensualidad del lugar. Han gastado mucho dinero para entrar (o han realizado una infiltración peligrosa) y no está de más disfrutar un poco mientras investigan. En realidad es un momento ideal para hacer tus primeras pruebas con el minijuego erótico.

A continuación se ofrece una descripción genérica del local y algunas ideas para describir cosas que pueden encontrar en las diferentes zonas, pero se trata de que te dejes llevar por tu creatividad y añadas todos los detalles que se te ocurran.



Toda la planta es un intrincado conjunto de pasillos y salones decorados en diferentes ambientes, según la zona. La mayoría de paredes son de cristal y permiten ver el interior de las diferentes salas y sus ocupantes, sean chicas o clientes. El techo está laboriosamente pintado con aerógrafo para simular un cielo cambiante, según avanzan entre las dependencias: desde un bonito atardecer y un radiante día azul en la Zona del Sol, un crepúsculo, un cielo irreal o la más preciosa noche estrellada en la Zona de La Flor, hasta extraños paisajes psicodélicos, industriales o simples manchas turbadoras en la Zona Negra. La iluminación se adapta a estos cambios del techo, volviéndose más tenue, íntima, intensa o turbadora según la zona.

En la **Zona del Sol** hay fuentes, moquetas que simulan césped, esculturas grecoromanas, pequeñas piscinas con mosaicos, salones renacentistas... los perfumes son variados y sutiles y evidencian una presencia sensual y femenina por todas partes. Cojines, colchones de agua, sillones, sofás y hamacas se suceden en cada habitación. Aquí, las chicas interpretan papeles de cortesanas griegas, inocentes campesinas, diosas de la belleza o picaronas damas de la alta sociedad.

En la **Zona de la Flor**, los ambientes son más exóticos y van desde la simulación de la espesura selvática, un templo ancestral o un pequeño lago artificial, hasta entornos de fantasía, con altares místicos, escalinatas, tronos y cuevas de dragones. Las chicas aparecen como líderes de tribus, Amazonas, guerreras medievales, diosas de la lujuria, brujas lascivas o prisioneras que desean ser rescatadas.

La **Zona Negra** es sólo para iniciados. Gruesos cortinajes la separan de otras zonas. Hay muy poca luz y los olores se vuelven más enervantes (sudor, orina, cuero, aceite...). Las siluetas de las chicas, ataviadas con ropas sadomaso y armadas con látigos, cadenas, fustas, cuerdas y pinzas, apenas se distinguen en la tiniebla. Las luces son rojas o amarillas y hay muchas columnas con grilletes, enormes planchas de acero, parrillas, camillas de ginecólogo desvencijadas y ganchos en los techos. Las chicas de esta zona no esperan a ser elegidas, acuden a la primera de cambio y comienzan un juego de sumisión o dominación con los clientes, llevándolos cada vez más adentro, hacia los juguetitos más macabros.



Un estudiado hilo musical crea diferentes atmósferas y anticipa a los clientes el carácter del lugar al que se está acercando (sosegado, étnico, épico, misterioso, gótico, industrial...). Por todas partes hay señales que indican la dirección de salida y los diferentes servicios y duchas que pueden utilizar.

Estén en la zona que estén, las chicas se acercarán libremente y se sentarán, acariciándose sensualmente en algún lugar a la vista, ofreciendo su cariño al que quiera acercarse, sea hombre o mujer. Todas van con ropas ligeras que dejan ver sus espectaculares cuerpos. Las máscaras ofrecen una primera impresión de su carácter. Algunas resultan pícaras, otras inquietantes, algunas inocentes, pero todas misteriosas. Las chicas abren a menudo sus ingles para mostrar su mariposa y sus sexos, templos de placer rasurados de maneras complejas y excitantes. Además de su compañía sexual, las chicas ofrecen a la clientela *delicatessen* de comida y bebida, así como algunas drogas blandas.

Ulma hace algunas rondas por el Club comprobando que todo va correctamente. Ella no ofrece sus servicios sexuales.



Esta escena tiene potencial para ser una de las más intensas de la historia, o al menos eso han revelado las pruebas de juego. Posiblemente se trate de la elevada carga erótica del *Papillón* o de su carácter secreto y misterioso, pero la verdad es que a los jugadores les encanta recorrer sus pasillos y sorprenderse con cada nueva descripción de lo que encuentran. Aprovecha el consejo y acentúa aún más la intensidad de la escena con un par de trucos:

- Recurre a algún tipo de incienso de aroma extraño. Algunos que se venden bajo la etiqueta de “espirituales”, como los de mirra, pueden funcionar. Conseguirás que los PR se sientan raros, transportados a un lugar diferente y desconocido.
- Consigue una iluminación acorde. Los PR se encuentran en un lugar muy teatral, donde todo ha sido creado para despertar su fantasía. Es el momento ideal para utilizar velas, lamparillas u otras soluciones de iluminación de ambiente.

Una vez hayan dado una vuelta o incluso disfrutado de algunos placeres, seguramente volverán a concentrarse en la investigación para averiguar datos sobre la identidad de la chica muerta. Puedes decidir tú mismo el tipo de chica con la que hablan, pero siempre será más abierta y simpática si la buscan en un entorno luminoso y tranquilo que no en las zonas más oscuras y los reservados más truculentos.



En realidad, cualquiera de las chicas veteranas (pueden saberlo si observan los tatuajes que se ven menos recientes), recuerda a una chica de características similares, que abandonó el club, de manera *poco ortodoxa*.

Al parecer, esta muchacha se encariñó demasiado con un cliente y sólo venía a trabajar para él, cosa que a *El Toro* le daba mucha rabia. Las chicas no están obligadas a follar con un tipo que no les gusta, pero deben salir rentables y ceder ante varios clientes a su elección. Esta chica no lo hacía y como era uno de los cuerpos más codiciados del Club los clientes se molestaban. Sólo se lo montaba con un tipo joven y rico, de modales un tanto chulescos, que venía exclusivamente a por ella. Una noche, cuando este cliente se fue, *El Toro* le montó un buen pollo a la chica y le dijo que no la quería ver más por el Club y que no iba a pagarle la última sesión. La chica se frotó la entrepierna y acarició la nariz de *El Toro*, diciéndole: «No olerás más esto por aquí. Este coño ya tiene nombre, imbécil». Y se marchó. *El Toro* tuvo que contenerse mucho para no sacarla a patadas. Eso ocurrió hace aproximadamente dos meses.

Esta es la información genérica que casi cualquier chica puede contarles. Pero hay datos más sustanciales que pueden conseguir si utilizan un poco de lógica deductiva y acuden a la **Zona de la Flor**, a alguno de los ambientes exóticos donde abundan los cuerpos latinos. Lógicamente, la chica muerta se relacionaba más estrechamente con las muchachas de aquí. Cuando hagan preguntas, las chicas les explicarán lo mismo que han obtenido en la información general, pero una de ellas se acercará con unos cuencos de bebida exótica y susurrará a alguno de los PR que puede decirles algo más y que les espera en las duchas en unos minutos.

Efectivamente, la chica acudirá a la cita. Se encerrará con uno de los PR (el que le inspire mayor confianza). Resulta chocante compartir un habitáculo tan pequeño con una mulata tan sensual que apenas lleva por ropa algo más que un bikini de pieles de leopardo. Bajo su máscara felina, sus facciones se muestran algo nerviosas. Sabe que las chicas tienen prohibido hablar de sus propias vidas personales y mucho menos de la de las otras chicas... pero está dispuesta a largar algo más si le pagan, al menos 300 dólares. Si los PR acceden explicará que un día la escuchó hablar con su cliente habitual. Le explicaba que antes de trabajar en el *Papillón* había sido *stripper* en el prestigioso **Club Sapphire**. Que sea cierto o no es algo que le trae sin cuidado. También escuchó como el cliente la llamaba repetidas veces por un nombre: **Dorita**. Quizá era falso, pero la verdad es que sólo ese cliente la llamaba así.

COMPETENCIA MEDIÁTICA

En algún momento entre un escenario y otro, como por ejemplo durante un almuerzo, comida o cena de los PR, algún medio de comunicación a tu elección ofrecerá una noticia importante; una primicia. Algo así:

«Hace apenas unas horas, la misteriosa y sensual justiciera conocida entre los ciudadanos de Las Vegas como La Gata Azul, en honor a su provocativo traje, ha aparecido muerta en la piscina vacía de una vieja casa abandonada de Craig Road. La policía no ha revelado demasiados detalles hasta ahora, pero se baraja la posibilidad de que haya muerto apuñalada. En estos momentos la policía trabaja en diversas hipótesis pero no hay una versión oficial de los hechos. Desde nuestra redacción haremos lo posible para avanzarles lo ocurrido»

Esto debería aumentar la sensación de urgencia y estrés en los PR, sobretodo en Nathalie. Deberán darse prisa si no quieren que alguien más listo (ejem, con más recursos) se les adelante.



Okay

Macy Gray | Big

EL SAPPHIRE

En el *Club Papillón* han obtenido dos pistas importantes que les traen hasta el *Club Sapphire*: la posibilidad de que la chica asesinada hubiese trabajado aquí y un nombre, quizá falso, pero que utilizaba con alguno de sus clientes: *Dorita*. Parece suficiente como para decidirse a echar un vistazo por uno de los más selectos y conocidos clubs de *strepanteasse* de Las Vegas.



En pleno centro lúdico de Las Vegas, este local de *stripteasse* tiene diversas pistas, terrazas y reservados para sus clientes. Es un lugar selecto y caro, especializado en fiestas y recomendado en los apartados de vida nocturna de la ciudad de las guías para turistas. Sus shows de *stripteasse* son considerados de los mejores del panorama local y las chicas las más explosivas. La gente que acude al lugar se considera con clase y están dispuestos a gastar dinero en cócteles caros y propinas para las chicas.

Según la *mulata confidente*, aquí trabajaba hace un tiempo la misteriosa *Dorita* y eso es algo que podrán corroborar fácilmente, ya que ese es el nombre con el que también trabajó en el **Sapphire**.



Lo mejor es hablar directamente con el encargado, un noctámbulo valiente y un tanto prepotente, vestido a la última, llamado **Al**. Recuerda que contrató a esa chica, *Dorita*; trabajaba muy bien. Era un tanto arisca con la clientela, pero si se limitaba a bailar y a desnudarse era de las mejores *strippers* que ha visto jamás. Por desgracia abandonó el *Sapphire* hace aproximadamente medio año. Se marchó sin dar demasiadas explicaciones. Una de las chicas que sigue trabajando aquí, **Rubí Blue**, se lleva muy bien con ella...



Nightlife

Bonobo | Days To Come

UNA CHARLA CON RUBÍ BLUE

Efectivamente, acudir a la tal *Rubí Blue* es la opción ideal para obtener un dato realmente relevante, pero para ello deberán esperar a que acabe su turno. Actúa en una de las terrazas con más afluencia.



Por encima de las curiosas (y excitadas) cabezas que nutren el lugar, podrán divisar su efigie brillante. Su cuerpo tostado, untado en aceite, se contornea alrededor un péndulo gigante. Su exuberante melena, cuyo color es difícil de concretar, acaricia sus hombros, su espalda y su escote al son de la música. Viste un elaborado conjunto de cuero y látex con reminiscencias militares y unas largas botas negras. Ha dejado la gorra en la zona de la pasarela más cercana al público. A los pocos minutos ya rebosa de billetes verdes, que se van acumulando según su baile se vuelve más lascivo. *Rubí Blue* dedica alguna mirada o movimiento especial al que suelta los billetes. El espectáculo dura aproximadamente 20 minutos, tras los cuales se despide lanzando su tanga negro y llevándose alegremente la gorra a los camerinos.

Si los PR han hablado primero con Al, y le han convencido de la necesidad de hablar con *Rubi Blue*, tendrán su permiso para atravesar las puertas de las dependencias privadas, custodiadas por varios guardias de seguridad.



Tras las puertas, el *glamour* de las mujeres perfectas se vulgariza. Su ropa de calle cuelga de varias perchas, el maquillaje desordenado se amontona ante tres espejos circulares y las chicas fuman y dialogan aburridas, en bata. Aún así, sus atractivos cuerpos deberían poner nerviosos a los PR masculinos (incluso femeninos, si su preferencia sexual se encamina hacia ese terreno).

De cerca, *Rubí Blue* sigue imponiendo. Su cabello resulta estar teñido de un rojo oscuro y brillante. Se pondrá algo nerviosa si es abordada con preguntas, pero es una persona sin nada que ocultar (apenas), abierta y bastante honesta.



Es cierto que hizo buenas migas con **Dorita Lagos**. Durante unas semanas hicieron un espectáculo juntas con mucho éxito de audiencia. Durante aquellas semanas se conocieron un poco mejor y *Rubí Blue* pudo sacar sus propias conclusiones sobre Dorita; puede comentar que era una persona bastante ambiciosa, imprudente y esclava de sus emociones. Un tipo que regentaba un negocio de alterne le hizo una importante oferta y se marchó. No volvió a saber nada de ella hasta hace unas semanas. Vino al *Sapphire* con su nuevo novio, un tipo llamado **Michael** que iba acompañado de sus amigos y un tipo cincuentón con muy mala pinta. Luego se enteró de que ese tipo era **Thomas Black**, un peligroso e importante narcotraficante, y que el tal Michael es su mano derecha. Al parecer la ambición de Dorita la está llevando hacia un pozo de corrupción... A parte de esto, poco más puede aportar. Lo único que añadirá es que, evidentemente, todo lo que se relaciona con Sr. Black acaba mal parado. No quiere ni imaginar el destino que le espera a una chica apasionada y atractiva como Dorita junto a tipos como ese (si los PR le comunican que ha aparecido muerta, no hará falta que imagine nada...).



La inocente *Rubí Blue* acaba de ofrecer a nuestros PR una interesante cantidad de nuevos datos que les permiten continuar su investigación. El tiempo apremia y otros periodistas podrían adelantarse... ¡no hay tiempo que perder!

UN NOMBRE: DORITA LAGOS

Los PR pueden decidir acudir a la policía con el nombre que han descubierto. Teniendo un nombre y su cadáver, la investigación sobre los datos de la chica se agilizará y en poco menos de dos horas habrán resuelto el tema de su identificación. **Dorita Lagos** es el nombre real de una chica cubana, residente en EEUU con un permiso de trabajo que le había caducado hacía casi un año. Era una ilegal sin antecedentes. La foto que acompaña a su ficha identificativa se corresponde con el cadáver. Parece que nuestros PR han descubierto la verdadera identidad de La Gata Azul... pero sólo lo parece. La pobre Dorita *no es la auténtica Gata*.

Es posible que los PR decidan aventurarse a publicar un artículo de inmediato, revelando estos datos. Deben acudir al diario *Las Vegas Sun* y convencer al actual redactor jefe de Sucesos (Lucas Wultz) de que el material es bueno. Lucas accederá a darle un vistazo y a hablar con el Director para convencerle de su publicación. Por desgracia, el Director está tan absorbido (literalmente) por Samantha, la redactora que compite por Nathalie por el ascenso, que publicará los datos... pero atribuyendo el reportaje a Samantha. Y si alguien se digna, ni siquiera a murmurar, una palabra sobre favoritismos, puede considerarse despedido. Una auténtica crueldad. Por fortuna aún queda el último acto de esta historia y los PR pueden beneficiarse de ello...

Llegará un momento en el que la investigación habrá ocupado una buena parte de la sesión de juego. Si los PR están emocionados con el discurrir del argumento, perfecto, deja que sigan investigando y atando cabos, pero en cuanto notes que el ritmo se enlentece, activa esta escena.

Ocurrirá en una transición entre un lugar y otro, o justo al salir de algún sitio discreto al que los PR hayan ido a comer o cenar. Debe ser un lugar poco concurrido o alejado de miradas generales (como un aparcamiento, un callejón o una calle poco transitada durante la noche). Allí serán abordados por un grupo pintoresco que saldrá de una furgoneta color crema, un poco anticuada. Son tres personajes, encabezados por una mujer morena, de mediana edad y vestida con aires étnicos. Empuña una pistola, sin demasiada decisión, moviendo nerviosa sus dedos de largas uñas sin pintar sobre la culata. Tras ella hay una figura muy amenazadora que tiene la constitución de un hombre muy grande y orondo. Viste con prendas de cuero que parecen salidas de una pesadilla de *Clive Barker*, con pantalones ceñidos de cuero, unos tirantes sobre su torso desnudo y una máscara de látex que apenas deja ver sus ojos y que tiene una cremallera en el lugar donde debería haber una boca. Golpea un bate negro en la palma de su mano. Tras ellos hay un muchacho joven, de estética gótica, que mantiene una mueca de frialdad.

La mujer les encañona, temblorosa, y les pide que suban a la parte trasera de la furgoneta. Asegura que no tienen intención de hacerles ningún daño, sólo quieren hablar, pero prefieren *tomar precauciones*, al menos hasta estar en un sitio más seguro. Si los PR tratan de resistirse, los extraños muestran algo más de rudeza, sin llegar a utilizar el arma de fuego. La verdad es que si los PR se curran la huida posiblemente escapan sin muchos problemas. Si esto ocurre, describe como la mujer de la pistola les grita, **suplicando que la ayuden**. Tirando el arma al suelo, comenzará a llorar e incluso caerá de rodillas al suelo, mientras los hombres tratan de incorporarla. Ruega la atención de los PR, argumentando que son amigos de La Gata Azul y que están muy preocupados por lo que le haya podido pasar. Sólo quieren hablar... y parecen sinceros. Si hace falta la mujer mostrará que la pistola es falsa y pedirá al grandullón de negro que tire el bate.

SALUD	CUE.	MEN.	ESP.	ÁNIMO	SALUD	CUE.	MEN.	ESP.	ÁNIMO
10	7	3	4	10	10	4	6	6	10
9	SYR. 5	SOC. 4		R3 10	9	SYR. 5	SOC. 6		R3 10
8				R2 9	8				R2 9
7	EL HOMBRE DE CUERO			R1 8	7	CARPENTER			R1 8
6	Lo mejor: CONSTANTE			7	6	Lo mejor: DECIDIDO Y ADAPTABLE			7
5	Lo peor: DEPENDIENTE (DAMA NOVA)			6	5	Lo peor: FRÍO			6
4	MANDO (+1), RESISTENCIA (+2)			5	4	DOCUMENTARSE - INVESTIGAR (+2)			5
3	ETIQUETA -SADO- (+1), MAÑAS -SADO- (+1)			4	3	ESTILO PERSONAL (+2), INTEGRARSE (+1)			4
2	CEREBRO OXIDADO (-2), GLOTÓN (-1)			3	2	AFICIÓN -TERROR (+1), DISFRAZARSE (+1)			3
1				2	1	PELUQUERÍA Y ESTÉTICA (+1)			2
				1		METEPATAS (-2)			1





LOS AMIGOS DE LA GATA AZUL

Home – The Solution
Ernesto Aeroflot | Strolgy – Everything Within

Si los PR acceden a subir a la furgoneta son conducidos a la parte norte de la ciudad, un lugar alejado del centro turístico de Las Vegas.



Acceden a un aparcamiento subterráneo en un edificio gris e insulso. Tras aparcar el vehículo, los tres pintorescos Secundarios les conducen, a través de unas escaleras metálicas, hacia la planta baja del edificio. Tras una puerta metálica, que la mujer abre con una llave, se adentran en un complejo de ocio extraño. Parece que han entrado por una de las puertas traseras. Unas luces rojas apenas permiten ver en la oscuridad. Pequeños pilotos luminosos en el suelo ayudan a adivinar la dirección que toman los diferentes pasillos en este extraño sótano. Cada puerta ante la que pasan tiene un pequeño rótulo con un logotipo similar a las ondas alteradas de un electrocardiograma, con la marca «Lamenta» sobre el dibujo. Sobre este logotipo parece haber una descripción de lo que hay en cada sala; cosas como «El Comedor del Pánico», «Arkham Films», «Amor de juguete», «La fusta»... Siluetas escurridizas, al parecer clientes



y usuarios de este extraño complejo del vicio, se cruzan con el grupo. Finalmente, la mujer entra en una puerta donde el cartel reza: «Miau-miau».

El interior de la sala sorprende por su colorido y gran tamaño, en brutal contraste con la opresiva y oscura atmósfera de los pasillos que acaban de recorrer. El suelo, enmoquetado, está salpicado de cojines, mientras que de las paredes cuelgan cortinajes sedosos y tapices de vivos colores; en un extremo de la estancia, bajo una lámpara arabesca, se divisa una tarima acolchada. Tras ella hay una pared roja en la que se abre una puerta y diversas portezuelas muy pequeñas que los PR asociarán de inmediato a las que se utilizan en las casas que tienen gatos, para permitirles entrar y salir. Persiste en el ambiente un aroma extraño, mezcla de olor a gato, perfume exótico e incienso.

- *Aquí estaremos tranquilos.* - Dirá la mujer, mientras les invita a sentarse.

Sentados en los cómodos (y extraños) cojines multicolores, nuestros PR conocen la identidad de estos Secundarios y sus intenciones. La mujer se presenta como **Enrietha**. Es la dueña del «Miau-miau» donde cada noche hace un espectáculo erótico con sus gatas. El maromo de látex y cuero es simplemente el **Hombre de Cuero**, consorte de la *Dama Nova*, del salón sadomasoquista «La Fusta». Por último está **Carpenter**, el chaval de estética gótica, actual gestor de «El Comedor del Pánico» (como Guía eres libre de inventarte más detalles respecto a estos curiosos negocios y espectáculos). Este lugar se llama «Lamenta: el sótano de los vicios bajos», un rincón de Las Vegas muy popular entre aquellos que buscan intensas (y diferentes) experiencias noctámbulas. A estas alturas los PR se estarán preguntando qué carajo tiene que ver todo esto con ellos. Enrietha habla, con una voz cálida y susurrante:

«Creo que habéis notado que alguien os ha estado siguiendo durante estas últimas horas... un poli escurridizo... es uno de nuestros mejores clientes y amigos. Por aquí somos como una gran familia y nos cuidamos los unos a los otros. Gracias a él supimos rápidamente que estáis investigando sobre la muerte de La Gata Azul. Nos gustaría saber si habéis descubierto algo que aún no se haya hecho público en los medios de comunicación. Queremos que nos lo expliquéis todo. Estamos muy preocupados por ella...»

Un momento comprometido ¿eh?... soltar prenda puede arruinar el gran artículo de Nathalie... pero los chicos del *Lamenta* insisten:

«La Gata era de las nuestras. Nosotros la recogimos cuando la sociedad había hecho de ella poco más que un despojo. Una vida prometedoramente feliz... rota en mil pedazos. La ayudamos a recomponerse, a ganarse la vida y a encontrar fuerzas para seguir viviendo...»

Pues sí, al parecer La Gata vivía aquí, con esta gente. Pero en lugar de que sean ellos los que se marquen una parrafada aclaratoria, intenta que los PR hagan sus preguntas y vayan conociendo la verdad paso a paso. El siguiente párrafo cuenta todo lo que los amigos de La Gata saben sobre ella:

Enrietha supo de La Gata a través de un cliente. Se hablaba mucho de una chica preciosa, un auténtico bombón latino que bailaba *striptease* en los locales más sordidos de la ciudad. La chica no sólo bailaba de infarto, si no que accedía a follar con cualquier cliente que le pagara bien o le pasara algo de droga. Aunque era popular, todos hablaban de lo poco que iba a durar, metiéndose la mierda que se metía. Enrietha fue a verla bailar una noche, por curiosidad. Puede que fuera el traje de gata que llevaba, pero la verdad es que sintió simpatía inmediata por aquella mujer, que intentaba parecer fuerte pero cuyos ojos hablaban de lo desvalida y sola que se sentía. La convenció para que esa noche bailara sólo para ella. Se la llevó al *Lamenta* y allí se conocieron mejor y le contó su historia: un chico del que estaba enamorada acabó con todo lo que era importante para ella: su carrera profesional, el amor... la enganchó a las drogas y luego la abandonó de mala manera. Sus padres, viendo que se había descarriado, le dieron la espalda. Se quedó sola. Si has leído los ejemplos que hablan de La Gata durante todo el *Libro_Cero*, seguramente podrás añadir tus propios matices. Los amigos de La Gata creen que su amiga ha sido asesinada y quieren averiguar quién lo hizo. Si los PR le explican las características físicas del cadáver y lo que han averiguado sobre ella, los amigos de La Gata se quedan perplejos ya que:

El verdadero nombre de la Gata era (o es) **Cath** y no Dorita Lagos.

Aunque Cath es de ascendencia latina, su físico es lo único que conserva de suramérica. Ha nacido en Las Vegas y se ha criado como norteamericana y eso se notaba en su manera de ser y de hablar.

Enrietha puede asegurar que **Cath no tenía ningún tipo de tatuaje** y mucho menos una mariposa en un lugar tan... estratégico. Lo sabe porque eran amantes.



Saben que el ex-novio de Cath, el cabrón que le jodió la vida, se llama **Michael** y **trabaja para un pez gordo del narcotráfico, el Sr. Black**. Cath siempre ha tenido intención de vengarse, aunque Enrietha y los demás le han intentado quitar esa idea de la cabeza. Curiosamente, las últimas semanas había dejado de hablar del tema y se la veía más calmada y alegre.

La preocupación de Enrietha y sus amigos es sincera y sólo quieren saber qué ha ocurrido. La actitud que tomen los PR frente a ellos puede suponer que se los ganen como amigos o que la cosa acabe mal. No les harán ningún daño, pero si se niegan a compartir lo que saben les expulsan del *Lamenta* y les aseguran que seguirán vigilados... por ellos. En realidad, este encuentro tiene una finalidad muy concreta en la historia: permite que los PR se den cuenta de que la mujer muerta posiblemente no es La Gata Azul y que hay una turbia venganza como telón de fondo.

INVESTIGANDO LOS FEOS NEGOCIOS DE BLACK



The Golden Apple
Bob James | Two

Es posible que cuando obtengan el nombre del gran capo del narcotráfico, jefe del tal **Michael**, quieran investigar un poco para obtener más datos. Aquí entramos ya en territorio realmente peligroso. En los bajos fondos todos saben quien es el **Sr. Black**, pero pocos hablan de él. Sus trapicheos afectan a todas las esferas, desde los camellos de poca monta de los barrios pobres hasta el polvo de ángel más selecto que consumen los niños ricos. Sólo algunas personas tienen *el privilegio* de poder hablar de asuntos de negocios cara a cara con él; la mayoría se limita a tratar con sus hombres de confianza, como **Michael Revientaculos** (pueden obtener este curioso dato si hablan con alguna prostituta descarriada o algún camello) por su afición a cobrar parte de los honorarios practicando un salvaje sexo anal con alguna «amiga» del cliente.

Si los PR realizan **tiradas de SOC acentuadas con Tocar la Fibra, Atractivo Físico o Convencer y acumulan 5 éxitos (una tirada por hora)** podrán obtener el dato de que *Michael Revientaculos* suele acudir a una zona de clubs varias veces por semana, para cerrar tratos. Al parecer hace unos días que no asoma su cara por allí. Si investigan un poco más a fondo y **tratan de acumular 10 éxitos en total**, alguien les dirá que Michael vive con el Sr. Black, a las afueras de la ciudad, en un pueblucho de maleantes y gente de circo al que llaman **La Fábula de Dolores**.

VUELTA AL HOGAR (DEL CABRÓN)



Legalize It

Medeski Scofield Martin & Wood | Out Loader

Parece que todo apunta a *La Fábula de Dolores*. Han podido llegar a saber de este lugar de dos maneras diferentes:

- A través de la información facilitada por el fakir que les habló sobre *Ojos Afilados*.
- Investigando el entorno del Sr. Black.

Si han llegado a este dato con cierta facilidad, la historia posiblemente será más corta, ya que cuando los PR viajan hacia allí, lo están haciendo también hacia la parte final del argumento.



Saliedo por la carretera 159, hacia el oeste de Las Vegas, los PR se encaminan hacia lo que se conoce como el *Parque Natural del Gran Cañón*. La maravilla natural del cañón queda bastante lejos, pero el paisaje desértico y la orografía característica de la zona ya revelan una personalidad ciertamente salvaje e inhóspita, hasta el punto que la carretera pronto discurre entre un desierto rocoso, de vegetación afilada, con promontorios de color arcilla. Diversos negocios (gasolineras, restaurantes pintorescos, bares de motoristas, clubs y pequeños puebluchos) salpican el entorno. El viaje supone cerca de una hora.

Ha llegado el momento de que, como Guía, hagas una valoración: ¿Han sido discretos los PR en su investigación? Si han preguntado a mucha gente diferente sobre *Ojos Afilados* o los negocios del Sr. Black, puedes considerar que no. Si, por el contrario, han investigado con sutilidad, evitando hacer preguntas muy directas y consiguiendo que los chivatos largaran indirectamente sobre aquello que les interesaba, puedes saltarte la siguiente escena y pasar directamente a *La Fábula de Dolores*. Mucho me temo, no obstante, que los PR no habrán sido lo suficientemente sutiles como para escapar de los chismosos que el Sr. Black tiene diseminados por toda la ciudad. *Ojos Afilados* es la encargada de cortar la curiosidad de nuestros PR de raíz.



Cops on our Tail/Beat City

The Raveonettes | Whip it On

EMBOSCADA

Como hemos dicho, si nuestros PR han sido poco cautos en sus investigaciones, habrá una pequeña célula de vigilancia en la última gasolinera antes de desvío que lleva a la *Fábula de Dolores*. Se trata de una ranchera, ocupada por dos tipos con pinta de gorila... y nuestra malvada *Ojos Afilados*. Los gorilas se turnan constantemente para vigilar la carretera 159 y no pasan por alto a nuestros PR, sobretodo si van con el pintoresco *Cadillac* del Cabrón. Avisan rápidamente a *Ojos Afilados*, que trata de combatir el calor en la trastienda de la gasolinera, entrenando su puntería junto a la máquina de hielo. La mujer sube de un salto a la ranchera y prepara sus cuchillos mientras los gorilas dan alcance a los PR.

Justo cuando hayan tomado el desvío hacia la *Fábula*, indicado por un pintoresco cartel en forma de calavera mejicana sonriente, los gorilas adelantan al coche de los PR. *Ojos Afilados* está agazapada en la parte trasera de la ranchera y se alza una vez están justo delante de los PR, los cuales se pegarán un susto de muerte al ver como una delgada japonesa, de rasgos más que inquietantes, se incorpora en la ranchera y adopta una postura extraña, asegurándose con las piernas para mantenerse quieta. Vestida con un ajustado traje de licra blanco, que revela un cuerpo pequeño, atlético y aniñado, se limita a esbozar una media sonrisa mientras despliega varios cuchillos entre sus dedos. Alrededor de los PR el paisaje comienza a cambiar un poco. Varias vallas negras y amarillas revelan que se están realizando algunas intervenciones en el terreno. Los diferentes desvíos que salen de la estrecha carretera están cortados por dichas vallas. Sólo hay un camino posible y es hacia adelante. A lo lejos se escucha una explosión (están realizando obras en las inmediaciones y de vez en cuando vuelan grandes rocas, pero eso los PR no lo saben...). Algunos socavones en la carretera pondrán a prueba la capacidad de conducción del PR que haga de piloto (ninguno de ellos tiene el acento de conducir, así que estamos hablando de una **tirada simple de SYR, a la que puedes aplicar un malus de -1.**)

Ojos Afilados tiene la clara intención de reventar las ruedas delanteras de nuestros PR con dos certeros lanzamientos. Pasa a *Tempo de Acción* y resuelve las acciones según dicta la normativa, por orden de intervención basado en SYR.



Al gorila que conduce no se le aplica el penalizador (utiliza la HPS de matón en la pág. 122) porque se conoce al dedillo la carretera. El otro puede asomarse con su pistola si los PR utilizan armas de fuego, lo cual multiplica el peligro. En realidad el plan de *Ojos Afilados* es disuadirlos o acabar con ellos haciendo que parezca un accidente, lo cual puede resultar más fácil de lo que parece porque el último tramo para llegar a la explanada donde se encuentra la *Fábula*, discurre por una formación estrecha y descendente, con importantes desniveles (incluso precipicios) a ambos lados de la carretera. **Pide al PR conductor tiradas de control cada segmento de acción.** Si *Ojos Afilados* logra reventar una de las ruedas, el penalizador a la tirada de conducción pasa a ser directamente **-3**. Si el PR pierde el control verá como el coche se desvía, inevitablemente, hacia uno de los precipicios... deben saltar en marcha si quieren salvarse del desastre. El coche cae unos metros al vacío y se queda clavado en el desierto, humeante. Eso si fallan las tiradas. Suponiendo que son tan afortunados como para evitar lo peor de la emboscada, y llegan a la explanada, verán como la ranchera acelera (seguir su ritmo requiere una **tirada de SYR, acumulando 3 éxitos en la misma tirada**) y se pierde en las primeras callejuelas del pueblucho que hay en mitad de aquel páramo desértico. Pueden ver las aspas rodantes de un viejo molino que indica un surtidor de agua. Todo parece calmado, quizá demasiado... están en Paintown.

PAINTOWN



Así reza el viejo letrero de latón que anuncia que están entrando al pueblo donde, se supone, está *La Fábula de Dolores*.



El pueblo es una mezcla entre un viejo escenario de *western* y una comuna *hippie*. Viejas construcciones de madera y antiguos escenarios de películas de vaqueros, se mezclan con *bungalows*, viejas *roulottes* e incluso tiendas de campaña. Podrán ver también a alguno de sus habitantes, jóvenes *hippies* aletargados (y sorprendidos por el escándalo de la persecución), ancianos que observan malcarados desde sus porches, perros pulgosos que les ladran. En definitiva, un ambiente entre la hostilidad y la indiferencia.

Cualquiera de los presentes podrá decirles que la *Fábula de Dolores* está en el centro del pueblo. En realidad *Paintown* creció a su alrededor porque era el hogar de los feriantes. Los lugareños aconsejarán a los PR que se marchen a menos que hayan sido invitados. No darán más explicaciones y si se ponen pesados azuzarán a los perros.

LA FAMILIA DEL CABRÓN

Si Mike acude al lugar donde vivía su familia verá que ha cambiado poco, si a caso a peor. Las casuchas están algo más descuidadas y sus pequeños hermanos y hermanas son ahora gente adulta, con el carácter agriado. Su *mamita*, la en otro tiempo famosa y respetada pitonisa **Malda**, es ahora una mujer sudorosa, oronda y cansada, que pasa la mayor parte del tiempo abanicándose en la mesa plegable del salón.

La primera reacción que tendrá la familia al ver a Mike será de sorpresa y luego comenzarán a gritar en idioma criollo, increpándole por haber pasado tanto de su familia, por no mandar dinero, etc... en realidad se alegran de verle.

Hablando más tranquilamente con Malda, los PR pueden obtener algo más de información sobre el lugar. Explicará que ahora la *Fábula* ya no es lo que era. Siguen realizando espectáculos, pero a puerta cerrada y sólo para los amigos del Sr. Black. Malda sigue trabajando como pitonisa, porque a la gente le sigue interesando eso de

conocer su futuro, pero el resto de espectáculos son decadentes, obscenos y degradantes. La gente de Black lo ha convertido en su patio de recreo. El pueblo lo acepta porque los de la *Fábula* siempre han mantenido el pozo, las carreteras y las líneas eléctricas. Por eso procuran no hablar demasiado mal de ellos.

Black suele pasar algunas semanas al año en *La Fábula*, cuando lo hace coincidir con sus grandes fiestas. Dentro de unos días invitará a varios colegas suyos de oriente, seguramente para cerrar algún feo trato de drogas; están preparando el nuevo espectáculo para sorprenderles. Pura basura de sexo y violencia.

Malda aconseja a los PR que no se metan con la gente de Black o acabarán muy mal parados. La gente de *Paintown* ha podido ver cómo sus matones han dado *su merecido* a algunos curiosos y chivatos. Suele ser parte del espectáculo del que disfrutaban en *La Fábula*.

Puede ocurrir que los PR tengan la genial idea de aprovechar que Malda trabaja en la *Fábula* para intentar acceder al edificio. Malda se negará en rotundo. Si los PR insisten, recuérdales que *Ojos Afilados* sabe que están por aquí. Si trabaja para el Sr. Black, seguramente habrá advertido de la presencia de los PR en las cercanías.

¿ESO ES UNA IGLESIA?...



Si los PR se atreven a observar de cerca *La Fábula*, descubren que, en un acto de original perversión, el edificio parece ocupar una vieja iglesia de madera. No tiene ningún tipo de crucifijo, aunque conserva una torre desvencijada con una campana amarilla. La madera ha sido pintada de negro y un neón un tanto pequeño en comparación al edificio, anuncia que estamos en el lugar correcto. La puerta principal está cerrada y hay un timbre. Frente a la puerta, en un pequeño descampado, hay varios coches, alguno de ellos muy fuera de contexto por su carácter lujoso. Las ventanas permitirían ver el interior, si no fuese por unos cortinajes amarillos. Si alguien reconoce el terreno podrá descubrir que hay un pequeño helicóptero justo en la parte de atrás del edificio. También pueden descubrir (**si pasan una tirada de SYR con un -2 al NP**) que justo bajo la zona de la torre en la que está la campana, hay una serie de



pequeños ventanucos, a los que asoman unos ojos curiosos de vez en cuando. No les quitan los ojos de encima, así que más les vale ser discretos.

Junto a la puerta principal, al lado del timbre, hay un tablón del que cuelga la programación de espectáculos en una especie de menú semanal de variedades. La combinación es realmente extraña, entre friki y perversa: *la coral diabólica de mujeres ninfómanas; el baile estelar de los hermanos Camdem; Malda, la mamita vudú y pitonisa de talento; las chicas de barro; Al Filo de la Muerte con la insuperable lanzacuchillos Ojos Afilados, etc...* Al final alguien ha añadido: “no hay entradas a la venta. Sólo se permite el acceso a los socios.”

LA LLAMADA DE LA ZORRA

Una vez los PR hayan investigado los datos más interesantes de *Paintown*, activa la siguiente escena:

El teléfono de Nathalie suena cuando están cerca de *La Fábula*. Es un número que tiene en la agenda del móvil, el del Sr. Director; pero, no hay duda, la voz es la de Samantha, la compañera rival de Nathalie y a la que todos conceden la victoria de conseguir el puesto de directora de la sección de sucesos.

- *Hola, Nathalie, querida... ¿andas estresada intentando sacar algo en claro del asunto de esa Gata Azul?... un buen artículo, sin duda... saber exactamente lo que ocurrió, o mejor, quién era ella, seguro que sería portada y conllevaría unas ventas increíbles. Y ahora ese detalle de última hora... ¿no te has enterado? Alguien ha entrado a la morgue del hospital Sunrise, burlando la seguridad policial, ha decapitado el cadáver de la Gata y se ha llevado su cabecita. Menuda pasada de historia ¿eh?*

Esa chica era poco más que una furcia. Conozco su nombre y apellidos. Acabo de enviar a redacción mi artículo primicia que saldrá en la próxima edición. La gente está tan ansiosa de noticias sobre La Gata que han ofrecido una suma de escándalo al periódico por la información, para poder hablar de ello en los telenoticias. He venido a contárselo todo al Director James, y se ha puesto realmente contento... tanto que he tenido que relajarle un rato...

Sé que vas diciendo por ahí que soy una chupapollas... me ofendes. En realidad he chupado pocas pollas en mi vida, tres o cuatro a lo sumo y creía que no se me daba especialmente bien... pero resulta que a James le vuelve loco, ¿sabes?. Vamos, que seguramente tú has chupado decenas de pollas más que yo, pero la diferencia es que yo sé qué sable debo afilar y tú, simplemente, eres una viciosa niña de papá...

Este discursito debería poner bastante nerviosa a Nathalie. Es un momento ideal para una **tirada de Ánimo vinculada al Odio, sin duda, en el que Nathalie debe escoger el modificador**, según la normativa habitual. Deja que interprete su reacción e instantes después...



Marv

MAU...

Graeme Revell & Robert Rodríguez | Sin City

Cuando parece que Samantha va a colgar, se siente un fuerte golpe al otro lado del teléfono. Unos segundos después se escucha una voz femenina y desconocida:



«Siempre había querido noquear a alguien con un candelabro, como en las películas antiguas... funciona... espero que se despierte....»

Nathalie, atónita, seguramente preguntará quién hay al otro lado:

«Miaaau... yo soy la gata a la que todos buscan. Creo que esta zorra te ha llamado Nathalie, ¿verdad?... Había venido a charlar animadamente con el Director del Las Vegas Sun, pero esta zorra se la estaba chupando bien y he tenido que esperar a que acabaran... hay cosas que son sagradas. He dejado al tipo encerrado en el lavabo y al volver he escuchado la conversación de esta puta contigo... sois como carroñeros en busca de algo interesante que escribir ¿eh? Que vida más miserable, la verdad. Pero mira, me va a ir bien... parece que últimamente tengo suerte. Necesito a alguien como tú, con ganas de publicar una noticia a cualquier precio. Verás... acabo de enviar a un mensajero con un paquete que contiene la cabeza de Dorita Lagos, la última nena de Michael, mi ex. Michael, para vuestra información, es la mano derecha del Sr. Black, el narco más hijodeputa de Las Vegas. Últimamente me había convertido en un buen incordio para ellos. Sabía que tramaban algo contra mí... y mis sospechas fueron ciertas... instinto de gata, supongo. Montaron una operación para que yo acudiera a detenerla... pero me olí algo, así que puse en marcha un plan que tenía pensado desde hacía un tiempo. Rapté a la nueva nenita de mi ex, ese bomboncito llamado Dorita Lagos; la puse hasta arriba de alucinógenos y la vestí con mi traje. Tenemos una silueta bastante perecida, aunque Dorita tenía más culo que yo, desde luego. Me acerqué con ella al lugar donde se supone que iban a estar los narcos y la hice entrar, con la promesa de que Michael estaba esperando dentro. Y resulta que habían mandado a por mí a esa japo-



nesa letal... todo un honor. Poco sabía Ojos Afilados que estaba acuchillando a la novia de uno de sus jefes en lugar de a La Gata Azul... aún ahora me cuesta aguantarme la risa...

Le he quitado a Michael algo muy importante para él. Ahora toca derribar el otro pilar de su vida... su relación con Sr. Black, fuente de todo su dinero y prestigio...

Junto a la cabeza de Dorita he dejado una nota de «voy a por ti».... como sé que son un atajo de cobardes, se marcharán del escondrijo que están utilizando ahora, a las afueras de la ciudad. No quieren tener problemas con esta gatita... se olerán que no estoy muerta. Utilizarán el helicóptero de Black y se marcharán a otro lugar... el único lugar donde tiene otro helipuerto privado... su ático en el edificio Burkle, a pocas manzanas del Hotel-Casino Bellagio... allí estaré yo, esperando impaciente mi venganza.

Te preguntará por qué te cuento todo esto, ¿no?... Resulta que me interesa mucho que alguien sea testigo de lo que va a ocurrir y que luego lo cuente. Quiero que Michael vea su vida destruida en las páginas de todos los periódicos y telenoticias de EEUU. Me encantaría que pusierais una foto del gran momento.... pero claro... no quiero polis ni nada parecido... sólo periodistas. Tú tendrás la gran noticia y yo cumpliré mis deseos. Y más te vale hacerme caso o esta zorra y el Director morirán. Tengo un explosivo que puedo accionar con control remoto. Si me huelo algo raro... ¡Pum!. Así que, ya sabes... acude en un par de horas y lo verás todo. Junto al edificio Burkle hay un edificio más alto. Sube a la planta 23 y busca la puerta 237. Verás que sólo está entornada. La vista desde allí es excelente, sobre todo para hacer bonitas fotos de la noche de Las Vegas.

Hasta la vista...»

Vaya... parece que la suerte les sonríe. A primera vista todo resulta perfecto: un buen susto para Samantha y el Director James, la posibilidad de acudir al trabajo más espectacular de La Gata, corroborando además que no está tan muerta como han dicho los periodistas «impacientes» y, posiblemente, la caída de un gran capo del narcotráfico. Y todo en exclusiva. Sería perfecto si no pensaran en las consecuencias: *un asesinato*. Por muy poética que resulte la justicia de esta mujer, la realidad es que La Gata ha urdido un plan que se ha cobrado la vida de Dorita. Vale, técnicamente Dorita fue asesinada por *Ojos Afilados*, pero asusta darse cuenta de que ese era precisamente el objetivo de la Gata. Permitir un asesinato es casi tan grave como cometerlo. Y ahora parece muy convencida respecto a cargarse al Sr. Black. Mucha sangre, incluso para un buen artículo... ¿no crees?

Nuestros PR se enfrentan a un dilema moral: si quieren detener a La Gata, se arriesgan a que Samantha y el Director mueran. Tampoco es que sean muy buena gente, pero de eso a dejarles en la estacada... Por otro lado, si siguen las instrucciones de La Gata, seguramente habrá una carnicería en la azotea del edificio *Burkle*... sea lo que sea, deben elegir.

MÚLTIPLES CAMINOS

Bueno, parece que la gorda está a punto de cantar. Como buen Guía debes aceptar la realidad de que los PR pueden plantear ahora diversas posibilidades de acción y esta HI pregenerada no puede contemplarlas todas.

La opción más evidente es que los PR acudan al apartamento 237, tal y como les ha comentado La Gata. Esta opción está contemplada en la siguiente sección “*Apartamento 237*”... te aseguro que los PR no se limitarán a mirar...

Otra opción, más heroica, asume que los PR tratan de detener a La Gata, para vencerla de la locura que está cometiendo. Eso supone infiltrarse en el edificio *Burkle* y acceder a la azotea, con el peligro de estarse moviendo por terreno mafioso. Esta opción también se contempla en la sección “*El Edificio Burkle*”.

Pero puede que los PR tomen otras decisiones que conlleven una mezcla de las dos soluciones anteriores o algunas nuevas, como llamar directamente a la policía, arriesgando la vida de Samantha y el Director... sé flexible y respeta la creatividad el talento de tus PR. Lo que realmente necesitas saber, pase lo que pase es:



La Gata quiere matar al Sr. Black y quiere que Michael, su ex, vea que ella es la responsable. Lo demás le importa un carajo... o eso cree. La verdad es que es capaz de matar a un desalmado como el Sr. Black, pero no tendrá valor de activar la bomba que mataría a Samantha y el Director. Si los PR llaman a la policía y acude un grupo de las fuerzas especiales para detenerla, La Gata maldecirá a los PR, pero no activará la bomba. Su seguridad personal le trae sin cuidado, así que, pese a la presencia de policía, seguirá intentando cargarse al Sr. Black. Una vez conseguida esta satisfacción sí que se preocupará por su huida.

Todo lo que ha comentado La Gata en su llamada ocurrirá: una camioneta de transporte urgente llegará una hora después a *La Fábula*, portando el macabro paquete-

te. Tras unos instantes de confusión y pánico, los hombres de Black (Michael incluido) recogerán y tomarán el helicóptero hacia Las Vegas. Puede verse el miedo en sus miradas nerviosas. Saben que la Gata puede estar por los alrededores y no están dispuestos a dejarse sorprender.

Con estos comentarios y las siguientes escenas, deberías estar preparado para el Gran Final.



APARTAMENTO 237

A Strange Day (In The Past)
New Delhi FM | Daylight Confusion

Tal y como dijo la gata, junto al edificio *Burkle* hay uno de mayor altura. Se trata de un bloque de apartamentos relativamente moderno, de color tierra y con grandes ventanales ahumados. Acceder al bloque no supone problema porque las puertas están abiertas. Cuatro ascensores permiten subir a las plantas. Un vigilante de unos setenta años contempla aburrido a los vecinos y saluda amablemente al personal. No hará ninguna pregunta si los PR se comportan civilizadamente.

La puerta del apartamento 237 parece cerrada, pero basta un leve empujón para abrirla. Los PR se encontrarán en un apartamento totalmente vacío. Sólo hay una mesa en mitad del salón sobre la que han escrito con carmín “*Miau*”. Las vistas desde el salón son realmente estupendas. Un gran ventanal, orientado hacia el *Strip* (la zona centro de Las Vegas) ofrece una panorámica digna de una postal, sobretudo al anochecer, con las incontables luces multicolores titilando entre mancha oscuras y avenidas que fluyen como arterias de luz. Mirando ligeramente hacia abajo se observa la azotea del edificio *Burkle*, donde, efectivamente, se aprecian las características marcas y señalizaciones de un helipuerto. El resto de dicha azotea está dedicado albergar la maquinaria del ascensor, el aire acondicionado, las placas solares que abastecen de energía al edificio y ese tipo de cosas. **Realizar buenas fotos desde aquí es realmente sencillo y cualquier tirada relacionada con ello obtiene un +1 al NP.**

Si los PR se molestan en reconocer el apartamento al completo, descubrirán que, a parte del salón, hay una cocina (sin electrodomésticos), dos habitaciones grandes sin camas (una de ellas, la más grande, tiene un balcón). Estas habitaciones tienen grandes cortinas descorridas, al igual que el ventanal del salón. También hay un lavabo. El piso no tiene suministro de agua ni de electricidad.

Si los PR han vuelto a Las Vegas justo tras la llamada de La Gata, deberían haber pasado cerca de dos horas. Es aconsejable que hagas coincidir este momento con el



anochecer, pero no es imprescindible. Cuando los PR comiencen a ponerse nerviosos, escucharán el característico sonido de un helicóptero acercándose... se trata del Sr. Black acercándose al helipuerto.

Realiza una **tirada secreta de SYR por cada uno de los PR**. El que obtenga una CE mayor advertirá la presencia de La Gata agazapada sobre la caseta de la maquinaria del ascensor, en la azotea del edificio *Burkle*. Es el momento ideal si tienen intención de hacer fotos. Pide **tiradas de SYR acentuadas con Disparar Cámara**, y recuerda el +1 por la excelente situación del lugar respecto al helipuerto.

El helicóptero acaba por llegar, como una sombra negra y brillante de la que penden luces rojas intermitentes. Aterriza y bajan de él dos hombres malcarados, Michael y Sr. Black; tras ellos descienden dos enormes matones que parecen ser gemelos. En total 4 personajes. De una de las puertas de la azotea salen dos matones más, para recibir a su jefe. Todos parecen un poco nerviosos. El propio Sr. Black da un vistazo a su alrededor, con gesto preocupado. Michael, en cambio, parece sufrir otro tipo de nerviosismo y no para de gesticular con una sonrisa forzada, como si tratara de disculparse constantemente con el Sr. Black, restándole dramatismo a lo ocurrido con Dorita. En el trayecto entre el helicóptero y la puerta de acceso al edificio, La Gata se levanta, **(realiza una tirada de SYR por parte de los gorilas y Michael, con -3 al NP)** apunta durante un par de segundos a Black **(realiza una tirada de SYR por parte de La Gata, acentuada con Disparar, con un -1 al NP por estar a media distancia)** y dispara, dejando caer de inmediato una bomba de humo para despistar a los gorilas. Tras esto se escabulle hacia una cuerda que tiene dispuesta en la fachada trasera del edificio *Burkle*; se ata la cuerda al arnés que lleva puesto y baja en *rappel* hasta la planta diez, donde ha dejado una ventana abierta y una ruta de salida dispuesta.... esto si todo le sale bien.

Si alguno de los mafiosos la detecta, puede comenzar un tiroteo terrible. La Gata se arriesga a quedarse el tiempo suficiente para asegurar un disparo contra al Sr. Black. La adrenalina nubla su razón.... las tiradas marcarán el destino de esta escena y eso es parte del reto de una Historia Interactiva. Deja que el resultado de los dados marque una dirección narrativa y afrontala con valentía. ¡Un Guía debe estar preparado para cualquier cosa!



Attack The Wakabayashi

Kenji Kawai | *Innocence OST (Ghost in the Shell 2)*

Y a todo esto... ¿nuestros PR se limitan a ser simples mirones desde el cómodo ventanal del apartamento 237? No, para nada. Justo en el momento en que La Gata y los mafiosos intercambian sus disparos, se desencadena una trepidante escena de acción en el apartamento:

Alguien llama a la puerta. Es la voz del vigilante que han visto al entrar al edificio. Cualquiera que supere una **tirada secreta de MEN (acentuada, por ejemplo, con Intuición)**, nota que está muy nervioso, aunque intenta disimularlo.

Un matón armado le ha obligado a llamar a la puerta y a hacer salir a los PR con la excusa de que no pueden entrar en una propiedad privada. Mientras tanto, Ojos Afilados está accediendo al apartamento 237 a través de una cornisa que une los balcones



Ojos Afilados es la mejor y más efectiva mercenaria del Sr. Black. Cobra un verdadero dineral por eliminar de raíz (y con estilo) los problemas más incordiosos. En cuanto los PR hicieron sus primeras preguntas sobre ella y el Sr. Black, los chivatos que tiene repartidos por toda la ciudad les alertaron de ciertos chafarderos que estaban intentando averiguar algo. El Sr. Black asignó a *Ojos Afilados* la misión de seguir a los PR, averiguar cuál es su interés y luego eliminarlos. Por esta razón siempre parece estar detrás de nuestros PR.

SALUD

10

9

8

7

6

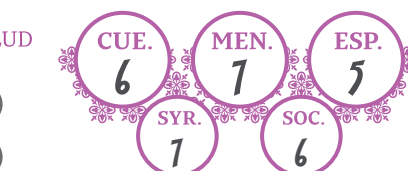
5

4

3

2

1



DIANA, OJOS AFILADOS

Lo mejor: METICULOSA Y VERSÁTIL

Lo peor: MALVADA

ARTE MARCIAL -JUDO ZEN- (+2),

PUNTERIA DE ORO -UCHILLOS- (+2)

INFLUIR -INTIMIDAR- (+2)

EQUILIBRIO (+1), ACROBACIAS (+1)

VOZ HORRIBLE -CHILLONA- (-2)

ÁNIMO

R3 10

R2 9

R1 8

7

6

5

4

3

2

1

SALUD

CUE. 7 MEN. 3 ESP. 5

SYR. 5 SOC. 4

ÁNIMO

R3 10 R2 9 R1 8

7 6 5 4 3 -1 2 -2 1 -3

MICHAEL Y MATONES DEL SR. BLACK

Lo mejor: LEAL Y TENAZ

Lo peor: AGRESIVO

DISPARAR -PISTOLA AUTOMÁTICA - (+1),
PELEAR (+2), INFLUIR -INTIMIDAR- (+2)
CONducir (+1), FUERZA (+1)
INCULTURA (-1), MAL HUMOR (-1)



SALUD

CUE. 4 MEN. 7 ESP. 4

SYR. 6 SOC. 6

ÁNIMO

R3 10 R2 9 R1 8

7 6 5 4 3 -1 2 -2 1 -3

SR. BLACK

Lo mejor: INGENIOSO

Lo peor: TIRANO

ECONOMIA - (+2),
LITERATURA (+1), IDIOMA -JAPONÉS- (+1)
MANDO (+2), CONVENCER (+1)
INFLUIR -INTIMIDAR- (+1)
CANSANCIO FÁCIL (-1)
LOS ANIMALES LE ATACAN (-1)

de los diferentes apartamentos. Una vez llegue al ventanal de la habitación con balcón (ver plano en la página anterior), utiliza el mango de su cuchillo para romper el cristal y entrar. El ruido será evidente para cualquiera que esté en el apartamento. Cuando *Ojos Afilados* aparte los cortinajes, los descuelga de un tirón y los utiliza para distraer a los PR, lanzándolos sobre alguno de ellos y convirtiéndole en un blanco fácil de apuñalar. Nuestros PR deben reaccionar deprisa si quieren salvar el pellejo. La opción de la huida es difícil porque deben sortear al enorme matón que bloquea la puerta, pistola en mano. Pero si le derriban pueden pasar por encima suyo y comenzar una peliculera persecución por los pasillos y las escaleras del edificio. Eso sí, debes improvisar un plano de estos lugares.

Lo más probable es que traten de neutralizar a *Ojos Afilados* y al matón, sea con fuerza bruta (la verdad, nuestros PR no disponen de mucha) o con astucia (en las pruebas de juego Ian utilizó acertadamente el flash de la cámara para ganar unos vitales segundos). Si los PR han hecho buenas migas con los amigos de La Gata, la ayuda de Carpenter, El Hombre de Cuero y Enrietha puede ser decisiva. Como ves, el propio desarrollo de la HI favorecerá (o no) esta escena final.

Sé justo con las tiradas. *Arañazos* es una HI corta y si alguno de los PR muere en esta escena... pues mala suerte y mayor dramatismo. Lo importante es que los jugadores acaben con la sensación de haber vivido una peligrosa experiencia rodeados de mafiosos sanguinarios y asesinas implacables. Si, además, logran salir bien parados, la satisfacción será superior.

EL EDIFICIO BURKLE

Tal y como hemos comentado antes, es probable que los PR se planteen la noble decisión de evitar el desastre, tratando de convencer a La Gata de que no cometa el asesinato del Sr. Black. Lo malo es que para contactar con ella sólo pueden hacer una cosa... acudir al punto donde saben que estará: la azotea del edificio *Burkle*, junto al helipuerto.

Acceder a este edificio de apartamentos es algo complicado. Aunque el edificio no pertenece por completo al mafioso, sí que controla todos los sistemas de seguridad y a los guardias que vigilan la entrada y hacen ronda por los pasillos de las últimas

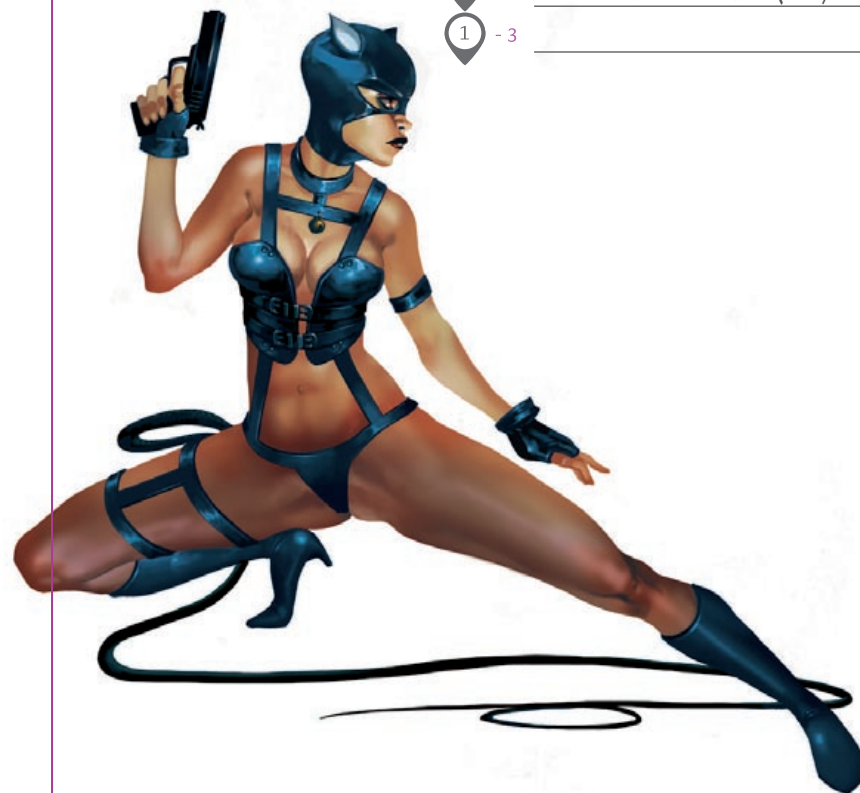
plantas (de la 10 a la 20), que sí se corresponden con su propiedad. Todas las personas que pasan son reconocidas como vecinos o deben identificarse. La Gata ha entrado haciéndose pasar por la aprendiz de una señora de la limpieza a la que ha amenazado para que colaborara. Los PR pueden pensar algo similar para acceder, o simplemente infiltrarse desde el aparcamiento o por una de las terrazas de los vecinos de la planta baja... recuerda que Mike es bueno entrando en propiedades ajenas.

Pero eso es sólo el primer obstáculo. Subir por el ascensor es mala idea, ya que hay cámaras de seguridad que son vigiladas por el servicio de Black. Las escaleras son una opción menos arriesgada. Una vez llegados al rellano de la planta diez, una puerta de metal impide seguir subiendo. Aquí también hay una cámara. La Gata ha salido a la fachada del edificio por uno de los apartamentos de la planta 10 y ha subido gracias a su equipo de arneses, ventosas y cuerdas. Pero es difícil que los PR descubran ésto a menos que observen la fachada trasera del edificio. Es la cruda realidad. Si los PR tratan de forzar la puerta metálica del rellano de la planta diez, se arriesgan a ser descubiertos por la cámara (realiza una tirada de SYR por parte de un matón, cada minuto). Forzar el mecanismo requiere una **tirada de CUE, acentuada con Mañas -Allanar-, con un -1 al NP**. Se trata de una tirada de éxitos acumulativos y se necesita una CE de 5. Cada tirada supone un minuto. Inutilizar la cámara les dará un par de minutos de margen hasta que un matón venga a comprobar qué pasa, pero eso los pondrá a todos en alerta y acabará con el efecto sorpresa.

También pueden optar por trepar por la fachada hasta la planta once y desde allí subir sigilosamente por las escaleras hasta la azotea... esto es algo que deberás improvisar según tu criterio de detalle y dificultad.

Suponiendo que los PR llegan a la azotea, dales unos minutos para buscar a La Gata y tener una dramática conversación con ella antes de que llegue en helicóptero. Deben ser convincentes si quieren que ella cambie sus planes, pero pueden conseguirlo con una buena interpretación o **tiradas de SOC** en la que pueden utilizar acentos sociales. Si lo logran describe una huida tensa, evitando a los mafiosos. Como se describe en la sección anterior, La Gata tiene resuelta su salida con algunas cuerdas, pero sólo tiene un arnés. Si los PR quieren bajar con ella deben hacerlo *a pelo*, con sus manos desnudas como única garantía de no caer de la cuerda. O pueden volver por donde han venido, utilizando de nuevo el sigilo y rezando por no ser descubiertos. Plantea tus propios retos, pidiendo algunas **tiradas de SYR** para valorar el sigilo de nuestros PR.

AUNQUE CATH TIENE UN ÁNIMO BASE DE 5, EL PALADEO DE LA VENGANZA INMINENTE LA MANTIENE EN UN ÁNIMO MÁS ELEVADO Y PUEDE REPETIR TODAS LAS TIRADAS 1 VEZ. RECIENTEMENTE CATH HA USADO ALGUNOS PUNTOS DE EXPERIENCIA PARA ADQUIRIR EL ACENTO DE TREPAR A NIVEL MD (-2). ¿SE HA ENTRENADO DURO PARA ESTE MOMENTO!



SALUD

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

-1

-2

-3



CATH, LA GATA AZUL

Lo mejor: ENÉRGICA Y LUCHADORA

Lo peor: IMPRUDENTE

EQUILIBRIO (+2), BAILAR (+1)

ATRACTIVO FÍSICO (+2), CAPOEIRA (+1)

DEPORTE -PATINAJE ARTÍSTICO- (+2)

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE (-1)

SENTIDO ATROFIADO -VISTA- (-1)

ÁNIMO

R3 10

R2 9

R1 8

7

6

5

4

3

2

1

-1

-2

-3

CONCLUSIONES Y NOTA FINAL



Little Walter Rides Again
Medeski Scofield Martin & Wood | Out Louder

La historia, como has podido apreciar, puede tener diferentes conclusiones:

La **mejor manera de acabar** es convenciendo a La Gata de que no cometa el asesinato del Sr. Black y, además, motivar una investigación criminal (con pruebas) contra el mafioso. Es un reto realmente difícil y que sólo habrán conseguido con un tremendo esfuerzo: infiltrándose en *La Fábula de Dolores*, haciendo allí algunas fotos comprometedoras e interceptando a La Gata antes de que dispare al Sr. Black. Pero la recompensa es la mejor de todas, ya que Nathalie obtendrá su ascenso a Redactora Jefe de la sección de Sucesos una vez se sepa su implicación en la brillante e intensa investigación alrededor de La Gata y sus orígenes. Samantha y el Director (que será depuesto de su cargo por abuso de autoridad) también se mostrarán sumamente agradecidos y avergonzados. Les han salvado la vida. Ian obtendrá, sin duda, las fotos de La Gata que tanto ansiaba (es más, la conocerá en persona y la habrá ayudado en la más importante de sus misiones). Y El Cabrón, a parte de cobrar su dinero, verá incrementada su popularidad de aventurero y dandy.

La **conclusión más probable**, si los PR se han esforzado aunque sea un poquito en esta investigación, será la que se derive del tiroteo en la azotea del *Burkle*. Los PR se habrán limitado a acudir al apartamento 237 para hacer las fotos de La Gata acabando con el Sr. Black. Si todo ha salido según lo previsto por La Gata, el mafioso habrá caído, los PR habrán hecho sus fotos y se publicarán en todos los medios de comunicación, para desgracia de su ex, Michael. Los PR habrán tenido que lidiar en la escena final con *Ojos Afilados* y un matón y, con suerte, habrán sobrevivido. Qué duda cabe que estas fotos serán suficientes para que Ian cumpla su sueño de tener las mejores fotos de la justiciera azul y que el artículo derivado de la investigación encumbrará sin duda a Nathalie a su nuevo puesto. Samantha y el Director salvarán también el pellejo, cosa que agradecerán a regañadientes a Nathalie y los demás. Mike cobrará su dinero y todos contentos... de no ser por esa punzada de inmoralidad que ha rodeado al hecho de que los PR han sido cómplices de un asesinato y no han hecho nada por detenerlo, por mucho que el presuntamente asesinado sea el peligroso narcotraficante Black. Por no hablar de la muerte “gratuita” de la pobre Dorita Lagos.

La **peor de las conclusiones** puede ocurrir si los PR han sido realmente imprudentes y les descubren haciendo locuras como infiltrarse en *La Fábula de Dolores*. También puede ocurrir que caigan a manos de *Ojos Afilados*. O puede que La Gata falle su disparo contra el Sr. Black y los matones del susodicho la acaben liquidando antes de que logre escapar. Los PR tendrán un buen artículo, sin duda, pero todo habrá salido mal. La ciudad se quedará sin su justiciera y el Sr. Black se escabullirá un tiempo de Las Vegas. Nathalie, si supera una tirada de SOC acentuada con Convencer, puede conseguir su ascenso. Incluso las peores noticias son grandes noticias que suponen ventas millonarias. Ian puede tener problemas (más aun) con la justicia, si descubren que, a parte de la relación con la polémica y fichada Lizz Gibbons, también está metido en malos rollos como la muerte de La Gata, los negocios del Sr Black, etc... en fin, el final del que pueden sentirse menos orgullosos y cuya más notable recompensa es haber sobrevivido a tal cantidad de peligros.

Y para concluir... tal y como comenzó la historia, la acabamos con Mike:

El Cabrón camina tranquilamente hacia un bar. Lo que más le apetece ahora es tomar una birra con unos panchitos y ver algo de *baseball*.

– Menuda historia esta... la gente está chiflada... el que no pierde el culo por el dinero lo hace por unos gramos de coca, un chocho o incluso un trabajo. Demasiado complicado, ¿verdad Winona? –piensa Mike para sus adentros

Entra en el bar y saluda a algunas caras conocidas. Pide lo suyo y se apalanca en la barra mirando la tele, aunque en su cabeza flotan algunas preguntas: ¿Debería ir a ver más a menudo a su madre? ¿Es momento ya de sentar la cabeza? ¿Debería volver a dejar que las mujeres le acosaran?. Justo en ese momento sueña el móvil... un número desconocido:

– Cabrón al habla...

– Miauuu... estás libre esta noche, cariño –.



UTILIDADES PARA EL GUÍA

ANTECEDENTES

Si te has leído la HI al completo seguramente habrás comprendido todo el suceso de fondo en *Arañazos*. De todos modos, nunca está de más leer un párrafo que lo resume todo. También te servirá para retomar rápidamente el trasfondo de la historia si entre una sesión y otra pasa algo de tiempo.

La misteriosa justiciera conocida en Las Vegas como La Gata Azul ha tenido un pasado reciente bastante turbulento, que ha motivado la venganza que da lugar en la historia. Tras la máscara se esconde una joven llamada Cath que a punto estuvo de convertirse en una prometedora atleta en la disciplina de patinaje. La mala influencia de su novio, Michael, truncó sus sueños. El muy despiadado la metió en problemas con las drogas justo cuando estaba a punto de presentarse a las olimpiadas, y no contento con esto, la abandonó. *Puedes encontrar datos más concretos sobre esta tragedia en los ejemplos que ilustran la normativa de este Libro_Cero.*

Con el corazón destrozado y la incomprensión de su familia y los pocos “amigos” que tenía, Cath se vio volcada a una vida solitaria. No tardó mucho en dejarse arrastrar, aun más profundamente, hacia el lado más miserable de la vida. Aprovechando su atractivo natural y el talento para moverse, comenzó a bailar en clubs de *streaptease*. Aunque trató de evitarlo al principio, la prostitución de convirtió pronto en una idea seductora; resultaba una manera rápida de obtener dinero... y drogas. Cath tocó fondo en el circuito más sórdido de bares de chicas de Las Vegas. Por suerte no dejó de bailar para utilizarlo como reclamo a nuevos clientes, cosa que propició que fuera descubierta por Enrietha, una enigmática mujer de voz susurrante que le propuso algo de dinero succulento si accedía a bailar para ella en privado. Cath no se había enrollado nunca con otra chica, pero no era algo que le preocupara si le pagaban bien, así que accedió. Enrietha la llevó al *Lamenta*, un complejo de ocio extraño y noctámbulo repleto de personajes bizarros, y lo que iba a ser un trámite entre una prostituta y una clienta rarita se convirtió en un nuevo comienzo para Cath. Enrietha la trató con dulzura y le inspiró la confianza suficiente como para que Cath se decidiera a

abrir su corazón y a escupir todas sus miserias en busca de algo de calor humano y comprensión. Conmovida por la desventura de Cath, Enrietha se convirtió en la primera amiga que tenía en mucho tiempo. No pasó demasiado tiempo antes de que se convirtieran en apasionadas amantes.

Animada por el apoyo de Enrietha y la gente del *Lamenta*, Cath se decidió a dar su merecido a Michael, a la vez que trataba de evitar que otros cayeran en el pozo de la droga. Adoptó la identidad de La Gata Azul, vistiendo un atrevido traje de látex y cuero, y salió a la ciudad para devolver todo el dolor que le habían causado. Enrietha y sus amigos del *Lamenta*, al principio, lo vieron como algo positivo, una especie de terapia que la ayudaría a liberar su frustración. Pero la realidad fue que La Gata Azul cada vez se involucraba más en la lucha contra los narcotraficantes y se hacía más popular entre los ciudadanos de Las Vegas. Durante esos días Cath obtuvo mucha información sobre Michael y su entorno, como mano derecha del famoso narco, el Sr. Black. En su cabeza comenzaba a fraguarse una venganza dulce e intensa.

Viendo a Cath en un peligro creciente, Enrietha trató de convencerla de que dejara la locura de ser La Gata Azul y, al parecer, Cath accedió... o al menos eso parecía hasta unos días antes del comienzo de esta historia. La verdad era que La Gata Azul estaba madurando su última aparición, el acto final de su tragedia que tenía como objetivo destruir la miserable vida de su ex, Michael. Y lo ocurrido es precisamente lo que acontece en *Arañazos*.





Un Instante escrito por Neves
e ilustrado por Luis Miguel Galache y Mike Montlló

¿QUÉ ES ESTO DE INSTANTES?

Historias íntimas para Amantes

Eva y David entran por primera vez al piso que acaban de alquilar. Dejan las maletas en el suelo, observan el salón en silencio y, finalmente, se miran con una sonrisa cómplice en el rostro. Instantes después hacen el amor, como animales, en cada rincón de su nuevo hogar. Tras una sesión especialmente intensa, y mientras se duchan, Eva se apoya en uno de los azulejos de la pared y este cede, revelando una oquedad. Dentro de ella descubren una bolsa de plástico que contiene decenas de fotografías polaroid de alto contenido erótico. Entre sorprendidos y excitados, Eva y David se sientan en el suelo del lavabo para disfrutar de cada una de las imágenes. Comienzan así a imaginar las situaciones que pudieron dar lugar a cada una de ellas...

Instantes es la línea editorial que *Líbido* dedica a los amantes. Se trata de historias cortas y fáciles de preparar, con elevadas dosis de erotismo, cuya finalidad es animar a las parejas a jugar con sus fantasías más sensuales y húmedas. Uno de los amantes hace de Guía y se prepara la sesión mientras que el otro recibe un PR y se deja sorprender. A través de la HI y su propia pasión e imaginación, los amantes llegan hasta donde desean llegar... incluso si eso significa que en algún momento la fantasía puede convertirse en realidad y el juego en una intensa sesión de sexo.

Calientes Atracciones es un anticipo del suplemento **Instantes**, de próxima aparición en el Catálogo *Líbido*.

LEYENDA DE ICONOS



Descripción del entorno donde da lugar la escena.



Música recomendada para potenciar el tono de la escena.



Ideas y truquillos de atrezzo para sorprender a tu amante.



Pista importante o suceso imprescindible para el argumento.



calientes atracciones



Una chica en éxtasis erótico...

Una feria o un parque de atracciones como telón de fondo...

Una calurosa noche de verano...

Esta fotografía instantánea oculta una historia de pasión.

¿QUIERES SABER LO QUE OCURRIÓ?

Descubre este misterio de una manera muy especial...

... en primera persona

Invitación exclusiva.

lóbido

—simulación vital



Mira ésta... hay luces detrás... Es verano. Ella lleva camiseta de tirantes... Podría ser un parque de atracciones, o la terraza de una discoteca ¿no?... Sí, parecen algo apartados, como si la fiesta estuviese de fondo. Yo sigo pensando que es un parque de atracciones, o una feria. Fíjate además, que hay una inclinación bastante extraña, como si estuvieran en movimiento... ¡O sobre alguna atracción!... ¡Te digo yo que eso es una feria! ¿Una feria? ¿Te parece un comportamiento normal para alguien que está en?... Vale, vale... podría ser una feria ... eso parece una noria. Yo creo que la cosa pudo ser así...

PREPARAR EL INSTANTE

En este Instante el Guía controla a Pablo, por lo que resulta más adecuado si es un hombre quien dirige la sesión. Si eres mujer y te apetece hacer de Guía, simplemente puedes atreverte a intercambiar los roles sexuales. Podría ser incluso más excitante y divertido que cada amante interpretara su sexo opuesto. O, con algunas modificaciones, puedes hacer que los historiales se intercambien: Raquel podría ser la niña rica, hija del jefe, y Pablo el secretario que trabaja para su empresa. Encuentra el punto que te parezca más excitante y haz los cambios pertinentes.

Puedes comenzar imprimiendo esta página y recortando la invitación adjunta. Dá-sela a tu pareja; quizá la puedes poner en algún sitio donde sepas que la puede encontrar con facilidad; o la puedes dejar en un sobre, en el buzón y a su nombre. Sea como sea, este detalle creará una deliciosa y excitante excitación en tu pareja. Y si esta es la primera experiencia *Lóbido*, la expectación será aun mayor. Añade una nota con la hora y lugar de la cita. También puedes “exigirle” algunos requisitos, como por ejemplo: “*Debes venir vestida muy sexy, con un punto elegante. Una minifalda, una ajustada blusa y unos bonitos zapatos. Sería perfecto que parecieras una deseable ejecutiva o secretaria. Y, bajo la ropa de calle, se agradecerá una bonita lencería, de las que se utilizan en las grandes ocasiones*”.

Prepara el entorno y los detalles para la sesión. Compra algo para picar, a ser posible cosas que recuerden a lo que puede comprarse en los puestos de comida y chucherías de una feria. Quizá unas golosinas, unas bolsas de patatas, palomitas, refrescos de sabores diversos, helado...

Como Guía vas a interpretar a Pablo, un niño rico y atractivo. Utiliza ropa adecuada para despertar la imaginación de tu pareja. Péinate de otra manera. Perfúmate con

ese bote de colonia que no sueles ponerte porque no va contigo. Intenta parecer diferente. ¡Se supone que vas a interpretar a otra persona!

Si puedes crear una iluminación más festiva, mejor. Colocar alguna bombilla de color en las lámparas de ambiente es un recurso sencillo y efectivo.

Durante las siguientes escenas que describen el argumento, se ofrecen más consejos específicos de atrezzo que puedes utilizar si lo crees conveniente y si crees que tu pareja disfrutará con ellos.

Este *Instante*, al igual que todas las HI creadas para *Líbido*, viene acompañado de recomendaciones musicales para cada escena. Puedes ignorarlas y preparar tus propios ambientes sonoros, pero los temas escogidos han sido probados y funcionan a las mil maravillas. Verás que se recomiendan varios temas de un artista llamado *Professor Armchair*. Elabora su música utilizando sonidos circenses, efectos de juguetes e instrumentos infantiles, pero con un aire extraño, ligeramente incómodo, muy adecuado para ciertas escenas en algunas atracciones. Puedes descargar su música por un precio módico a través de la web www.magnatunes.com/artists/armchair.

Cuando *Ella* llegue a la sesión no tendrá ni idea de lo que estás preparando. Entrégale su HPS y pídele que se lea el breve trasfondo de Raquel. Dile que para conocer la historia que se esconde en la polaroid debe vivirla desde dentro; debe meterse en la piel de Raquel y averiguar qué la llevó a esa situación. Lógicamente, *Ella* ignora que Pablo, el personaje al que ha citado, le ha preparado una noche repleta de sorpresas. Raquel comienza creyéndose la dominante y, poco a poco, comprueba que la cosa no va por los derroteros previstos. El cazador se convierte en presa...

PROTAGONISTAS A PUNTO

En la página siguiente encontrarás a los PR de *Calientes Atracciones*. **Raquel** es la PR (al menos si decides seguir el argumento tal y como se plantea) y **Pablo** es el Secundario y *partenaire* que interpretará el Guía.

En *Instantes* es realmente importante que los jugadores encuentren a sus personajes adecuados y excitantes; van a ser el puente hacia una experiencia erótica y deben resultar fáciles de asimilar y mantener ciertos puntos en común con el comportamiento erótico del propio jugador/a. Por esta razón, aunque las HPS de los PR están totalmente generadas, eres totalmente libre en rehacerla si crees que a tu pareja le será más fácil interpretar otro tipo de “Raquel”. Puedes, incluso, modificar el trasfondo. La Raquel que hemos creado es una agresiva y dominante ejecutiva, pero podría jugarse perfectamente como una atrevida secretaria o una administrativa sensual. Lo esencial es que comience con un papel dominante en la historia, ya que precisamente esto hará que luego se sienta más sorprendida por la situación que acontece en la HI.

Instantes pretende ser una propuesta sencilla de entender y rápida de jugar. No requiere que tu pareja entienda mucho sobre HI. Por eso, utiliza arquetipos eróticos universales como punto de partida. Si durante la sesión sois capaces de enriquecer y sofisticar la idea inicial, estupendo, pero en este caso lo importante es dejarse llevar, probar cosas diferentes y atreverse a vivir nuevas experiencias de la mano de personajes y situaciones inscritos en la imaginación erótica popular. *Instantes* no requiere de grandes interpretaciones, pero es fundamental una gran dosis de pasión.

Representas el ideal de ejecutivas de cuentas del moderno mundo empresarial.

Agresiva, carismática, atractiva, decidida... Trabajas en una empresa que vende productos farmacéuticos y tu papel es convencer a los clientes para que hagan pedidos millonarios, cosa que consigues sin demasiados problemas. La rivalidad con tus compañeros y **tu carácter dominante** no te permiten tener muchos amigos, pero tampoco te importa demasiado porque **tu belleza** te permite conseguir compañía sin apenas esfuerzo. Vives, tal vez, el punto más intenso de tu carrera personal y profesional, con cierta euforia. Trabajas diez horas y tu tiempo libre lo dedicas a ligar con niños ricos.

Últimamente le has echado el ojo a **Pablo, el hijo del jefe**, un muchacho serio y formal con una agenda tan apretada que no ha tenido tiempo para divertirse demasiado con una mujer. Te sientes muy excitada cada vez que te presta atención. A veces le has descubierto mirándote las piernas o el escote sin demasiado pudor. Cuando le mandaste aquel e-mail para citarle en el **parque de atracciones**, con la excusa de «*conocerle mejor*» no tardaste mucho en recibir su respuesta. «*De acuerdo. Nos vemos mañana sábado a las siete de la tarde junto a las taquillas*». En el bote.

El sábado ha llegado y te apetece pasar una **noche inolvidable**. Te has puesto la lencería más sexy, el conjunto más atrevido y un perfume arrebatador... Te miras al espejo y sientes la adrenalina del deseo... será incapaz de resistirse a ti. Un rato de diversión, algodón de azúcar y risas... y luego... juegos sólo para mayores. Será **una gran noche**. Y si todo sale bien, no solo serás la mejor ejecutiva de la empresa, sino la preferida del hijo del jefe.



libido *hoja de protagonista*



Raquel

Una ejecutiva caprichosa

experiencia 31

tiradas extra 1

ÁNIMO

SALUD

lo mejor de ti:

lo peor de ti:

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

-1

-2

-3

Atrevida, apasionada y sensual

Autoritaria (dominante)

Atractivo físico (+ 2)

Fingir/mentir (+ 1)

Idioma extranjero -inglés- (+ 1)

Incapaz de orientarse (- 1)

Comerciar (+ 2)

Seducir (+ 2)

Burocracia (+ 1)

Marketing (+ 1)

10 R3

9 R2

8 R1

7

6

5

4

3

2

1

-3

-2

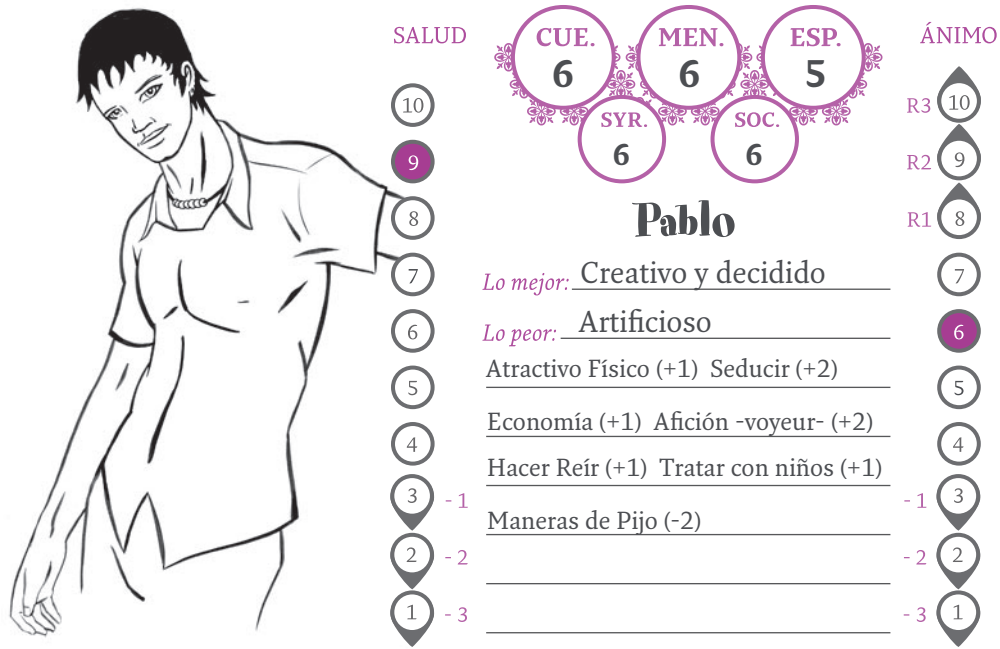
-1

Trasfondo de Pablo

Eres un **niño rico y caprichoso**, adicto a las emociones fuertes; lo admites. Y, oye, procuras llevarlo con elegancia. Muchos creen conocerte, pero eso es imposible porque cada día renuevas la piel y coleccionas nuevas **locuras y excentricidades**. No tienes amigos que sepan llevarte el ritmo, y vives rodeado de “colegas” recurrentes con los que vives ésta o aquella nueva aventura. De las mujeres, de momento, sólo te interesa su fuego... y la nueva ejecutiva de cuentas de la empresa de tu padre arde de una manera que te vuelve loco. Se llama **Raquel** y se esfuerza mucho en atraer tu atención. Parece un tanto predecible, sabedora de sus encantos y totalmente convencida de que tiene la sartén por el mango. Fácil de engañar.

Lo más interesante comenzó cuando te mandó un e-mail preguntando si te apetecía quedar con ella el sábado en el **parque de atracciones**. Para ti fue como si te dijera “¿Quieres jugar?”... ¿Cómo ibas a desperdiciar una oportunidad así?

Lo que ella no se espera es que tú tengas **un plan**. Esta noche vas a llevar al extremo el **voyeurismo**, orquestando una serie de situaciones que te permitirán ir contemplando cómo la chica se desenvuelve. Es fantástico lo que el dinero y un par de oportunas llamadas y contactos pueden llegar a conseguir. Subes a tu descapotable, repasas el plan unos minutos en tu cabeza y aceleras hacia el atardecer, con una sonrisa en tus labios. El espectáculo está a punto de comenzar...



CALIENTES ATRACCIONES

Escena por escena

QUEDAMOS FRENTE A LAS TAQUILLAS...

Daddy Long Legs
Professor Armchair | Too Much Mustard

Principios de verano. Un cielo sin apenas nubes que ya muestra los primeros síntomas del atardecer, y una temperatura más que agradable presagia una bonita noche. Estamos a las afueras de una gran ciudad, la que prefieras presentar como Guía. Puede incluso que desees obviarlo.

Pregúntale a *Ella* si quiere llegar puntual (a las siete) o prefiere hacer esperar a Pablo. *Él* la espera tomándose un gin-tónico en un bar que hay frente a las taquillas del parque de atracciones. Si Raquel es puntual, ignora lo del gin-tónico. Pablo se acerca a *Ella*, y señala hacia la pequeña cola que hay para comprar entradas de tarde-noche en las taquillas. Por supuesto esta noche todo corre a cuenta de Pablo.

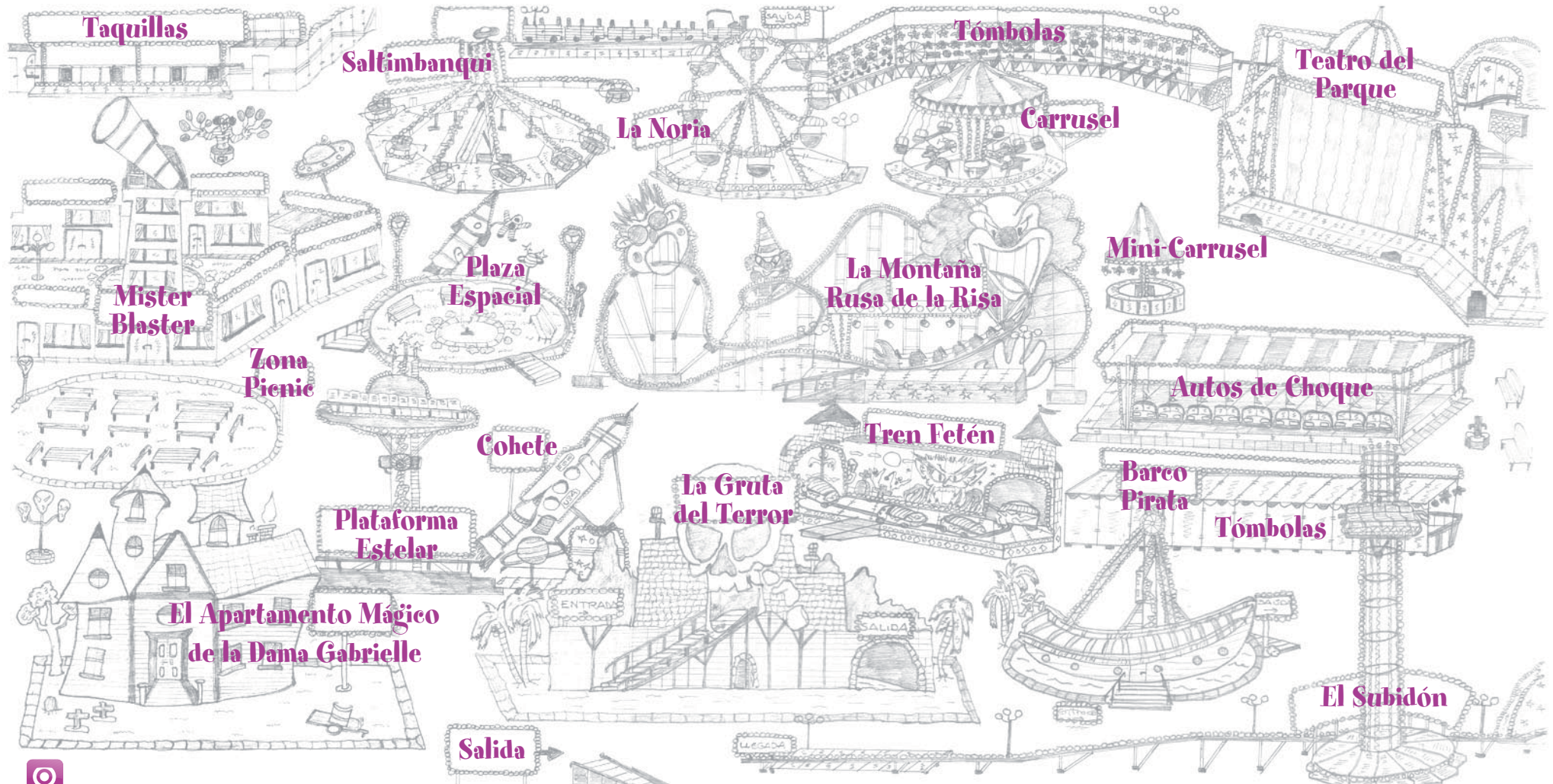
El interior del parque el ambiente festivo comienza a cambiar; a estas horas las familias se marchan y toman el relevo grupos de jóvenes adolescentes y parejas que tienen previsto divertirse un rato, cenar informalmente en alguno de los restaurantes del parque y seguir la diversión después, ya que las atracciones permanecen abiertas hasta la una de la madrugada. Luces hipnóticas, maquinaria de colores en movimiento, música pegadiza y los peculiares aromas a palomitas, algodón de azúcar y perritos calientes les acompañarán desde ahora hasta que abandonen el lugar.

Un esperpéntico payaso que brinca y dice tonterías entre los recién llegados se acerca a ellos y pone en manos de Raquel dos pases especiales para la atracción “*El Apartamento Mágico de la Dama Gabrielle*”.

- Los pases especiales sólo pueden utilizarse a medianoche. Ni antes ni más tarde. Sólo si de verdad buscan algo especial, claro... -

A Pablo le resulta divertida la propuesta. Haz algún comentario al respecto pero sin darle excesiva importancia. Hasta medianoche aún queda mucho. Estarán deseosos de aprovechar la tarde, ¿no?... ¿qué tal si para empezar la invitas a un helado?...

¿UN PARQUE DE ATRACCIONES CUALQUIERA?



Esta HI ocupa pocas páginas premeditadamente. Se trata de que puedas preparar la sesión con rapidez y el mínimo esfuerzo. Por eso hemos diseñado para ti el siguiente plano de un parque de atracciones ficticio. Puedes utilizar este recurso o dibujar tu propio mapa si lo prefieres. Otra opción es utilizar un mapa del parque de atracciones al que vais habitualmente, variando algunos elementos para adecuarlo al *Instante*. Utilízalo para ir describiendo a tu pareja los movimientos que realizan los PR de atracción en atracción. Aunque las siguientes escenas explican lo que ocurre en ciertas atracciones concretas (los puntos indispensables para el argumento), este plano puede serte de gran ayuda para improvisar lo que ocurre en el resto de las atracciones. Basta con que te dejes llevar e imagines situaciones más comunes, detalles y conversaciones más o menos trascendentes. Si tu pareja se involucra, seguramente colaborará añadiendo sus propios detalles. Lo importante es que tu pareja sienta a libertad de poder disfrutar del parque de atracciones al completo. Ten en cuenta que *Ella* no sabe dónde y cuándo van a ocurrir las situaciones clave y que cualquier rincón del parque le parecerá, a priori, una agradable sorpresa.

UN EMBRIAGADOR HELADO DE CEREZA



Cubanola Glide

Professor Armchair | Too Much Mustard

Durante los primeros minutos del encuentro, intenta romper el hielo. Pablo se comporta de manera amable y entretenida, charlando de temas comunes desde un enfoque divertido. Por ejemplo, puede comentar las manías de ciertos trabajadores de la empresa, la tacañería de su padre (el jefe) a la hora de elegir los obsequios navideños para los empleados... déjate llevar por el momento. Cualquier cosa que sirva para provocar una sonrisa y relajar la situación es válida. Permite también que tu pareja comience a interpretar a Raquel, a manifestar su carácter dominante y caprichoso. Al principio puedes interpretar a un Pablo algo sumiso, para que Raquel se confíe... Tras esta primera toma de contacto, Pablo propone tomar algo, invitando a Raquel a dirigirse hacia la heladería *Mister Blaster*.



La cafetería-heladería *Mister Blaster* no está demasiado alejada de la entrada del parque. Forma parte de la zona de restaurantes, tiendas de golosinas y merenderos más grande del lugar, las cuales han sido construidas junto a una plaza que parece sacada de una película de ciencia ficción de los setenta: naves espaciales de cartón piedra, estrellas de neón, pasarelas plateadas y alienígenas verdes que hacen de farolas. En el interior, *Mister Blaster* está decorado como un observatorio astral; en cada mesa hay unos “telescopios” que previa introducción de una moneda, muestran espectaculares combates espaciales, planetas fucsias y superhéroes atravesando el cosmos. Los empleados visten un ridículo delantal plateado y una gorra con una estrella que se ilumina intermitentemente. Hay bastante bullicio. Grupos de amigos, parejas y algunas familias que intentan aprovechar al máximo su bono del día, disfrutan de los grandes helados y los refrescos, mientras comentan las atracciones.

Hay algunas mesas libres, pero no muchas, por lo que Pablo se sienta rápidamente en una de ellas. Con una sonrisa saca un billete de su bolsillo (un billete de 50 euros) y se lo da a Raquel, diciéndole que se fía de su “gusto” a la hora de elegir la merienda. Mientras *Ella* se dirige hacia la cola de la barra, describe a Pablo metiendo una moneda en el “telescopio” y mirando divertido por la mirilla. Hazte el despistado.

Cuando a Raquel le llegue el turno en la cola, descubre a un empleado cuarentón y delgado, con cara un deje a Woody Allen, que le pregunta: “¿Qué desea?”. Raquel pue-

de elegir entre muchos tipos de helado pero el resultado va a acabar siendo el mismo: cuando el torpe del empleado se dispone a dárselo, una de las bolas cae sobre la blusa y las medias de Raquel (cambia la descripción si tu pareja ha descrito que lleva puesta otra clase de prendas). Visiblemente nervioso comienza a disculparse mientras tartamudea y trata de limpiar el estropicio con una servilleta, sin demasiado éxito. Al ver que está empeorando el aspecto de la mancha, le pide a Raquel que le acompañe a través de una puerta que pone “*sólo empleados*”, hasta el almacén. Allí hay otra joven empleada que saldrá a relevar a su compañero.

El tipo comienza a rebuscar en los cajones, maldiciendo su torpeza. Raquel tiene unos minutos para observar a su alrededor. Realiza por *Ella* una **tirada secreta de SYR**; si la supera, describe que a parte de haber descubierto los horrores higiénicos de la trastienda de un bar de parque de atracciones, hay una cámara de vigilancia con un piloto verdoso que enfoca hacia la zona donde están ellos. Si le pregunta al tipo sobre la cámara, éste le responde:

- *Creo que no funciona. Que yo sepa nunca se ha utilizado.*

Finalmente aparece el bote de quitamanchas. El empleado intenta limpiar la mancha pero tras rozar los senos de Raquel de manera evidente un par de veces, con la consiguiente incomodidad de la situación, le ruega que se quite la blusa y él mismo la frotará (es un experto en quitar manchas que ha provocado).

- *Puede estar tranquila, señorita, no miraré. Bastantes problemas le estoy causando...*

Se da la vuelta, alargando la mano para recibir la blusa. En cuanto la tiene comienza a frotar sin girarse. En ese momento, una nueva **tirada secreta de SYR** puede revelar que la cámara parece moverse ligeramente... quizá para enfocar mejor a la escena. Puede que Raquel no se entere del tema de la cámara, pero de todas maneras la situación es lo bastante extraña como para ponerle la mosca en la oreja.



Si crees que a tu pareja le puede resultar excitante, puedes escenificar realmente esta escena, quizá ignorando lo de la mancha, pero pidiéndole que se quite la blusa y te la ceda unos instantes. De espaldas a ella puedes describirle la extraña sensación de estar semidesnuda en un lugar como este...

UN SUSTO EXCITANTE



Dakota

Robert Rodríguez | Planet Terror BSO

Cuando la extraña situación acaba, el desgraciado empleado abre una de las grandes neveras de la trastienda y le pide a Raquel que acepte un regalo especial por las molestias que le ha causado. Mientras dice esto, saca una bandeja de un apetecible helado rojo con bolitas blancas.

- Es un helado especial que fabrican sólo para el jefe. Siempre que viene a vernos se toma un poco y nos recuerda que no podemos ponerlo a la venta porque es sólo para él... pero hoy le regalo un poco para que me perdone por todo lo ocurrido. ¿Quiere un cucurucho o dos?...

Cuando Raquel vuelve a la mesa se encuentra a Pablo mirando hacia la plaza-espacial a través un mini-telescopio que hay en la mesa. Acepta su helado, si es que Raquel le da uno y comenta algo sobre los extravagantes gustos de la chica. ¿A qué sabe?... pues aproximadamente a licor de cerezas. Resulta delicioso y provoca un divertido picor en los labios y la lengua.



Este helado, como habrás podido imaginar, forma parte del plan de Pablo para animar la noche. Ha sido elaborado con algunos componentes *especiales* para estimular a nuestra querida Raquel. **Cualquiera que tome un poco de esta delicia obtiene un +1 al NP en todas las tiradas sociales.** Bien es verdad que también supone un ligero mareo, pero para nada desagradable, más bien una ebriedad controlada que suelta la lengua y relaja el pudor... Pablo también lo toma, pero a diferencia de Raquel, es consciente de sus efectos y procura parecer más sobrio de lo que está. Desde este momento, la música parece sonar más fuerte y más extraña. Los millares de luces del parque se mueven en una danza hipnótica. La gente parece más atrevida y alegre. Raquel descubre a un Pablo mucho más atractivo que hace un rato. Añade detalles de su vestuario, de su piel, de su aroma, que hasta ahora le han podido pasar desapercibidos. O, si lo prefieres, actúa directamente como Pablo: desabrocha algunos botones de tu camisa, ponte algo de ese perfume que tanto le gusta a tu pareja... y animala a *Ella* a que haga lo mismo. Algo, en su interior, necesita mostrar todos sus encantos...



La Gruta del Terror es una atracción donde la gente entra en grupos de diez y recorre angostos y poco iluminados pasillos mientras varios actores disfrazados de personajes terroríficos aparecen dando sustos en diversos escenarios sacados de películas de terror. La entrada está perfectamente atrezada: Una especie de antiguo castillo en ruinas alberga el inquietante rótulo. Vegetación seca y antiguos objetos maltrechos por el tiempo, como una vieja carretilla, cajas de madera o palomares vacíos, se amontonan más allá del alcance de las escaleras que sirven para hacer cola, unos peldaños que acaban en la entrada de una gruta con forma de calavera. Dos viejas linternas de aceite arden en sus cuencas y bajo sus fauces espera un actor ataviado como un viejo minero. Una lentilla lechosa le hace parecer ciego de un ojo. Resulta bastante desagradable, sobre todo cuando se le acerca a uno para mirarle a escasos centímetros de la cara. “*Estáis seguros de querer entrar en esta horrible gruta... pocos son los que han salido para contarlos*”, dice a los incautos clientes que sonríen nerviosos.

A estas horas la cola no es muy larga y en pocos minutos Raquel y Pablo están frente a la entrada, esperando a que el viejo minero deje pasar al su grupo. Justo antes de apartar la espartana cortina que les deja pasar a la atracción, el minero se acerca a Raquel y le susurra al oído:

- Hola, señorita. Los extraños seres del interior de la gruta la esperan con impaciencia. Díganos que arden en deseos de conocerla, de acariciar su piel y lamerla de arriba a abajo. Yo de usted les dejaría hacer. Con un poco de suerte la dejarán salir con vida...

La frasecita resulta un tanto inquietante, incluso para un tipejo cuya función es poner nervioso al personal. Pablo simula no enterarse de nada y entra en la gruta, tirando de Raquel hacia el interior. Ocho personas más les acompañan, la mayoría jóvenes con muchas ganas de marcha.

Acceden a un habitáculo repleto de humo de feria y luces rojas. Esta primera sala recuerda a una mina abandonada, con las carretillas cubiertas con viejas lonas (de las que asoman algunas manos huesudas). Un cartel con la pintura desconchada reza “*Sigan las vías*”. Según avanzan, pueden escuchar unos contundentes y molestos golpes que ponen los pelos de punta. Las viejas lámparas fallan y parpadean, dejándoles a menudo en una oscuridad casi absoluta. Un buen momento para que Raquel realice una **tirada de Ánimo vinculada al Miedo**. Es posible que la muchacha comience a impresionarse.

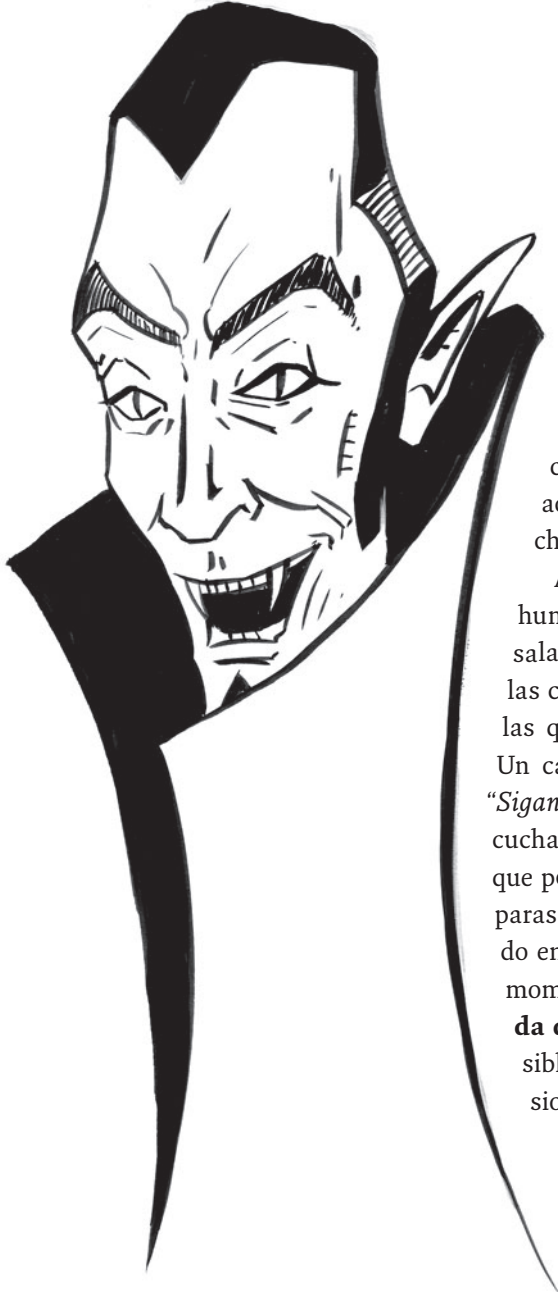
Al final de las vías llegan a una puerta, que se abre según se acercan, revelando un sucio callejón sobre el que bri-

lla una luna inquietantemente grande y amarillenta. Las ventanas de los edificios desprenden una mortecina luz roja; algunas permiten adivinar hogares misteriosos y abandonados. Una niebla de olor extraño se desliza sobre el pavimento y de ella brotan algunas farolas victorianas que parpadean. Hay varios portales oscuros que el asustado grupo intenta evitar en su avance. De uno de ellos surge repentinamente un hombre alto, con sombrero de copa y larga capa, que blande unas tijeras en una mano y un gran cuchillo en la otra. Camina lentamente, con intenciones poco amigables. Una voz de niño, a un lado del recorrido, les pedirá que entren en una de las casas “*si quieren salvar la vida*”. El grupo se desplaza rápidamente hacia allí, entre gritos y carcajadas nerviosas. Han accedido al interior una de las casas. La puerta se cierra tras ellos, dejando al *destripador* en la calle. En mitad del salón al que acaban de acceder se alza espectralmente un fantasma (está colgado de un arnés bien camuflado) que parece haber sido invocado por unos, ahora difuntos, jugadores de la *oui-ja* (resulta evidente que son maniquís). Para evitar la ira del espíritu deben subir unas escaleras hasta llegar a una habitación donde otra actriz interpreta a la perfección a *Reagan* en la mítica escena de *El Exorcista*, mientras su cama se agita. Anímate y lanza un buen conjunto de blasfemias mientras el grupo atraviesa la sala con rapidez. Describe el asqueroso aspecto de las paredes salpicadas de vómito verde y crucifijos invertidos. Trata de asustar un poco a tu pareja...

Dejando atrás esta sala, llegan al pasillo de una casa antigua. El papel decorado de las paredes se ha descolorido y las lámparas parpadean. Música siniestra y sombras que aún lo son más les acompañan en este tramo. Al final hay una sala de juegos infantil donde una niña pequeña cuelga del techo con una soga. En el suelo se reconoce la silueta que la policía dejó del cuerpo de otra niña. Aprovecha la situación para lanzar un alarido y describir a una niña que surge de detrás de un sofá, con los ojos en blanco y el camisón manchado de sangre. Pablo abraza a Raquel en acto de previsible masculinidad y acaricia su cintura con una sonrisa extraña. Esto hace que se queden los últimos del grupo (es lo que Pablo quiere conseguir).

Atravesando otro pasillo oscuro, con el techo repleto de telarañas y antorchas falsas, llegan a una cripta. Un ataúd comienza a abrirse mientras el grupo se apresura a pasar de largo. De nuevo es una trampa: un pálido vampiro les espera tras las columnas de cartón piedra en el lado contrario... y agarra con firmeza a Raquel desde detrás.

- ¡Sangre Fresca!... Llevaba siglos sin probar mi néctar preferido, la sangre de una mujer exuberante y hermosa como tú...



EL APARTAMENTO MÁGICO DE LA DAMA GABRIELLE



Incantation

Loreena McKennitt | An Ancient Muse

El vampiro comienza a acariciar sensualmente los senos de Raquel, bajando después por sus caderas y su vientre hasta su entrepierna, la cual acaricia con frenesí para sorpresa de los presentes. El grupo, aturrido por lo erótico de la situación, sale corriendo. Pablo hace el gesto de ir a ayudarla, pero guiña el ojo de manera pícaro y dice:

- Un vampiro milenario como este es demasiado, incluso para mí. Lo siento preciosa -

Pablo desaparece, dejando a Raquel a merced del vampiro, un chico atractivo que la aferra con pasión, durante unos instantes. Antes de que la situación se vuelva realmente incómoda, la libera. Mirándola intensamente a los ojos con sus lentillas rojas, le dice:

- En realidad prefiero la sangre de virgen, mi dama, pero a juzgar por la mirada de vuestro amiguito, él sí que la prefiere a usted. A estas alturas de la noche todo se ha vuelto un poco extraño y la razón se nubla, ¿verdad?... Puede ocurrir cualquier cosa. Pero debo pedirle que no tema, y animarla a que se atreva a llegar hasta el final del juego... su amiguo asegura que usted es una mujer atrevida... ¿es así?

El vampiro consulta su reloj de bolsillo.

- Debe usted darse prisa si quiere llegar a tiempo a su cita en “El Apartamento Mágico de la Dama Gabrielle”... es casi medianoche, a mí me está entrando tanta hambre que no sé si voy a dejarla marchar... más vale que corra y no lo piense más.

Deducimos que Raquel saldrá rápidamente de allí, atravesando un pasillo repleto de sonidos espeluznantes. Instantes después, llegará a la salida. El grupo que les acompañaba se ha dispersado y no hay ni rastro de Pablo... ¿Qué está pasando aquí?



Leído así, en frío, los manoseos del vampiro pueden resultar algo desagradables, pero estamos en mitad de una experiencia erótica, y tu pareja estará deseosa que notar un aumento en la temperatura general. Ignoremos cualquier componente dramático y dejemos volar nuestras fantasías más calientes. Seguro que *Ella* estará deseando “hacer cosas malas”, al menos si sois del tipo de amantes que disfrutan con los jueguecitos previos. El vampiro es un icono erótico por excelencia. Aprovecha la ocasión y derrocha todo tu talento interpretándolo.

El ultimátum del vampiro ha dejado a Raquel con dos palmos de narices. Parece que *Ella*, la mujer que gusta de jugar con los hombres, es el blanco de algún jueguecito especial preparado por el hijo del jefe... quién lo diría. Con la cara de niño bueno que tiene. Es un momento perfecto para una **tirada de Ánimo vinculada al Deseo**. Si tu pareja está lo suficientemente intrigada y excitada frente a la situación, ignora cualquier tirada y céntrate en seguir adelante con las descripciones para mantener el tono de tu pareja, pero si está aturrida, el resultado de la tirada y la posible excitación que genere, la sugestionarán. Lo importante es que se de cuenta de que, aunque la cazadora se haya convertido en presa, la situación resulta de lo más excitante. Alguien se ha tomado muchas molestias en preparar tal cantidad de sorpresas...

Si Raquel se porta como una niña buena (o mala) debe llegar a la puerta del *Apartamento Mágico de la Dama Gabrielle* a las doce en punto.



Nos encontramos ante lo que parece un viejo caserón algo deformado. La perspectiva y las proporciones se han alterado premeditadamente para otorgarle un aspecto irreal, como de cuento *timburtiano*. Luces de brillantes y variados colores giran y se mueven tras las cortinas. Aunque provoca ciertos escalofríos, realmente destaca más su carácter onírico y fantástico que sus aspectos lúgubres. Un camino de piedras azules conduce hasta un porche oscuro.

La atracción parece cerrada. No hay nadie en la cola que conduce al gran porticón violeta. Si Raquel supera una **tirada secreta de SYR** advierte una sombra sospechosa en un rincón del porche. Si no supera la tirada se lleva un buen susto al ver como un payaso surge de las sombras. Se trata del payaso que les dio las invitaciones especiales, justo al entrar en el parque.

- ¿Su invitación, señorita?...

Si Raquel le da la invitación, el payaso abre la puerta para ella, con un gesto de silencio, cerrándola una vez esté dentro. La mirará con deseo, según cruza el umbral.



Esta escena, justo antes del gran final, tiene la clara intención de atrapar al máximo los sentidos de tu pareja, abocándola hacia un ambiente sensual. Tómatelo con calma y procura describir las cosas de la manera más vívida que puedas. No te limites a realizar descripciones visuales, despierta el resto de los sentidos. Utiliza incienso, adecúa la luz a cada parte del escenario y prepara algunos objetos que recuerden a los elementos que Raquel va encontrando en su camino.



Raquel está sola en una habitación de tonos rosados, con el techo repleto de atrapueños y móviles varios. Todos oscilan mecidos por la brisa que ha entrado con Raquel. A la derecha de la estancia hay una puerta negra y brillante. Enfrente, un biombo japonés que oculta gran parte de la estancia. Al trasluz puede verse una silueta femenina, pequeña, moldeada con sensuales curvas. El humo de un cigarrillo anuncia que la mujer misteriosa está fumando.

La mujer espera en silencio a que Raquel hable. Se presenta como *La Dama Gabrielle, señora de la casa*. No da más detalles de sí misma, pero responde a preguntas sobre la puerta negra y el camino a seguir.

- A veces, en la vida, ocurren cosas irrepetibles, circunstancias que confluyen y dan lugar a momentos únicos. Es lo que la gente denomina “hacer realidad un sueño”. Esta puerta negra te puede llevar hasta alguno de los sueños más ocultos, pero sólo tú debes decidir si de verdad te atreves a cruzarla o si prefieres volver por donde has venido.

Claro está, se trata de que Raquel (tu pareja) se atreva a cruzar la puerta de sus propios sueños más ocultos y prohibidos. Es una última barrera para que Raquel se encuentre dispuesta a todo, un gesto de valentía (y calentura) que la hace digna de ser la protagonista de esta historia. Si *Ella* se raja, mal asunto... En cuanto salga por la puerta que ha entrado se encontrará de nuevo en el parque de atracciones. Al rato aparecerá Pablo y le dirá que ya se ha hecho un poco tarde y que la lleva a casa. Durante el trayecto tendrán una conversación un tanto anodina y, finalmente, Raquel se acostará en su cama con la curiosidad de lo que hubiera ocurrido carcomiéndola por dentro.

Pero confiemos en que Raquel se atreva a cruzar la puerta. Al otro lado se encuentra con un laberinto de espejos que, aunque pequeño, está diseñado con ingenio y resulta bastante confuso. Será necesaria una **tirada de SYR acumulando una CE de 10**. Cada tirada supone 1 minuto de confusión en el laberinto. Recuérdales a *Ella* que

tiene un Acento Negativo llamado *Incapaz de Orientarse...* Mientrastanto, un humo violáceo y perfumado comienza a aflorar de unos pequeños agujeros del suelo. Todo adquiere entonces un tono aún más onírico. Los espejos giran y danzan. En algunos de ellos Raquel llega a distinguir la imagen de Pablo, o la de una hermosa mujer pelirroja con una bata esmeralda y unos largos guantes de seda. Parecen divertirse observándola. Esporádicamente se escucha la voz de la mujer, diciendo frases del estilo, “tienes buen gusto querido”, “es toda una belleza”, “debe resultar una amante excepcional”...

Una vez acumulados los 10 éxitos (déjala que sufra un poco), Raquel llega a lo que parece el centro del laberinto, donde unas estrechas escaleras de caracol permiten subir al piso de arriba. Mientras sube, describe unas extrañas risas tras ella. Si Raquel mira hacia abajo, en la sala central del laberinto, descubre al *Sr. Payaso* y a *Sr. Vampiro* mirándola. Parecen muy entretenidos y excitados por la situación, pero no la persiguen; se limitan a devorarla con la mirada.

La sala de arriba es amplia y circular, con una gran cama. Las paredes son de color granate oscuro, veladas con aguas doradas. El techo es un gran espejo. En la cama espera la figura de una mujer pelirroja, ataviada con un batín de seda color esmeralda; muestra una edad indefinida pero sus rasgos son maduros. Es pequeña. Su cuerpo, repleto de insinuantes curvas, se hace evidente bajo la suave caricia de la seda. Sus pechos turgentes se asoman desde el escote en uve de la prenda, así como sus caderas, de piel cenicienta. El cabello rizado, rojizo, cae a borbotones sobre sus hombros y enmarca un rostro hermoso, de grandes ojos del mismo color del batín esmeralda.

- Todos mis clientes creen que tengo verdaderos poderes mágicos que me permiten hablar con el más allá, invocar malos presagios, adivinar el futuro y ese tipo de cosas. Eso me ha dado cierta reputación pero mi verdadera magia es otra. La magia de los sentidos...-

Mientras dice esto se acerca sensualmente a Raquel, con clara actitud seductora. Su bata se abrirá revelando su desnudez. Sus pechos se mantienen firmes y sus caderas oscilan lentamente según avanza. Su entrepierna apenas revela algo de vello sobre su carnosidad húmeda. Sus labios esbozan una sonrisa encantadora.

- Alguien que te tiene en estima me ha pedido que te enseñe un poco de mi magia. Es posible que ahora mismo nos esté mirando, desde detrás del espejo, o a través de alguna rendija. ¿Le ofrecemos un buen espectáculo?...

Tras estas palabras comienza a acariciar a Raquel y a tentarla para que se acerque a la cama y comparta con ella unos instantes de pasión.



Lo que suceda ahora depende de los jueguecitos previos que *Ella* esté dispuesta a aceptar. Si a tu pareja no le parece nada excitante un titubeo imaginario con el lesbianismo, mejor describes sólo algunas caricias (o se las regalas de verdad) y pasas al final de la escena. Si, en cambio, tu pareja puede llegar a disfrutar imaginando una hipotética aventura con otra mujer, puedes llevar los jueguecitos un poco más lejos. A fin de cuentas tú interpretas a todos los personajes y todo ocurre en vuestra imaginación. Se trata, simplemente, de buscar nuevos caminos sensuales. Quizá tu pareja esté deseando practicar sexo oral, o ser masturbada. Puedes utilizar algunos juguetitos que, en manos de la experta *Gabrielle*, proporcionan el más excitante placer: *dildos*, consoladores, plumas, correas, aceites de masaje, bolas chinas... nadie mejor que tú conoce los límites de tu pareja y sus apetencias. Intenta utilizar algo nuevo. Este *Instante* es la excusa para atreverse a ver las cosas desde diferente prisma erótico. Con la confianza suficiente puede ayudarnos mucho a encontrar nuevas maneras de excitarnos. Disfruta el momento sin prisas, con precisión respecto a los rincones de placer; paladeando la actitud de seducción. Y si se tercia, déjala disfrutar de un primer orgasmo a manos de *Gabrielle*. Pero no olvides que esto es una preparación para el plato fuerte. No le des mucha caña todavía...

Cuando Raquel haya alcanzado una gran excitación y esté realmente caliente, *Gabrielle* saca una llave de un bolsillo de su chaqueta. Un llavero de plástico cuelga de ella, en el que pone: "Plataforma Estelar". Se lo entrega con una mirada atrevida.

- Introduce la llave en la cabina de esta atracción y llegarás al cielo, donde te espera el final del juego, cariño... ha sido un placer."



Ajustándose la bata color esmeralda, *Gabrielle* la acompañará hacia un espejo que resulta ser una puerta oculta. Tras ella hay unas escaleras que descienden hacia el exterior del parque. Con ayuda del mapa y tus descripciones, Raquel debería llegar rápidamente a la *Plataforma Estelar*. ¡No dejes que se enfrie!

PLATAFORMA ESTELAR



Ooh la la
Goldfrapp | Supernature

Se trata de una plataforma que se alza más de quince metros hacia arriba mediante unos potentes motores, proporcionando a los que suben una magnífica panorámica de la ciudad que hay junto al parque, además de una divertida sensación de vértigo. La plataforma ahora está arriba, pero cuando Raquel introduzca la llave, la estructura baja... y allí está Pablo, fumando un pitillo. La plataforma está tapizada de cómodos asientos y él ocupa uno de ellos. Por lo demás *parece* vacía. Un pequeño pasillo de suelo metálico y con tres escalones, separa en la zona central las dos zonas de asientos. Cercana ya la una de la madrugada, el parque comienza a quedarse vacío. Alguna de las atracciones ya ha apagado sus luces.

- *Sube* - dice Pablo.

No dará muchas explicaciones (no es momento de hablar, sino, de pasar a la acción), pero admitirá ser el responsable de algunas *sorpresillas* de la tarde. Deseaba comprobar si era una mujer a la que le gusta "jugar". Algunos amigos suyos le han echado un cable. Va muy bien eso de tener buenos colegas y gente que te debe favores. En ese momento, el Sr. Payaso y Sr. Vampiro se asoman desde detrás de unos asientos en los que estaban escondidos. Se acercan, visiblemente excitados, hacia Raquel. También ellos forman parte del juego.

- *Esta es la sorpresa final, Raquel. Para los dos. Soy de los que prefieren mirar a participar, ¿sabes?... lo prepararé todo para ver como desenvolvías tus encantos frente a estos desconsiderados: la cámara en el restaurante, el helado especial, la intervención de mis amigos el Sr. Payaso, Sr. Vampiro y Gabrielle... Me gusta la gente especial como ellos... como tú. Me encantaría darte la bienvenida a nuestro club, de manera especial. Así que ya sabéis chicos, complacedla porque se lo merece. Yo, si no es un gran inconveniente... sólo miraré.*

¿Ha soñado tu pareja alguna vez con hacer el amor con dos hombres a la vez?... Es probable que si así es nunca te lo haya dicho, ni lo admita, pero eso no importa. Se trata de imaginar que eso ocurre, de paladear la sensación, de simular un gran momento erótico. Recuérdale a tu pareja que Raquel es una mujer muy liberal, acostumbrada a cambiar de amante con regularidad. Nunca lo ha hecho con dos hombres a la vez, pero visto lo visto... ¿Porqué negarse?. Bajo el maquillaje y una vez comienzan a mostrar sus cuerpos, el Sr. Payaso y Sr. Vampiro resultan ser muchachos muy atractivos y bien dispuestos...

Ahora tendrás que desplegar todas tus artes amatorias, estimado Guía. Vas a tener que hacerle imaginar a *Ella* que dos hombres le están haciendo el amor a la vez, así

que utiliza tu creatividad y tus descripciones. Puedes limitarte a jugar con la imaginación, o puedes pasar al terreno real, cosa que tu pareja, si no es de hielo, estará deseando. Podrías pedirle que se masturbe con un consolador mientras le ofreces realizarte una felación, o *Ella* podría interpretar esto último con el cacharrito mientras tú la penetras. Lo importante es que la actividad sea plena y original. Déjate llevar del todo en estos últimos momentos de placer. Hay tantas posibilidades como amantes. Puede que incluso te atrevas a jugar a esto con dos de tus amantes, a la vez...

Cuando todo acabe, Pablo dará la orden de bajar la plataforma. Abajo estará el empleado encargado de *Mister Blaster*, el tipo que sirvió el helado de cerezas en la trastienda. Pablo le recompensará con un buen fajo de billetes... y las braguitas de Raquel, mientras todos se van a tomar unas copas a la ciudad. Él se quedará mirando al grupo con cara de bobo, mientras la estrella de su gorra parpadea.

Y tal como dice el final, quizá en un buen momento para tomar una copa con tu pareja y charlar animadamente sobre las sensaciones que habéis compartido con este *Instante*. ¿Ha sido emocionante, excitante, intenso, atrevido...? Deseamos que si. En breve estará disponible el suplemento *Instantes*, con nuevas HI diseñadas exclusivamente para parejas que buscan algo especial. Sería estupendo repetir ¿verdad?... 

ocho

Desiertos por habitar

Son palabras de despedida, la despedida del viajero que ha de seguir su camino. Este *Libro_Cero* es la piedra angular de la experiencia *Líbido*, porque establece la normativa para crear personajes y resolver los conflictos pero sólo es la punta de un iceberg que justo ahora comienzas a descubrir. Las historias, lo realmente importante, comienza ahora. El catálogo *Líbido*, que encontrarás en la web www.libidogame.com se irá actualizando periódicamente con nuevas historias. Estamos trabajando duro para que las encuentres tan fascinantes como nosotros.

Aunque hemos hecho un gran esfuerzo por editar el material de la mejor manera posible, todo esto es, en realidad, un producto artesanal concebido por un reducido grupo de personas, que han trabajado mucho en sus horas libres para dar forma a este sueño. Ofrecer este *Libro_Cero* de forma gratuita es una apuesta muy transparente por parte del equipo de *Periferia Play*, para que conozcas el producto de primera mano, lo valores, lo pruebes y, si te gusta, te animes a seguir acudiendo a nuestra web para descargar nuevos productos. Si la respuesta de gente como tú es buena... ¿quién sabe? es posible que en el futuro *Líbido* pueda editarse también en formato papel. Todo se irá andando.

Escribiendo ahora a nivel personal, como autora, me resulta difícil escribir un texto de despedida. Han sido muchos años de trabajo, mucho material desarrollado y millones de ilusiones; tantas como quebraderos de cabeza. He aprendido que lo más difícil no es tener ideas, sino, la voluntad de desarrollarlas, de trabajarlas. El trabajo conceptual con *Líbido* ha sido similar a jugar con muñecas rusas: he tenido que ir



desechando la corteza exterior, liberando las diferentes capas, deshaciéndome de las muñecas más grandes para llegar hasta la más pequeña, la que ya no puedes abrir más porque resume de manera concreta y esencial la idea. Creo que *Líbido* es una miniatura en comparación con tantos otros juegos de imaginación que hay en el mercado pero eso precisamente es lo que lo hace hermoso y único.

Ahora que lo veo acabado y tengo una visión de conjunto, veo muy claro que he creado el juego al que siempre me hubiese gustado jugar: un juego donde (de verdad) la normativa de juego está diseñada para colaborar activamente en el proceso imaginativo. Las reglas son breves, permutables, opcionales. La generación de personajes parte de ideas muy sencillas, pero permite a los jugadores/as realmente creativos realizar infinitas combinaciones únicas y un desarrollo tan detallado como sean capaces de imaginar. Los sistemas de acción dan la misma importancia a los sucesos físicos que a los mentales y emocionales. Muchos juegos de rol tienen sistemas para simular, por ejemplo, el miedo, pero sólo *Líbido* ofrece un sistema para dar protagonismo a cualquier emoción que pueda surgir durante la historia, e incluso ofrece pautas para que sus efectos modifiquen notablemente el ambiente. Por cosas como estas, *Líbido* es más que un juego, es una manera de jugar. Requiere de un espíritu sutil, cierta dedicación y pasión por compartir historias.

Si eres jugador/a de rol novel encontrarás en *Líbido* un juego que te recordará, en la mayoría de aspectos, a un juego de rol convencional, pero que te anima a enfocar la actividad de manera más sensible, más intuitiva, alejada de lo táctico y verdaderamente centrada en lo narrativo. Además, encontrarás unas Historias Interactivas de

primer nivel con una calidad poco frecuente. Sin querer parecer pretenciosa, creo que las historias que se están desarrollando para el juego son dignas de un guión cinematográfico o una novelización. Al menos, puedo asegurarte que el tiempo invertido en su desarrollo es equivalente. El objetivo es claro: acercar el arte de jugar con la imaginación a las artes mayores como la música, las bellas artes, el cine, la literatura o el cómic (si, el cómic es un arte mayor, por mucho que en ciertos círculos *académicos* aún no se hayan dado cuenta).

Y si eres de los que han encontrado en *Líbido* una experiencia totalmente nueva, deseo que haya despertado en ti nuevas inquietudes y que tu mundo de ocio se haya expandido hacia nuevas fronteras. No serás el primero ni el último que convierta esto en parte de tu vida. Es una manera única de compartir cosas estimulantes con tus amigos y amantes.

Dicho esto, ahora sí, me despido, con la mirada puesta en esos infinitos desiertos por habitar que aún tengo que recorrer. Llevo la mochila repleta de ideas y hojas en blanco para dar forma a las fantasías del futuro. Ojalá nos veamos en algún páramo fértil, allí donde soñar sigue siendo el motor de nuestro ser.

Un beso.

Neves Marín

Lisboa a 14 de octubre del 2007 

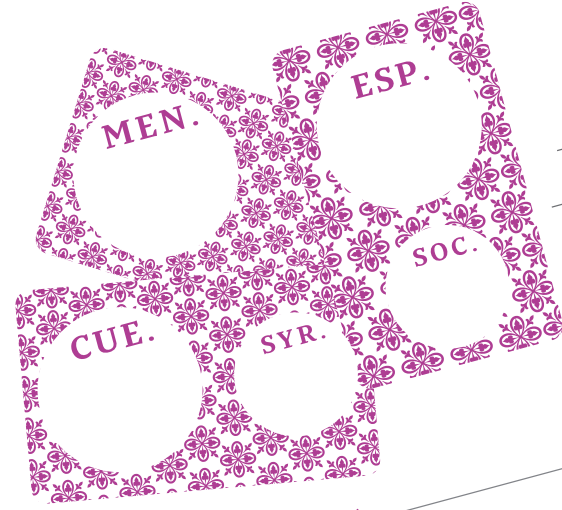
líbido

hoja de notas

Handwriting practice lines on the left page.

líbido

hoja de protagonista



experiencia 
tiradas extra 

ÁNIMO

SALUD

lo mejor de ti: _____

lo peor de ti: _____



SALUD		CUE.	MEN.	ESP.	ÁNIMO	
10					R3	10
9					R2	9
8					R1	8
7	Nombre: _____					7
6	Lo mejor: _____					6
5	Lo peor: _____					5
4	_____					4
3	_____				-1	3
2	_____				-2	2
1	_____				-3	1

SALUD		CUE.	MEN.	ESP.	ÁNIMO	
10					R3	10
9					R2	9
8					R1	8
7	Nombre: _____					7
6	Lo mejor: _____					6
5	Lo peor: _____					5
4	_____					4
3	_____				-1	3
2	_____				-2	2
1	_____				-3	1

SALUD		CUE.	MEN.	ESP.	ÁNIMO	
10					R3	10
9					R2	9
8					R1	8
7	Nombre: _____					7
6	Lo mejor: _____					6
5	Lo peor: _____					5
4	_____					4
3	_____				-1	3
2	_____				-2	2
1	_____				-3	1

SALUD		CUE.	MEN.	ESP.	ÁNIMO	
10					R3	10
9					R2	9
8					R1	8
7	Nombre: _____					7
6	Lo mejor: _____					6
5	Lo peor: _____					5
4	_____					4
3	_____				-1	3
2	_____				-2	2
1	_____				-3	1

SALUD		CUE.	MEN.	ESP.	ÁNIMO	
10					R3	10
9					R2	9
8					R1	8
7	Nombre: _____					7
6	Lo mejor: _____					6
5	Lo peor: _____					5
4	_____					4
3	_____				-1	3
2	_____				-2	2
1	_____				-3	1

SALUD		CUE.	MEN.	ESP.	ÁNIMO	
10					R3	10
9					R2	9
8					R1	8
7	Nombre: _____					7
6	Lo mejor: _____					6
5	Lo peor: _____					5
4	_____					4
3	_____				-1	3
2	_____				-2	2
1	_____				-3	1



El Hombre, animal pasional, ha visto reducidos sus impulsos al monótono discurrir de un reloj, la familia y las correcciones sociales. El Hombre, violento por naturaleza, debe vivir entre sus semejantes, tratando de aceptar constantemente lo que no entiende y lo que le supera. Estrés, trastornos emocionales y actitudes extremas son sólo una muestra de lo que la represión provoca en el ser humano. Cualquier pequeño núcleo de población es un hervidero de tensiones, pero Nueva York es una olla a presión. | **ALGUIEN GRABA EN VÍDEO EL TERRIBLE ASESINATO SUS VÍCTIMAS. POCOS DÍAS DESPUÉS ENVÍA UNA COPIA EN DVD A SUS FAMILIARES Y AMIGOS, ACOMPAÑADA DE UNA DESCONCERTANTE POESÍA. LOS PROTAGONISTAS, COMO AGENTES DE LA LEY, SON LOS ENCARGADOS DE ATRAPAR AL RESPONSABLE, EN UNA FRÍA NAVIDAD QUE JAMÁS LOGRARÁN OLVIDAR.**

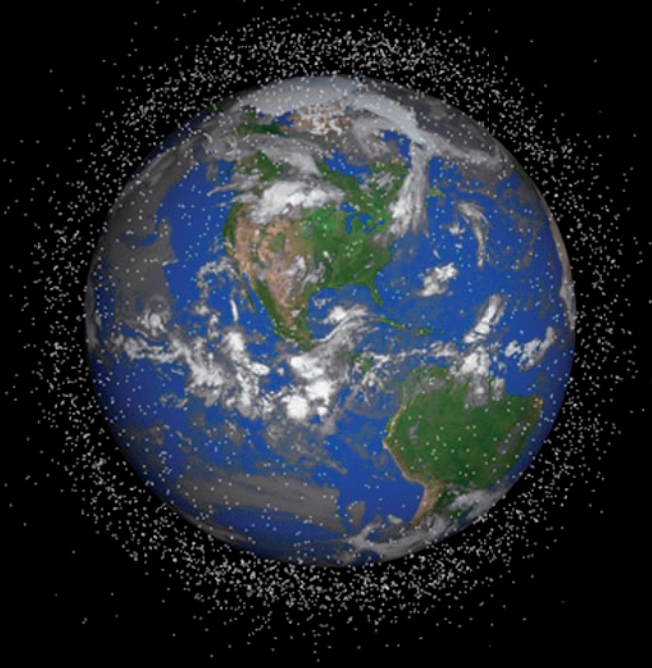
ESTRELLAS ANÓNIMAS

La primera “masterpiece” para Líbido. Disponible en octubre 08



líbido
—simulación vital





¡Chicas, chicas...
tranquilas que tengo
amor para todas!

vulviánidas

THE HOT INVASION

VERY SOON IN LIBIDOGAME.COM



libido

_simulación vital

libro_cero

versión 0.2

