

Bandageless, revive, maldice, escapa

por Gwannon

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

Abres los ojos y todo está oscuro ...

Parece que estás dentro de tu sarcófago, pero al intentar levantarte chocas contra una pared invisible.

Golpeas con todas tus fuerzas y se rompe como si fueran esquirlas de sal. Te levantas como puedes y tu visión empieza a acostumbrarse a la oscuridad, miras asombrado a tu alrededor

No sabes dónde estás, pero está claro que esto no es la otra vida que te prometieron.

¿Por qué has despertado?

Tú no lo sabes, pero unas jóvenes investigadoras han estado jugando con un objeto maldito de los fondos del museo, El libro de la vida y de la muerte.

Han estado leyendo pasajes con poderosos hechizos y aquí estás tú, despertando de la muerte 3.000 años después de morir y ser momificado.



No estás sola

Por suerte no estás, otras momias del museo se han levantado contigo y si os organizáis podéis salir de este horrible lugar donde estáis encerradas.

Y aunque no es vuestro mundo, fuisteis faraonas, sacerdotisas, consejeros, etc. y todavía tenéis los recursos y las capacidades necesarias para escapar del infierno donde estáis ahora.



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 quieras hacer es arriesgado.

El DJ anuncia que tu acción puede ser arriesgada y peligrosa; entonces eliges una habilidad y tiras el dado correspondiente a tu puntuación. Si una compañera momia te ayuda, también realiza una tirada y ambas corréis los mismos riesgos. El 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 reanimada 3.000 años más tarde de su muerte 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, el 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 «recolarte los vendajes». Se trata de un breve descanso para poder atar, trenzar y ajustar tus vendajes, lo único que mantiene unido tus ajados restos mortales.

Para recolocarte las vendas funerarias debes estar, primero, **fuera de peligro** en un lugar tranquilo lejos de la vigilancia de vigilantes y cámaras de seguridad. Lo segundo y **más importante es tener en el equipo una pieza de tela** (camisetas, alfombras, túnicas, etc.) del material que sea (lino, algodón, poliéster, lana, etc.) con lo que remendar tus vendajes.

Vale con que una momia del grupo gaste un nivel de dado de la pieza de tela para que todas las momias puedan recolocarse las vendas.



Como el resto del equipo, la pieza de tela se destruye cuando llega a d4.

Cuando una momia se recoloca los vendajes, el DJ observa la situación y presenta una nueva complicación al grupo.

Saquear (Loot Checks)

Irónicamente vas a tener que saquear el museo en el que estás atrapada para poder escapar; algo que los museos llevan siglos haciendo con las riquezas de tu cultura.

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 que venía del servicio o que coger un café de la sala de empleados.

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

1d20		Equipo
1		Objeto maldito
2		Pasa algo malo
3-14		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 y de los armarios de servicio, desde **hachas de bronce** a **fémures de dinosaurios**, pasando por **productos de limpieza** o **herramientas de restauración**.

Si no tienes claro que obtienes con la tirada de saqueo puedes tirar un d20 en la siguiente tabla.

No hay objetos malditos en todas las salas del museo, solo en las que haya reliquias, marcadas con un ankh (†) en la «Tabla de temática o función de la sala».

Si sale un 1 en una sala sin reliquias, vuelve a tirar.

1d20		Equipo
1		Mapa del museo
2		Camiseta de algodón o sudadera de la tienda del museo
3		Lanza con punta de sílex, jabalina, etc.
4		Silbato, cuerno vikingo, tuba romana, etc.
5		Antorcha, linterna, lámpara de aceite, etc.



1d20	Equipo
6	Hacha de bronce, khopesh de bronce, etc.
7	Honda etrusca, arco recurvo, etc.
8	Busto romano, venus paleolítica, etc.
9	Caja de herramientas, kit de reparaciones, etc.
10	Tote con logo del museo, cesta de mimbre, etc.
11	Fémur de tiranosauro, costilla de ballena, etc.
12	Alfombra, pieles de animales, etc.
13	Lata de pintura, bote de pintura en spray, etc.
14	Alcohol de quemar, queroseno, etc.
15	Casco de la II GM, casco vikingo, etc.
16	Jarrón Ming, ánfora romana, etc.
17	Túnica ceremonial, sudario, capa de armiño, etc.
18	Canicas de metal, bolas de mármol, etc.
19	Extintor, cubo de arena, manta ignífuga, etc.
20	Mapa del museo



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 simplemente desaparece de la historia.

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

Objetos malditos

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

Los objetos malditos empiezan con un idio y cada uso pierde un nivel de dado hasta que llegan a d4 y pierden su poder mágico.



1d10

Objetos malditos

1	Calavera de Neanderthal con símbolos extraños: XXX
2	Calavera de cristal: XXX
3	Vasos canopes con sesos de momia: XXX
4	Incensario con símbolos demoníacos: XXX
5	Tomo antiguo en lengua muerta con encuadernación de piel humana: XXX
6	Hacha de verdugo: XXX
7	Katana de hoja negra: XXX
8	Sombrero de Napoleón: XXX
9	Máscara de gas de la IGM: XXX
10	Pistola Luger de oficial nazi: XXX

Cada momia solo puede tener un objeto maldito y no ocupan espacio en la mochila. Son objetos que llevas en la cabeza como tiaras y cascós, colgados del cuello como collares o incluso entre tus vendajes o en las manos y pies.

Puede haber objetos o situaciones, a discreción del DJ, que rellenen de energía tus objetos, por lo que un objeto maldito se puede mantener como equipo a la espera de recargarlo de poder.

Encomendarse a los dioses (Stunts)

Cuando todo se complica, puedes intentar recurrir a los antiguos dioses de Egipto y hacer una **tirada con un dr2** en vez de una tirada con tu rango de habilidad actual.

Una vez gastada la suplica a tu divinidad protectora, no podrás usarla de nuevo hasta que **te recoloques 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 corporal. Si tu momia alcanza 4 niveles de degradación, estás muy degradada, es decir, en un estado de conservación muy malo.

Cuando estás degradada, fallar una acción peligrosa significa que tu cuerpo colapsa y solo queda de ti un montón de restos humanos secos y de vendajes viejos y sucios.



Quizás los restauradores, puedan hacer algo con tus restos en unos años y vuelvas a la vida para volver a intentar escapar del museo.

Líquido de embalsamar (Medikits)

Puedes echarte por encima, en cualquier momento, una botella de líquido de embalsamar para eliminar 2 puntos de degradación. Otra opción es guarecerse en un lugar seguro por unos segundos para tensar tus vendas y eliminar 1 punto de degradación.

Tu momia

En tu hoja de momia, anota tu nombre, tu dinastía, la 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 dió,

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.

☩ **Deambular:** 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 (dió) con la que te enterraron y que estaba entre tus vendajes.

1d20	Pieza de equipo inicial
1	<u>Cetro Sejem</u> : Puedes usarla de arma
2	<u>Corona Jepresh</u> : Puedes usarlo de protección
3	<u>Mascara funeraria</u> : Puedes usarlo de protección
4	<u>Estatuilla de tu divinidad predilecta</u> : Te permite «Encomendarse a los dioses» una sola vez
5	<u>Khopesh</u> : Puedes usarla de arma
6	<u>Hacha de bronce</u> : Puedes usarla de arma



El museo

XXX

El personal de seguridad del museo

XXX

No puedes hablar con el personal de seguridad, primero porque no tienes cuerdas vocales funcionales y aunque las tuvieras solo sabrías hablar egipcio antiguo. De hecho, solo puedes emitir espantosos gritos guturales.

XXX

Asustar a los vigilantes

XXX

Las salas del museo

Los museos suelen ser edificios de tamaño gigantesco con varios pisos, sótanos, pasillos, almacenes e infinidad de salas de todos los formas y tamaños para todo tipo

de usos. Son auténticos laberintos de los que es muy difícil salir si no conoces el camino.

Para representar el tamaño de un museo, tienen relojes de 4, 6, 8 quesitos, que reflejan la distancia de tu sala inicial hasta una puerta al exterior y tu libertad.

A la hora de crear tu aventura piensa que cada quesito va a suponer una sala que vas a atravesar.

Cuando tu grupo de momias entra en una nueva sala, puede echar un vistazo rápido y decidir si continúa o busca otro camino. Esto pueden hacerlo las veces que sean, pero tiene su repercusión, como veremos más adelante en el apartado de «Alarmas»

XXX

Cuando tus momias entren en una nueva sala tira, si quieres, en la siguiente tabla para definir sus funciones y su contenido.



Tabla de temática o función de la sala

1d66	Temática o función	1d66	Temática o función
11	Sala de las escobas	41	† Sala de restauraciones
12	† Pintores renacentistas	42	Guardarropas
13	† Archivos y documentación	43	† Exposición japonesa del periodo Edo
14	† Sala de almacenamiento de objetos sin catalogar o en cuarentena	44	Sala de cine
15	Zona de descanso de los trabajadores con café y máquinas de vending	45	† Sala de la I GM
16	Cafetería	46	Pinacoteca moderna
21	Gran salón central	51	Sala de lactancia
22	Sala de recogida y entrega de audioguías	52	† Salsa llena de armaduras medievales
23	† Sala de estatuas romanas y griegas	53	Tienda de regalos
24	Sala de arte abstracto	54	† Colecciones de conchas y caparazones de animales extintos
25	Sala de cuadros impresionistas	55	† Sala jurásica con esqueletos de dinosaurios
26	Jardín interior	56	† Gran estancia con la pieza más icónica del museo (Mona Lisa, Piedra Roseta, Mascara de Tutankamon, etc.)
31	Sala de calderas	61	† Exposición de la II GM
32	† Exposición invitada de los guerreros de terracota	63	† Objetos de la edad de bronce
33	† Cámara frigorífica para conservación de objetos especiales	62	Zona de administración
34	Muelle de carga y descarga	64	† Sala de las grandes exploraciones
35	† Biblioteca	65	† Nueva instalación del museo con todo envuelto en cartón y plástico de burbujas
36	† Cuarto de objetos perdidos	66	† Exposición itinerante



Personalizando las salas

Puedes elegir una personalización al azar de la siguiente tabla o escoger la que más

se ajuste a la acción que se está desarrollando.

1d12	Personalización de la sala
1	XXX
2	XXX
3	XXX
4	XXX
5	XXX
6	XXX
7	XXX
8	Sala cerrada temporalmente: XXX
9	XXX
10	XXX
11	XXX
12	XXX

Separar el grupo

La regla fundamental es que no hay que separar el grupo, pero sí se da el caso tendrás que generar nuevos relojes de salas para cada grupo con tantos quesitos rellenados como había antes de separarse.

Cuando un grupo cambia de habitación hay posibilidad de que vuelvan a encontrarse si sacan la misma tirada a la hora de tirar «Tabla de temática o función de la sala».

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 del museo.



Este reloj 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, llenas otro.
- ✚ Cada dos veces que entran en una nueva sala y deciden no entrar y buscar otra salida.
- ✚ Al asustar con éxito a personal de seguridad llenas otro quesito.
- ✚ Cuando consigues un objeto maldito. 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 llenan los quesitos de las alarmas, solo una breve idea.

Mientras tengas quesitos que llenar 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 tuerza 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.

Si los grupos se separan el reloj de las alarmas sigue siendo único y ambos grupos meten quesitos en el reloj.

Cuando suenan las alarmas

Cuando suenan las alarmas, las cosas se van a poner muy difíciles para tus momias. Deberán decidir si lanzarse a una loca carrera hacia la salida o volver a sus sarcófagos a esperar a la noche siguiente.

XXX

Volver al sarcófago tiene sus ventajas,
XXX

Los chacales de Anubis



Has quebrantado las leyes de la vida y la muerte y Anubis no está contento con ellos por lo que el dios de la muerte ha enviado a sus chacales para cazarte y traerte ante su presencia.

XXX

Los chacales pueden oler los objetos malditos, incluso sin energía, y cualquier portador de un objeto maldito se convierten en objetivo de los chacales



Nombre			
Dinastía			
Divinidad			
Pronombres			
Habilidades			
Empujar	(d__)(d__)	Moverse	(d__)(d__)
Acechar	(d__)(d__)	Deambular	(d__)(d__)
Pensar	(d__)(d__)	Interactuar	(d__)(d__)
Objeto maldito			
			(d10)(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

«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**

