

Bandageless, revíve, maldice, escapa

por Gwannon

Bandageless, es una mini-ambientación para Breathless sobre momias egipcias tratando de escapar de un museo.

¿Por qué habéis despertado?

XXX

Sistema

«Bandageless, revive, maldice, escapa» usa el sistema Breathless, modificando y ampliando sus reglas para plasmar las aventuras en las que participarán tus momias para escapar del museo.

Tiradas (Checks)

Cuando hay un desafío que superar, haces una tirada para ver cómo se desarrolla. Solo necesitas tirar si lo que quieres hacer es arriesgado.

Le DJ anuncia que tu acción puede ser arriesgada y peligrosa; entonces eliges una habilidad y tiras el dado correspondiente a tu puntuación. Si un compañero te ayuda, también realiza una tirada y ambos corréis los mismos riesgos. Le DJ toma la tirada más alta e interpreta el resultado.

Tirada	Resultado
1-2	Fallas y algo malo sucede.
3-4	Lo logras, pero tiene algún tipo de coste.
5+	Tienes éxito. Cuánto mayor es el resultado, el efecto es mejor.

Ser una momia despertada es difícil. Cada tirada reduce la puntuación de la habilidad usada en un nivel hasta un mínimo de d4:

d12 → d10 → d8 → d6 → d4

Si lo desea, le DJ puede dejar una decisión de partida a la suerte. Simplemente elige un dado basándote en la probabilidad de que algo suceda, tira e interpreta el resultado.

Recolocarse los vendajes (Catch Your Breath)

Para recuperar todas tus habilidades, debes «recuperar el resuello». Se trata de un breve descanso para poder respirar, bajar tus pulsaciones y pensar tu siguiente paso. Para recuperar el resuello debes estar **fuera de peligro u oculto a la vista de enemigos**.

Cuando una momia recupera el resuello, el DJ observa la situación y presenta una nueva complicación al grupo.

Saquear (Loot Checks)

Irónicamente vas a tener que saquear un museo para poder escapar, los que los museos llevan siglos haciendo con las riquezas de tu pueblo.

Cuando la trama lo permita, puedes hacer una tirada de saqueo para buscar equipo que te ayude en tu fuga. Ten cuidado porque puedes encontrarte con cosas que no querías, como un vigilante despistado.

Para hacer una tirada de saqueo debes lanzar un d20 y consultar la siguiente tabla.

1 d20	Equipo
1	Pasa algo malo
2-14	No encuentras nada
15-16	1 pieza de equipo de d6
17-18	1 pieza de equipo de d8
19-20	1 pieza de equipo de d10 o 1 botella de líquido de embalsamar

El equipo que puedes buscar son principalmente objetos de las vitrinas del museo, desde **hachas de bronce** a **fémures de dinosaurios**. Si no tienes claro que obtienes con la tirada de saqueo puedes tirar un d20 en la siguiente tabla.

1 d20	Equipo
1	XXX
2	XXX
3	XXX
4	XXX
5	XXX
6	Hacha de bronce
7	XXX
8	XXX
9	XXX
10	XXX
11	Fémur de tiranosaurio
12	XXX
13	XXX
14	XXX
15	XXX
16	Jarrón de la dinastía Ming
17	XXX
18	XXX
19	XXX
20	XXX



Mochila (Backpack)

Los objetos de tu mochila pueden usarse en lugar de tus habilidades. Comienzan con un nivel de dado que disminuye tras cada uso. Al reducirse a un d4, el objeto se rompe, se pierde o desaparece de la historia.

Solo se pueden llevar **3 objetos y 1 botella de líquido de embalsamar en la mochila.**

Equipo mágico

Puede que el personal del museo no lo sepa, pero las vitrinas están llenas de objetos de poder mágico que te ayudarán en tu fuga.

XXX

Encomendarse a los dioses (Stunts)

Cuando todo se complica, puedes intentar recurrir a los antiguos dioses de Egipto y hacer una **tirada con un d12** es vez de una tirada con tu rango de habilidad actual.

Una vez gastado la suplica a tu divinidad protectora, no podrás usarla de nuevo hasta que **te recoliques los vendajes**

de nuevo.

Degradación (Stress)

Cuando enfrentas una consecuencia como resultado de una de tus acciones, el DJ puede decidir que recibas 1 nivel de degradación. Si tu personaje alcanza 4 niveles de degradación, estás degradada.

Cuando estás degradada, fallar una acción peligrosa significa desde **quedarte atrás, perder el paquete** y seguramente volver a la base **sin haber cumplido la entrega**, hasta acabar **muerto en un callejón.**

Líquido de embalsamar (Medikits)

Puedes echarle por encima una botella de líquido de embalsamar para eliminar 2 puntos de degradación. Otra opción es esconderte en un lugar seguro por un tiempo para eliminar 1 punto de degradación.

Tu momia

En tu hoja de momia, anota tu nombre, tu dinastía, tu divinidad protectora a la que te encomiendas y los pronombres de tu personaje.

Todas las habilidades tienen una puntuación de d4 y debes asignar un d10, un d8 y un d6 a tres habilidades en las que creas que tu personaje destaca.

Los personajes tienen un total de 6 habilidades:

- == **Empujar:** Abrirte paso, doblar, destrozar.
- == **Moverse:** Correr, saltar, trepar.
- == **Acechar:** Esconderse, husmear, merodear.
- == **Callejear:** Orientarse, perseguir, atajar.
- == **Pensar:** Percibir, analizar, reparar.
- == **Interactuar:** Cautivar, manipular, intimidar.

Al comenzar cada noche de fuga, llevarás también en tu bandolera una pieza de equipo aleatoria a nivel de d10. XXX

El museo

XXX

La seguridad del museo

XXX

Tabla de tema de la sala

1d66	Temática o función
11	Sala de las escobas
12	XXX
13	XXX
14	XXX
15	XXX
16	XXX
21	XXX
22	XXX
23	XXX
24	XXX
25	XXX
26	XXX
31	XXX
32	XXX
33	XXX
34	XXX
35	XXX
36	XXX
41	XXX
42	XXX
43	XXX
44	XXX
45	XXX
46	XXX
51	XXX
52	XXX
53	XXX
54	XXX
55	XXX

1d66	Temática o función
56	XXX
61	XXX
62	XXX
63	XXX
64	XXX
65	XXX
66	XXX

Alarmas

Las alarmas del museo pueden activarse en cualquier momento y si eso pasa tendrás que volver a tu vitrina o intentar salir corriendo. Antes de que los guardas empiecen a buscarte XXX

Las alarmas son una forma de **complicar las evasiones** y meter más presión a las momias. Las alarmas son **relojes que creas al principio de la entrega con 4, 6, 8, 10 o 12 quesitos** según la seguridad el museo. Resume un montón de elementos del sistema de seguridad del museo como el tiempo de repuesta de los vigilantes, el número de vigilantes y las rondas, la sensibilidad y calidad de los sensores, etc.

- == Cuando recuperan el resuello, rellenas otro.
- == Cuando consigues un objeto de mágico. Aunque no sepan por qué, las personas notan la magia de estos objetos y les ponen más seguridad que al resto de cosas del museo.

\$ Es importante que tus momias no tengan claro, cuando se rellenan los quesitos de las alarmas, solo una breve ideas.

Mientras tengas quesitos que rellenar las alarmas no han saltado. En el momento que tengas que **rellenar un quesito y haya no espacio libre, saltarán las alarmas** y deberás volver a tu sarcófago para escapar otro día o correr hacia la salida y que sea lo que Anubis quiera.

Un reloj con 4 espacios es un sistema de seguridad muy complicado evitar, con 12 no hay ningún problema de tiempo a no ser que se fuerza mucho la fuga. Si no se especifica, se considera que el reloj de las alarmas tiene 12 quesitos, que es casi como si no hubiera un límite.

Nombre	_____		
Dinastía	_____		
Divinidad	_____		
Pronombres	_____		
Habilidades			
Empujar	(d__) (d__)	Moverse	(d__) (d__)
Acechar	(d__) (d__)	Callejear	(d__) (d__)
Pensar	(d__) (d__)	Interactuar	(d__) (d__)
Mochila			
_____ (d__)			
_____ (d__)			
_____ (d__)			
Encomendarse	(d12)(__)	Saqueo	(d12)(d__)
Líquido de embalsamar	(__)	Degradación	(__)(__) (__)(__)

Licencia

This work is based on Breathless, product of [Fari RPGs](#), developed and authored by René-Pier Deshaies-Gélinas, and licensed for our use under the [Creative Commons Attribution 4.0 License](#).

Bandageless, revive, maldice, escapa está desarrollado bajo licencia [CC BY 4.0](#). Imágenes libres de derecho de [freepik](#) y [otras fuentes](#).

THIS GAME IS BREATHLESS

