

# 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. Cuanto 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 «recolocarte 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.



1d10

## Objetos malditos

1	<b>Calavera de Neanderthal con símbolos extraños:</b> Invoca una horda de ratas que te sigue y obedecen ciegamente tus órdenes.
2	<b>Calavera de cristal:</b> Te permite hablar telepáticamente con los humanos.
3	<b>Vasos canopes con órganos de momia:</b> Cura 2 puntos de degradación al consumir parte de los órganos almacenados.
4	<b>Incensario con símbolos demoniacos:</b> Crea una densa niebla que llena toda la sala y no permite ver nada.
5	<b>Tomo antiguo en lengua muerta con encuadernación de piel humana:</b> Permite levantar zombis a partir de restos mortales de cualquier animal (de pequeños roedores disecados a esqueletos de dinosaurios). Cada zombi puede hacer una tirada d6 para ayudarte.
6	<b>Hacha de verdugo:</b> Está sedienta de sangre y si atacas con ella, siempre corta la cabeza.
7	<b>Sable de caballería de hoja negra:</b> Su filo es tan afilado que corta cualquier material, por duro que sea.
8	<b>Mascara de hierro:</b> Su presencia intimidatoria provoca miedo en las mentes de los humanos.
9	<b>Máscara de gas de la IGM:</b> Te hace inmune a todo tipo de gas, venenos, humo, etc.
10	<b>Pistola Luger de oficial nazi:</b> Usada para ejecutar persona, si disparas, mata siempre.

Los objetos malditos empiezan con un idio. Cada uso pierde un nivel de dado hasta que llegan a d4 y pierden su poder mágico. Para poder usar sus capacidades mágicas hay que pasar la tirada del objeto.

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 d12** 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 guarecerte 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 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.

**☥ 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 (d10) con la que te enterraron y que estaba entre tus vendajes.

1d20

### Pieza de equipo inicial

1 **Cetro Sejem:** Puedes usarla de arma

2 **Corona Jepresh:** Puedes usarlo de protección

3 **Mascara funeraria:** Puedes usarlo de protección

4 **Estatuilla de tu divinidad predilecta:** Te permite «Encomendarse a los dioses» una sola vez

5 **Khopesh:** Puedes usarla de arma

6 **Hacha de bronce:** Puedes usarla de arma

## El museo

Los museos son lugares tranquilos, apacibles, silenciosos y seguros. Pero imagínate despertarte de un sueño de 3.000 años en un sitio desconocido, oscuro y solitario, lleno de objetos que reconoces y de muchos otros que no, que tienen formas raras, luces raras y seguro que funciones aún más raras.

Imagínate que personas con ropajes raros gritan al verte o te atacan con extrañas armas tremadamente ruidosas.

Si eres una momia, un museo no es un buen lugar en el que despertar.

## El personal de seguridad del museo

XXX

Algo que deben entender las momias es que no pueden hablar con el personal de seguridad, primero porque no tienen cuerdas vocales funcionales y aunque las tuvieran solo sabrían hablar egipcio antiguo. Considera que una momia solo

pueden emitir espantosos sonidos guturales.

## Luchar o esquivar a los guardas

Para empezar, un humano normal y corriente no es rival para una momia, como mucho podría causarle algo de degradación antes de huir aterrorizado o caer inconsciente y/o muerto ante los ataques de una momia.

Ante uno o más vigilantes, tu momia puede lanzarse al combate esgrimiendo sus armas o puede tratar de esquivarlos con sigilo o creando distracciones. Pero también pueden asustarlos y hacer que huyan despavoridos.

## Asustar a los vigilantes

Tus momias son eso, momias, y llevamos siglos contando historias de terror sobre estos seres que renacen por medio de magia antigua y poderosa y que siembran el terror allá donde aparecen.

Es por ello que a tus momias les es muy fácil asustar y hacer huir al personal nocturno del museo.

Hay muchas maneras de asustar al personal de seguridad, con lo que la momia deberá describir cómo lo hace y el DJ dirá que habilidad, de las 6 que hay, debe tirar para intentar asustar a los humanos.

Si tienen éxito, el grupo de momias hará huir a la seguridad del museo, pero seguramente hará que den las alarmas.

En caso de fallo seguramente, los vigilantes sacarán su arma reglamentaria y se liarán a tiros y a porrazos con las momias. Estas recibirán puntos de degradación en forma de agujeros de bala, a discreción del DJ.

## Las salas del museo

Los museos suelen ser edificios de tamaño gigantesco con varios pisos, sótanos, pasillos, almacenes e infinidad de salas de todos las formas y tamaños para todo tipo de usos. Son auténticos laberintos de los que es muy difícil salir si no conoces el camino.

No suelen tener ventanas y las que tienen son de seguridad y/o tienen rejas, con lo que solo suele haber unas pocas salidas viables, la entrada principal o el muelle de carga y descarga.

Para representar el **tamaño de un museo**, tienen relojes de 4, 6, 8 quesitos. Cuantos más quesitos, más grande es el museo y mayor es la distancia desde 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**».

Una vez dentro deberán buscar la manera de atravesar la sala evitando a los guardas y sin activar las alarmas.

## Mapa del museo

El **mapa del museo** es un objeto muy útil para moverte por sus salas, pero no es fácil de interpretarlo. Son tienen dibujos raros y no conoces sus jeroglíficos.

El mapa, si pasas la tirada, te permite volver a tirar en la «**Tabla de temática o función de la sala**» y quedarte con la mejor tirada. El mapa puede usarse después de saber que hay en la sala y cuántos vigilantes hay.

Cuando el dado de Mapa llega a d4 se vuelve inservible, está roto, doblado, manchado, etc.

## Creando las salas

Cuando tus momias entran 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
11	Sala de las escobas
12	† Pintores renacentistas
13	† Archivos y documentación
14	† Sala de almacenamiento de objetos sin catalogar o en cuarentena
15	Zona de descanso de los trabajadores con café y máquinas de vending
16	Cafetería
21	Gran salón central
22	Sala de recogida y entrega de audioguías
23	† Sala de estatuas romanas y griegas
24	Sala de arte abstracto
25	Sala de cuadros impresionistas
26	Jardín interior
31	Sala de calderas
32	† Exposición invitada de los guerreros de terracota
33	† Cámara frigorífica para conservación de objetos especiales
34	Muelle de carga y descarga cerrado a cal y canto
35	† Biblioteca
36	† Cuarto de objetos perdidos

† puede haber objetos malditos

1d66	Temática o función
41	† Sala de restauraciones
42	Guardarropas
43	† Exposición japonesa del periodo Edo
44	Sala de cine
45	† Sala de la I GM
46	Pinacoteca moderna
51	Sala de lactancia
52	† Salsa llena de armaduras medievales
53	Tienda de regalos
54	† Colecciones de conchas y caparazones de animales extintos
55	† Sala jurásica con esqueletos de dinosaurios
56	† Gran estancia con la pieza más icónica del museo (Mona Lisa, Piedra Roseta, Máscara de Tutankamón, etc.)
61	† Exposición de la II GM
63	† Objetos de la edad de bronce
62	Zona de administración
64	† Sala de las grandes exploraciones
65	† Nueva instalación del museo con todo envuelto en cartón y plástico de burbujas
66	† Exposición itinerante

## Personalizando las salas

En los museos pasan muchas cosas y aunque visites salas con el mismo

contenido o función, nunca son iguales.

Por cada nueva sala puedes escoger la personalización de la siguiente tabla o tirar 1d12.

1d12

### Personalización de la sala

I	<b>Decoración especial:</b> La sala está muy decorada, igual como una cueva de cavernícolas, una selva, un salón de un castillo, una casa romana.
2	<b>Carrito de limpieza:</b> Alguien se ha dejado un carro de la limpieza abandonado.
3	<b>Experiencias interactivas:</b> Está lleno de pantallas interactivas que permiten jugar e interactuar con las piezas de la sala.
4	<b>Claraboya:</b> Hay una claraboya que permite ver el cielo. Pero está altísima para salir por ella.
5	<b>En obras:</b> la sala está llena de material de obra, herramientas y maquinaria pesada. Si tenía reliquias, ya no los tiene.
6	<b>Suelo recién pulido:</b> El suelo está muy resbaladizo y refleja mucho.
7	<b>Antiguo edificio:</b> La sala aprovecha restos del edificio antiguo del museo, de unas ruinas encontradas al excavar los cimientos o incluso alguna estructura traída piedra a piedra de su localización de origen.
8	<b>Sala cerrada temporalmente:</b> Está cerrado con llaves, o han puesto algo grande y pesado que no permite entrar, para evitar que la gente entre.
9	<b>Fuente:</b> Según el tamaño de la sala, desde un dispensador de agua fría, hasta una fuente como carpas koi.
10	<b>Pequeña tienda:</b> Solo en salas con reliquias, si no, vuelve a tirar. Hay una pequeña tienda con recuerdos específicos del contenido de esa sala.
II	<b>Fiesta o aniversario:</b> Se ha celebrado algún tipo de fiesta y hay restos de ellas, desde globos a tarta de cumpleaños.
12	<b>Hay alguien durmiendo:</b> Quizás sea un vigilante o un empleado que se ha tomado un descanso.



## 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 llenados 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. Las alarmas no saltan porque sí, sino que lo hacen por una acumulación de muchas acciones.

Mientras las alarmas están desactivadas, moverse por el museo es relativamente fácil, en cuanto se activan todo se complica.

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 y hacer huir 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 **llenar 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. Tus momias deberán decidir si lanzarse a una loca carrera hacia la salida o volver a sus sarcófagos a esperar a la noche siguiente.

Si no han saltado las alarmas y hay reliquias en la sala (tienen un  $\ddagger$  en el nombre), con un 1 en  $1d4$  (25%), hay un solo vigilante en la sala. Si no hay reliquias, no hay vigilante a no ser que tú, como DJ, lo decida.

Cuando saltan las alarmas hay posibilidades de que haya  $1d6$  vigilantes. Si la sala tiene reliquias u objetos de valor con 1-2 en  $1d4$  (50%) hay guardias. Si no tienen reliquias solo hay guardas con un 1 en  $1d4$ .

¿Suenan las alarmas?	¿Hay reliquias? $\ddagger$	$1d4$	Guardas
No	No	—	—
No	Sí	1	1
Sí	No	1	$1d6$
Sí	Sí	1-2	$1d6$

Volver al sarcófago tiene sus ventajas, XXX

Volver al sarcófago, si hay chacales cerca, no sirve de nada. Te atraparán en tu sarcófago o vitrina y arrastrarán tu alma a lo más profundo del más allá.

## Conflictos

A todo lo anterior puedes meter, si aun cabe, más elementos de conflicto, para aumentar la tensión de la situación.

Puedes usar esta tabla como ayuda para sacar ideas para tu aventura.

Conflicto	Explicación
XXX	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.

Los chacales de Anubis tienen el tamaño de un oso con brutales colmillos y garras, pelaje negro como la noche y ojos de fuego. Se dedican a cazar a los que han roto las leyes del más allá y han escapado al mundo de los vivos.

Cuando un chaval acaba con una momia, su espíritu es enviado de nuevo al inframundo.

Son excepcionales cazadores, muy inteligentes y con sentidos muy desarrollados. Sin una palabra mejor para definirlos, son el depredador de ultratumba definitivo.

## Cómo usarlos

Los chacales son una **capa sobrenatural** que puedes añadir a tus partidas. Son cazadores muy poderosos de los que tus momias deben huir, no pueden enfrentarse a ellos y ganar, solo un plan muy elaborado y loco puede permitirte derrotarlo.

*Piensa en ello como ese alien de Alien<sup>3</sup> que caza desde las sombras a los reclusos de la colonia penal y que necesitan hacer un complicadísimo plan para matarlo en la fundición.*

Sobre cuando van a salir, realmente cuando tú quieras. Quizás sean lo primero que vean al salir de su sarcófago o tal vez salgan por sorpresa de entre las sombras y se interpongan entre tus momias y la libertad que supone la puerta principal del museo.



Si vas a meter chacales, aconsejo meterlos poco a poco. Tal vez unos ojos de fuego que te miran desde la sala que acabas de abandonar. Quizás unos zarpazos en una estatua o unos telares de la sala en la que acabas de entrar. Para finalmente verlos en todo su terrible esplendor entre ti y la libertad.

## Poderes y capacidades de los chacales

Sus brutales garras y colmillos hacen **heridas terribles**, no solo en tus vendas y en tu carne, también en tu alma inmortal.

Las heridas que hacen son muy graves y la degradación que suponen no pueden quitarse recolocándose las vendas, solo por medios mágicos. Piensa que no han dañado tus vendas y tu carne reseca, sino que han atacado directamente tu espíritu.

A pesar de venir del mundo espiritual del inframundo, son muy reales y de hecho tienen una gran fuerza física. No vale con cruzar una mesa delante de una puerta

para que no puedan entrar, igual tienes que poner una pesada estatua romana de cuerpo entero.

Además de muy inteligentes, tienen unos sentidos muy desarrollados, lo que hace que sea **muy difícil engañarles y hacerles caer en trampas**.

Los chacales pueden **oler la energía que se desprenden cuando se usan objetos malditos**, de forma que si usas estos objetos pueden detectarte y encontrarte. Si hay chacales en el museo, debes estar muy segura a la hora de usar tus objetos malditos, porque puede ser tu perdición.

## Mecanizar los chacales

Los chacales a priori no tienen mecánicas son algo narrativo, el monstruo que persigue a tus momias y que no puede ser detenido ni destruido, solo se puede escapar de ello.

Si necesitas mecanizarlo, cuando tus momias interactúen contra chacales, la tabla de éxito cambia radicalmente y es mucho más difícil y con más consecuencias negativas que positivas.

Tirada	Resultado
1-4	Fallas y algo malo sucede.
5-6	Lo logras, pero tiene algún tipo de coste.
7+	Tienes éxito. Cuánto mayor es el resultado, el efecto es mejor.

Si no te quieres liar, puedes meterle un penalizador de -2 a las tiradas y usar la tabla de tiradas básica.

Si te fijas bien, por ejemplo, hacer una tirada de una habilidad que está a un d<sub>4</sub> es fallo siempre. En caso de un d<sub>6</sub>, puede tener éxito, pero siempre con consecuencias. La idea es que solo puedas

ganar a un chacal en algo en lo que seas realmente bueno, tengas armas mágicas o te encomiendes a tu divinidad.

También puedes hacer que no puedan tomarse unos segundos para curarse un punto de degradación, cuando un chaval está presente en la sala. Esos segundos de respiro, los puede usar un chacal para extraer tu alma de tus restos mortales revividos y devolverlo al inframundo.

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

(dio)(d\_\_)

### Mochila

(d\_\_)

(d\_\_)

(d\_\_)

Encomendarse

(di2)(\_\_)

Saqueo

(di2)(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**

