

NO TE DUEERMAS

NO TE DUEERMAS

UN JUEGO DE INSOMNIO EN
LA CIUDAD DE LA LOCURA
POR FRED HICKS

IDEA ORIGINAL, REDACCIÓN, EDICIÓN Y TIPOGRAFÍA DE

Fred Hicks

APORTACIONES VALIOSAS DE

Christine Hicks, Rob Donoghue,
Leonard Balsera, Mike
Holmes, Matthew Gandy

PRUEBAS DE JUEGO

Ashwath Ganesan, Cori May,
Morgan Collins, Jim DelRosso,
Judd Karlman, Jeff Lower,
Kolja Loeblich, Darren Hill,
Ian Dixon, Andrew Guffick

COPYRIGHT

© 2006 Fred Hicks y Evil Hat
Productions, LLC.
Todos los derechos reservados.
www.evilhat.com

© 2013, Ediciones conBarba.
En Almería, España.
www.conbarba.es

PORTADA E ILUSTRACIONES DE

Carlos Cara “Uva”
carloscara.deviantart.com

TRADUCCIÓN DE

José “Tirano” Muñoz y
Alex “Werden” Muñoz

REVISIÓN DE

Luis Fernández

DIRECCIÓN DE ARTE POR

Rosa M. Micó

EDICIÓN Y MAQUETACIÓN POR

Francisco Castillo

AGRADECIMIENTOS A

Fred Hicks, por confiar en nosotros.

Hugo González, por ver las
erratas de última hora.

Xandre y Pep, por su apoyo y consejo.

José Fco. por su apoyo técnico.

David Church, he knows why.

Pablo Mayoral, ya sabes.

FRASES DE

César Bernal, Cristina Cruz, Élessar Galiano, Evanthia Patsaki,
Fernando Albor, Iker Egoinoa, Imanol Bautista, Isabel Galiano,
Ismael D. Sacaluga, Juan Fernando Martín, Luis Fernández,
Luis Velasco, Manuel López, Miguel Ángel Pedrajas, Pablo Vega,
Pedro Moreno, Óscar Muñoz, Óscar Otero y Sergio Ranilla.

I.S.B.N.: 978-84-939351-2-2
Depósito legal: GR-963-2013
Impreso por Gráficas Alhambra

NO TE DUERMAS

UN JUEGO DE INSOMNIO EN LA CIUDAD DE LA LOCURA

Introducción	6	Escena inicial.....	46
Qué es esto	7	Trayectoria.....	47
Qué necesitas.....	7	Flashback.....	48
Creación de personajes	9	Primera impresión.....	49
Responder preguntas.....	9	Revelación	50
¿Qué te ha mantenido despierto?	10	Resolución	51
¿Qué acaba de pasarte?.....	10	Corriendo entre el humo	54
¿Qué hay en la superficie?.....	10	La Ciudad de la Locura	60
¿Qué hay dentro?.....	11	Cómo llegar.....	61
¿Cuál es tu camino?.....	11	La Ciudad Durmiente.....	61
Anota la disciplina.....	12	Los Habitantes	62
Elige las respuestas	12	La decimotercera hora	64
Determina los Talentos	13	<i>El Extraño Bazar</i>	64
Dados, monedas y talentos	16	Distrito Trece	65
Dados	16	<i>El Oficial Tac</i>	66
Dados del jugador	18	<i>El Hombre Chinchetas</i>	69
<i>Disciplina</i>	18	El Instituto	71
<i>Agotamiento</i>	19	<i>Madre Cuándo</i>	71
<i>Locura</i>	20	La Selva de los Tejados	73
<i>Dolor</i>	23	<i>Los Chicos del Periódico</i>	74
<i>Ayudando</i>	25	<i>Ratas de los Tejados</i>	75
<i>Fracaso</i>	26	<i>La Ciudadela de las Nubes</i>	75
Monedas	29	Las Madrigueras.....	76
<i>Desesperación</i>	29	<i>El Rey Cera</i>	77
<i>Esperanza</i>	30	<i>Los Aledaños</i>	79
Talentos	32	Juntándolo todo	82
<i>Talentos de Agotamiento</i>	32	Todo gira en torno a los protagonistas ..	82
<i>Talentos de Locura</i>	36	<i>Conectando</i>	83
Resumen de reglas	39	<i>Estrategias de Salida</i>	85
Conflictos, resultados y narración .	41	Crear nuevas pesadillas	87
Determinar el control de la narración .	41	Campañas.....	89
Usa el cuestionario	42	<i>El final de la desesperación</i>	89
Haz tiradas solo cuando sea importante.	42	<i>Las cicatrices de la experiencia</i>	90
Respet a la estrella.....	43	Fuentes de inspiración	93
Las cinco preguntas en juego	45	Glosario	96
Secuenciando escenas.....	45	Mecenas	98

NO TE BUERMIS. RMAS

La Ternidad
puede ser
solo un
segundo

Esta página se dejó en blanco deliberadamente.
Hay quien la usa para que le firmen el libro, o no.
En cualquier caso puedes usarla para anotar lo que necesites.
O puedes dejarla como está.
Es cosa tuya.

A



INTRODUCCIÓN

No puedes dormir. Así empezó para todos nosotros cuando, por distintos motivos, éramos insomnes.

Quizás tenías pesadillas (los dioses saben que ahora todos las tenemos) o quizás solo tenías problemas que no te dejaban descansar de noche. Demonios, quizás sencillamente tomabas demasiada cafeína. No importa. Fuera lo que fuese, llegó un punto en el que dormir se volvió una elección en lugar de una necesidad... y después sencillamente dejó de estar en la lista de cosas por hacer.

Y entonces, solo entonces, notaste ese *chasquido*.

En ese momento te diste cuenta de los añadidos. Una puerta de más, aquí o allá. Una ventana nueva que daba a una abigarrada ciudad con más edificios de la cuenta, una mezcla de torres y tejados inclinados que se alzaban unos contra otros. Los relojes anunciaban la decimotercera hora y había estrellas que no habías visto antes brillando en un firmamento demasiado despejado. Calles y callejones que antes no existían y que conducían a extraños mercados nocturnos donde se vendían cosas como carcajadas o indecisión.

Cuando diste un largo paseo por las calles de la Ciudad de la Locura, dejaste de ser un Durmiente y te convertiste en un Despertado.

Pero ese *chasquido* que sentiste no era el del mundo secreto haciéndose sitio. Era el sonido de las pesadillas apuntando una pistola a tu cabeza y arrebatándote tu seguridad. Cuando cruzaste al otro lado te convertiste en un objetivo. Ahora pueden *olerte* cuando están lo bastante cerca. Los Chicos del Periódico se acercan, reza para no convertirte en un titular.

Eres cebo en el agua, amigo mío, y es hora de que te prepares, antes de que vuelvan a sonar las trece campanadas. Te cansarás, más de lo que nunca lo has estado, pero escucha bien lo que te digo: el sueño ya no es algo bueno, es un *enemigo* declarado que te robará la vitalidad y te hará vulnerable. No hay marcha atrás y, de ahora en adelante, solo hay una regla que debes seguir por encima de todas las cosas.

Aguanta despierto. No te duermas.

QUÉ ES ESTO

No te Duermas es un juego de rol (JdR). Podría decirse que es un juego de rol para usuarios *experimentados*, ya que el libro no dedica mucho espacio a explicar los fundamentos de este tipo de juegos. Tener bagaje con otros JdR te ayudará a entender lo que vamos a contarte, pero no debería ser lo bastante complejo como para resultar incomprensible sin experiencia previa.

He aquí lo fundamental. Tú y algunos de tus amigos os leéis este libro y os reunís para jugar al juego que en él se describe. Uno de tus amigos asumirá el papel de director del juego (DJ), que es el encargado de dar vida al mundo y los obstáculos, oponentes y aliados que allí encontraréis. El resto de vosotros crearéis e interpretaréis un personaje principal que ha Despertado en la Ciudad de la Locura. Tanto los jugadores como el DJ haréis avanzar el relato sugiriendo escenas, construyendo la historia de los protagonistas a medida que estos luchen por alcanzar sus metas.

Y, básicamente, eso es todo. Las verdaderas reglas para hacerlo funcionar y la ambientación de la Ciudad de la Locura se describen detalladamente más adelante, y puede que necesites algo de tiempo para hacerte con ellas. Concédetelo, crea personajes y presta atención a las preguntas que te hagan, comparte tus ideas sobre el juego con los demás jugadores y no tardarás en encontrar la forma de contar esas historias de escalofriante y oscura fantasía para las que **No te Duermas** fue creado.

QUÉ NECESITAS

Cada jugador necesitará al menos:

- * 3 dados **blancos** de seis caras (que representan la **Disciplina**).
- * 6 dados **negros** de seis caras (que representan el **Agotamiento**).
- * De 6 a 8 dados **rojos** de seis caras (que representan la **Locura**, tanto temporal como permanente).
- * Un puñado de monedas, unas 10 por cada jugador. Las monedas de 2 o 5 céntimos son lo más adecuado, ya que cambiarán de manos durante el juego (representan **Monedas**).

El DJ necesitará al menos:

- * Entre 10 y 15 dados de seis caras de cualquier color (que representan el **Dolor**).
- * Un puñado de monedas.
- * 2 recipientes, uno de color claro (o transparente) y otro oscuro (u opaco), dispuestos en el centro de la mesa donde todo el mundo pueda alcanzarlos.

Pregunta por ~~ellos~~ en la Torre Vigía.
Dile que tienes ~~lo que necesitas~~

CORRIENDO ENTRE EL HUMO

Fred y Lidia van a jugar una partida de No te Duermas. Lidia coge unos cuantos dados de Dolor (página 23) y va a hacer las veces de DJ. Fred está creando un personaje (página 9) llamado Diesel Remmick, una estrella del rock fracasada que está huyendo de los usureros y que acaba de volver a casa para encontrar la cabeza de su compañero de piso convertida en una mancha de sangre en la pared del salón.

Fred: “¡Mierda puta!”. Diesel está seguro de que esto es un mensaje de los prestamistas. Va a coger sus cosas y largarse.

Lidia: De acuerdo. Estás en tu habitación llenando tu mochila, cuando oyes golpear en la puerta del piso.

Fred: Diesel mantiene la calma, se desliza hasta la puerta y pone la oreja contra ella. No quiere acercarse a la ventana, sería fácil verle.

Lidia: Hay algo que podrías percibir... Vamos a tirar unos cuantos dados. Coge los tuyos, yo tiraré solo un dado de Dolor.

Fred: Vale. Tengo 3 en Disciplina [página 12] y nada de Agotamiento por ahora. Puedo añadir un dado de Agotamiento si quiero [página 19], o tantos dados de Locura como quiera [página 20], ¿no es así?

Lidia: Correcto. El Agotamiento permanecerá contigo, pero puedes añadir hasta seis dados de Locura a cada tirada sin que sean permanentes. Pero sinceramente, esta tirada es fácil; como ya he dicho, solo voy a tirar un dado.

Fred: De acuerdo, tiro.

Fred tira tres dados blancos que representan su Disciplina. Obtiene un 5, 3 y 2. Lidia tira un único dado, que representa el Dolor, es decir, la dificultad de la tarea. Obtiene un 6.

Fred: De acuerdo. Dos dados con un 3 o menos, así que son dos éxitos [página 16]. Solo he usado un tipo de dado, los de Disciplina, y el resultado más alto es un 5, así que esa es la Potencia [página 16].

Lidia: No he sacado ningún éxito, pero el Dolor tiene una Potencia de 6, así que el Dolor domina [página 16].

Fred: ¡Joder!

Lidia: Eso significa que puedo coger una Moneda de Desesperación [página 29].

Lidia coge una moneda del recipiente oscuro que hay sobre la mesa y prosigue.

Lidia: Bueno, veamos, dos éxitos... eso es lo bastante bueno como para percibir zumbidos y chasquidos a través de la puerta entre golpe y golpe. Es raro. Después de un poco, el golpeteo cesa y alguien empieza a gritar. “¡Policía! ¡Abren la puerta!”

Fred: Oh, demonios, no. De acuerdo. Hora de salir por la ventana de atrás.

Lidia: Estoy bastante segura de que tu compañero vive - vivía - en un bloque de apartamentos.

Fred: Bueno, no es rico. Apuesto a que estás a punto de decirme que estoy a varios pisos de altura. Estás sonriendo. Vale. Fantástico.

Lidia: Hey. Tú me diste el comienzo [página 10], solo estoy añadiendo detalles.

Fred: ¿Tengo tiempo de hacer una cuerda con las sábanas o algo por el estilo?

Lidia: La policía está echando la puerta abajo, tío. ¿Tú qué crees?

Fred: Creo que no voy a quedarme sentado y confiar en tu bondad. Está bien. Supongo que la mejor defensa es un buen ataque. No habrá forma de convencerles de que el muerto en el sofá no es culpa mía.

Lidia: Buena suposición.

Fred: Tengo un Talento de Agotamiento [página 32] para “Romper Cosas”. Puedo usarlo para atravesar la puerta e intentar escapar, ¿no?

Lidia: Claro, me parece bien. Pero necesitas tener algún dado de Agotamiento en tu reserva, y de momento no tienes ninguno. Puedes incrementar la reserva en uno por cada tirada [página 19]. Si lo haces, también puedes hacer un Uso Mayor de tu Talento [página 34].

Fred: Eso significa que podría incrementar mi Agotamiento en uno, tirar ese dado junto con los de Disciplina, y añadir un éxito automático al resultado, ¿no?

Lidia: Exacto. Yo voy a lanzar cuatro dados de Dolor para lo que sea que esté al otro lado de la puerta, y otros dos para la propia puerta.

Fred: Seis dados contra mis cuatro y añadiría un éxito automático. Mmm. Estaría bien tener algún dado más. Puedo añadir Locura en cualquier momento, ¿verdad?... Podría hacerlo. Es un poco desesperado e insensato. Creo que lo haré.

Lidia: Vale. Vamos a tirar.

Lidia lanza sus 6 dados y obtiene 2, 3, 3, 4, 5, 6.

*Repite conmigo:
Esto no es una pesadilla.
Esto no es una pesadilla.
No lo es, No*



Lidia: Tres éxitos, potencia 6, seguido de un 5. Necesitarás tres o más éxitos para salirte con la tuya, y necesitarás dos seises del mismo tipo para dominar.

Fred: Recibido. Vale, vamos a intentarlo...

Fred añade un dado negro de Agotamiento a su reserva [página 19], que permanecerá en la reserva después de la tirada. También añade dos dados rojos de Locura [página 20], que se eliminarán tras la tirada.

Fred los lanza. Obtiene 5, 2 y 2 en sus tres dados blancos (Disciplina), un 4 en el dado negro (Agotamiento) y 6 y 6 en los dados rojos (Locura).

Fred: ¡Tío! Tengo dos dados por debajo del 3, que son dos éxitos. Pero estoy haciendo un uso mayor de mi Talento de Agotamiento de Romper Cosas, lo que añade un éxito. Son tres éxitos. Creo que dijiste que eso bastaba.

Lidia: Sí. El protagonista gana los empates en éxitos.

Fred: Mola. Tengo dos seises en los dados de Locura.

Lidia: Entonces domina la Locura, ya que tengo un seis y un cinco [página 16]. Eso significa dos cosas. Lo primero es que la situación se volverá más caótica, cosa que sinceramente creo que ya hemos conseguido, pero además debes marcar una respuesta [página 20] y comportarte conforme a ella.

Fred: Diesel solo tiene tres casillas de Lucha en sus Respuestas [página 12]. No tengo escapatoria. Supongo que, en contra del sentido común, voy a tener que quedarme y pelear con esos tíos.

Lidia: Sí. Quizás deberías haber elegido alguna huida como Respuesta si tenías pensado salir corriendo cada dos por tres. Si quieres podemos rectificarlo después de la partida.

Fred: ¡Nanai! Veo a Diesel como un tío que cuando se cabrea da lo mejor de sí mismo: sus puños. Como he ganado... ¿puedo narrar esto un poco?

Lidia: Claro.

Fred: Diesel derriba la puerta en mitad de uno de los golpes, intentando pillarlos por sorpresa. Aparece lanzando puñetazos, encajándole un golpe al primer tipo que ve mientras grita: “¿Queréis cogermes? ¡Esto es lo único que vais a pillar, pasmal!”

Lidia: Con tres éxitos eres arrollador. El tipo junto a la puerta sale volando, impacta contra la barandilla y cae por encima de ella. Extrañamente, no puedes oír nada mientras cae, excepto algunos zumbidos y chasquidos. Te das cuenta de dos cosas antes de girarte para encargarte de sus compañeros.

Fred: Y esas dos cosas son...

Lidia: Bien, para empezar, lleva un uniforme de Bobby británico y, bueno, estamos en Pittsburgh. Pero lo que llama aún más tu atención es la gran llave para darle cuerda en su espalda, como si fueran juguetes. Puedes verla

girar lentamente antes de caer más allá de tu vista y los otros dos tipos ya están encima tuya.

Fred: ¡Uff! Por favor, que esto sea un flashback. ¡¿Bobbies mecánicos?!

Lidia: Los otros dos tipos te rodean y parecen dispuestos a reducirte, quizás incluso a matarte. Al menos no llevan pistola, pero sus caras son inexpresivas. Uno de ellos grita, “¡Tiene derecho a permanecer en silencio!”. ¿Qué vas a hacer?

Fred: ¡Ja! ¡Leña al mono! Mmm. Estos tíos parecen mecánicos, ¿verdad? Me parece que Diesel está suficientemente alterado como para recurrir a mi Talento de Locura [página 36].

Lidia: Por supuesto. Que no lo hayas usado antes no quiere decir que no puedas hacerlo ahora. Forma parte de tu Despertar a la Ciudad de la Locura. [página 60].

Fred: Perfecto. Mi Talento de Locura se llama Noción del Ritmo y, en pocas palabras, viene a ser que puedo escuchar el latido secreto de las cosas y alterarlo con una canción. ¿Puedo usarlo con estos tíos? ¿Con los dos?

Lidia: No veo por qué no, pero necesitarás usar al menos tres dados de Locura [página 36] si vas a utilizar tu Talento en ambos a la vez.

Fred: Es justo. Sin comprender del todo qué estoy haciendo, me concentro en ambos y empiezo a cantar una versión punk del tema “Don’t Let’s Start” del grupo *They Might Be Giants*. Es algo espasmódica, muy sincopada. Me imagino que a los engranajes no le sientan bien ese tipo de ritmos y se descuajaringarán.

Lidia: Me encanta tu idea. Vale, ya han perdido a uno de los suyos y no tienes que atravesar la puerta, pero al estar rodeándote se te hace difícil concentrarte en los dos a la vez. Usaré 5 dados de Dolor.

Fred: Y yo utilizaré 3 de Disciplina, 1 de Agotamiento (cuento con poder volver a intentarlo) y 3 de Locura, que es lo que me has dicho que necesito para afectar a los dos a la vez.

Lidia: Correcto. Y sí, puedes añadir otro dado de Agotamiento si quieres, pero permanecerá después de la tirada. No creo que tenga mucho sentido cuando puedes añadir más Locura sin que sea permanente. Más adelante tendrás más oportunidades para aumentar tu Agotamiento, conscientemente o por accidente [página 19].

Fred: Sí, tienes razón. Vale, que sean 4 dados de Locura para tener un dado más. ¡Tiremos!

Lidia obtiene con sus cinco dados 5, 5, 4, 4 y 3, lo que solo es un éxito y una Potencia de Dolor de 5.



En la tirada de Fred sus tres dados de Disciplina son 4, 3 y 2 (dos éxitos, Potencia 4). Un 6 en el dado de Agotamiento (ningún éxito, Potencia 6). En los dados de Locura 5, 5, 3 y 3 (dos éxitos, Potencia 5).

Fred: Eso son... cuatro éxitos en total y domina el Agotamiento. Uff. Esto va a ser agotador.

Lidia: Sip. Puesto que domina el Agotamiento [página 19], esto te va a pasar factura. Tu Agotamiento total se incrementará en uno, lo que significa que ahora puedes usar dos dados de Agotamiento. Te dije que esto podía pasar. Por ahora no hay problema, aún no estás en peligro de colapsar [página 20] y con cuatro éxitos tienes las de ganar. Los dos policías se te acercan mientras cantas, pero de repente se detienen, empiezan a caminar a trompicones, se estremecen y finalmente revientan, disparando resortes y engranajes en todas direcciones.

Fred: Diesel ni siquiera se detiene a considerar lo extraño que es que haya funcionado. Enfila hacia las escaleras corriendo por su vida.

la luz en el ojo, dolor en la espalda.
duele, dolor.
dolor en el ojo.
Espero en el ojo.