

The BURIED



WRETCHED
& ALONE



¿Quién?

"¿Por qué habéis dejado de cavar?" gritó **McManus** desde el túnel. Era más grande que la mayoría, pero la mayor parte de esa masa era grasa. Habían pasado años desde que tuvo que trabajar un día completo en las minas, y se había asegurado de que se notara.

Siema señaló la ... cosa. "Es por eso." **Siema** era casi tan grande como **McManus**, y su corpulencia era puro músculo. Él fue el único que se atrevió a levantar la cabeza ante el tiránico capataz, y todos sabían que pronto llegaría el ajuste de cuentas.

McManus se acercó al final del túnel y por un momento incluso él se quedó en silencio. Estaban a media milla por debajo de la superficie, un lugar donde la excavación dejaba claro que ningún hombre había puesto un pie allí antes. Cómo podía haber una puerta de piedra medio enterrada, con un sello en espiral que no podías dejar de mirar, pero hacía que tu cerebro quisiera gritar de dolor, era algo que nadie habría podido decir.

Tras un momento, **McManus** escupió, y un brillo de codicia comenzó a aparecer en sus ojos. "Seguid cavando. Veamos qué hay detrás de esa puerta".

Seima se encogió de hombros y blandió su pico.

Eso es lo último que recuerdas.

Ha pasado el tiempo, puedes sentirlo. Pero está oscuro, solo el pálido resplandor de tu linterna proporciona algo de iluminación. Hubo un derrumbe, eso está claro. El polvo llena el aire y puedes ver algunos cuerpos tirados por ahí. Parte de tu cuadrilla, pero no todos, ni mucho menos. Y por cómo te duele la cabeza, estás seguro de que recibiste un golpe bastante feo.

En cualquier caso, estás en un túnel. Pero claramente no es uno que hayas excavado tú o tus compañeros. Esto debe ser lo que había al otro lado de esa puerta... aunque, ¿dónde está la puerta? ¿Está cueva abajo? ¿Y dónde están todos? ¿Bajo los escombros ... o han seguido el túnel buscando una salida?

Una cosa tienes clara: tus jefes probablemente no desperdiciarán energías tratando de sacar un equipo de mineros de un pozo casi agotado cuando hay miles más esperando tomar vuestro lugar. Simplemente abrirán otro pozo esperando encontrar más oro así. Piensas que si quieres salir, vas a tener que hacerlo por ti mismo.

Sin embargo, estos túneles ... nunca has visto nada así. Parecen excavados, pero no por herramientas. Parece como si hubieran sido creados con garras, aunque no tienes ni idea de qué tipo de garras podrían abrirse paso así a través del granito. Y esparcidos por todas partes hay pequeñas pilas de huesos ... y algunos parecen humanos. ¿Qué es este lugar?

¿Cómo?

Para jugar, necesitarás una **baraja** de cartas francesa (de poker) sin comodines para representar los Túneles. También necesitarás **10 fichas** para representar tu progreso explorando los Túneles. Temáticamente, algunos guijarros o rocas funcionarán bien, pero puedes usar lo que tengas, desde monedas sueltas hasta tiras de papel. Por último, necesitará al menos un **dado** de seis caras y un **torre de jenga**. Puedes jugar sin la torre, pero el juego ha sido diseñado pensando en jugarse de esta manera.

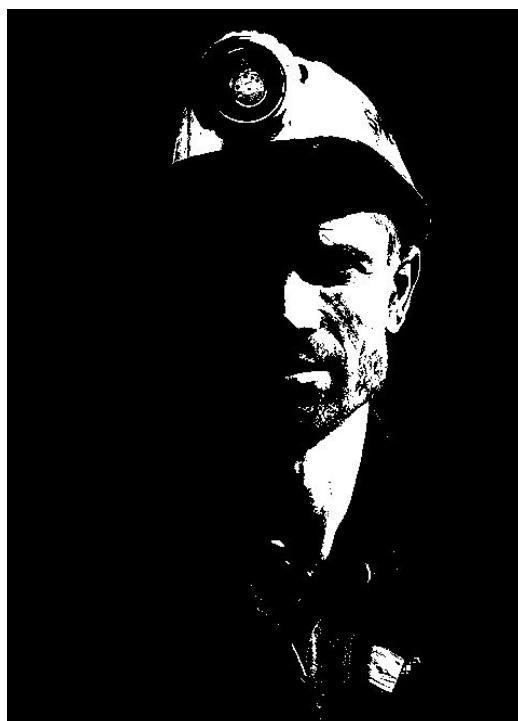
Este es un juego de “diario en solitario”, por lo que necesitarás algo para escribir dicho diario. Para mayor comodidad puedes utilizar un cuaderno o tu procesador de textos favorito. Para ser un poco más temático, imagina que nuestro superviviente solitario lo está escribiendo en un pequeño cuaderno que usó para apuntar rápidamente ideas para una canción que le vinieron mientras excavaba. Estas notas serán el registro de cómo escapaste, o más probablemente, cómo llegaste a morir. Incluso podrías hacer grabaciones de voz, aunque necesitarás pensar en una razón por la que nuestro héroe tiene una grabadora. ¿Quizás la use para cantar melodías que quiere recordar más tarde?

Hay dos formas de salir vivo de los túneles, ambas muy poco probables.

La primera, encontrando una abertura que te lleve de regreso a la superficie. Alguna tiene que haber, ¿verdad? ¿De dónde viene todo este aire si no?

En segundo lugar, tal vez el capitalismo no te mate y tus jefes finalmente organicen una misión de rescate que te encuentre.

Hay infinitas formas de morir y pocas de vivir. Ora para tener suerte, ya verdaderamente la suerte está contra ti. Pero así es la vida.



Preparación

Monta la torre de jenga como lo harías normalmente. Una vez que esté montada, tira el dado y saca tantas piezas de la torre como indique el resultado.

La torre representa tu salud física y mental, las piezas que sacas representan la cantidad de daño, agotamiento y estrés mental bajo el que te encuentras en el momento en el que te despiertas. Si la torre cae, eso es todo. Te has perdido por falta de suministros, o tu mente se ha hecho añicos por la locura a la que te has enfrentado. O quizás ambas cosas. De cualquier modo, una vez que la torre cae, el juego ha terminado y tú has perdido.

Si no tienes una torre de jenga, simplemente ignora ese aspecto del juego. * Si te dicen que saques una pieza... bueno, claramente no tienes una pieza que sacar, así que, qué le vamos a hacer... En este caso asumiremos que el juego se resuelve en cuestión de un par de días, así que eliminamos la necesidad de suministros.

Ahora, baraja bien el mazo y colócalo cerca. Vas a robar muchas cartas, así que tenlo a mano. Si tienes poco tiempo y quieres una partida más fácil y rápida, simplemente busca el As de corazones y colócalo en la parte superior del mazo.

Ahora, independientemente de cómo hayas planeado escribir este diario, es hora de escribir la primera entrada. Simplemente usa este guión:

Mi nombre es [Elige un nombre]. Sobreviví a un derrumbe en el túnel número 7. Creo que puedo ser el único superviviente.

Como no estoy seguro de que se envíe una partida de rescate, he decidido seguir este túnel que he encontrado y trataré de encontrar un camino hacia la superficie.

Si has encontrado esto, no lo logré, pero al menos sabrás por qué. Dile a [Inserte a la persona a la que estás más apegado] que lo/la quiero y que lamento no haber sido suficientemente fuerte.

Cómo escribas cada entrada después de esto, depende de ti. Trata de ser lo más realista posible. Recuerda que estás bajo tierra y no tienes reloj. No hay forma de saber cuánto tiempo ha pasado, cuántos días, así que solo apunta que ha pasado un tiempo y luego escribe lo que ha pasado.

Ahora estás listo para buscar la salida. Buena suerte.

La necesitarás.

* Si no tienes una torre de jenga y quieres simular la mecánica, prueba esto: cada vez se le dice que saques una pieza, tira 6d6. Si supera el número total de piezas que has sacado durante la partida, la "torre" aguanta. Si el la suma es menor ... se "cae".

El paso del tiempo

El juego se divide en segmentos. En otros juegos de Wretched and Alone, se les llama días, así que usaremos esa nomenclatura. Sin embargo, la duración de un día puede ser de unas pocas horas o tal vez un día completo. Es imposible saberlo ahí abajo, en la oscuridad. Solo debes saber que cada día tiene dos fases: las **tareas** y el **diario**.

Fase uno: tareas

Lanza el dado de seis caras y roba esa cantidad de cartas de la baraja, manteniéndolas boca abajo.

Da la vuelta a la primera carta que sacaste y mira lo que ha descubierto en los Túneles, consultando las tablas que se proporcionan más adelante (los Túneles). Puede haber instrucciones adicionales (generalmente para sacar una pieza de la torre), completa cada instrucción tan pronto como la recibas.

Continúa dando la vuelta a todas las cartas que ha robado durante el día y consultando los Túneles hasta que todas las tareas se completen. Una vez hecho esto, descarta todas las cartas, a menos que se indique lo contrario.

Fase dos: el diario

Ahora que has descubierto lo que encontraste ese "día", tómate un tiempo para escribirlo. Escribe acerca de cómo te sientes, qué eventos te impulsaron seguir hacia delante, qué piensas lo que puede deparar el futuro...

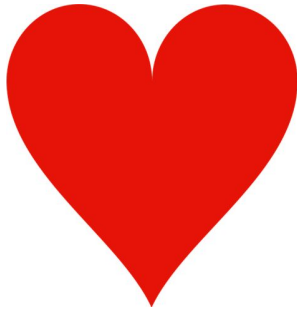
La oscuridad

Está oscuro en los Túneles, muy, muy, muy oscuro. Tu única fuente de luz es tu frontal, y sabes que necesitarás conservarlo tanto tiempo como sea posible. Una batería completamente cargada, de las dos con las que comienzas el juego (una de ellas conectada y otra que conseguiste de un cadáver cercano), tiene una duración de seis cargas.

Cada vez que vayas a dar la vuelta a una carta para una de tus tareas diarias, decide si tendrás la luz encendida durante ella o no. Cada carta equivale a una carga de la batería. Recomendamos utilizar un dado de seis para cada batería y utilizarlos para llevar la cuenta atrás de las cargas.

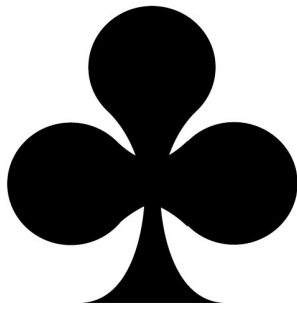
Algunas cartas tendrán una **etiqueta de oscuridad**. Si tu frontal está encendido, puedes ignorar ese efecto. Si no, tendrás que sacar el doble de piezas de la torre.

Los Túneles



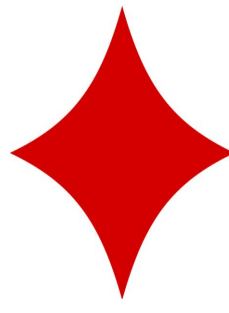
Corazones

Los corazones representan tus suministros, o falta de ellos. Siempre que saques un corazón estás encontrando comida o bebida, o consumiendo lo poco que tienes.



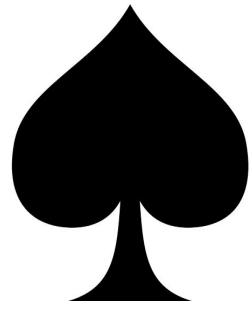
Tréboles

¿Qué pasa con esa extraña puerta? Los tréboles revelan los misterios de los Túneles y de lo que los hizo.



Diamantes

¿Eres la única persona que ha sobrevivido? Quizás otros lo lograron. Los diamantes te mostrarán que tal vez no eres tan solo como pensabas.



Picas

Las picas representan las elecciones que tienes que hacer, principalmente sobre qué camino vas a tomar. Elige sabiamente, o vagarás por los Túneles hasta tu muerte.



Corazones: Suministros

As: Estás en el camino correcto, lo sabes. El aire parece un poco más fresco y los túneles parecen que tienden a ascender. No descartes esta carta. Déjala a un lado y coloca

10 fichas sobre ella. Todos los días, después de escribir en tu diario, tira un dado de seis caras. Con un resultado de seis, quita una ficha. Si eliminas todas las fichas, has encontrado la salida.

2: ¿Quién hubiera pensado que este líquen podría sobrevivir aquí abajo ... o que sería tan sabroso?

3: No comerías carne humana, ¿verdad? Aún no está tan mal la cosa, ¿verdad? Simplemente el hecho de considerarlo te sume en estrés infernal. **Saca una pieza.**

4: Has encontrado una pequeña reserva de comida. Un par de barritas de cereales, una botella de agua y una batería con 1 carga. ¿Por qué se quedaron aquí? ¿Quién los dejó?

5: Escuchas una corriente de agua. Sigues el sonido, llegando finalmente a una grieta en la pared, de la que mana el agua. Te las arreglas para tomar algunos sorbos, pero acabas resultado herido. **Saca una pieza.**

6: ¡Alguien dejó caer una barra de cereales! Solo ignora esa pequeña mancha de sangre al final, seguramente no tenga importancia.

7: Encuentras una rata cojeando. Parece que está herida. Es comida pero... ¿a qué precio? **Saca una pieza.**

8: Encuentras un pequeño charco de agua, suficiente para rellenar tu botella. El agua nunca te ha sabido tan bien y tan fresca.

9: Tienes tanta sed... tanta... tanta sed. ¿Sufrirás el daño en tu cordura al beber tu propia orina, o sufrirás el dolor de la deshidratación? **Saca una pieza.**

10: Esos huesos parecen más recientes que los demás. Y afortunadamente no parecen humanos. Has oído hablar de comer la médula antes... es el momento de probarla. Esa piedra debería servir para romperlos.

J: Encuentras un frontal abandonado brillando en la oscuridad. Pero cuando lo agarras, encuentras una cabeza cortada todavía unida a él. Compruebas la batería, tiene 1d6 cargas. **Saca una pieza.**

Q: Te ves obligado a lamer la humedad de las paredes donde quiera que encuentres zonas mojadas.

K: Has encontrado un pequeño grupo de hongos brillantes de color verde pálido. Tu hambre es tan grande que no puedes evitar probarlos. En cuestión de minutos te sientes enfermo y vomitas. Robando en **#OSCURIDAD** **saca una pieza.** No descartes esta carta, déjala aparte. Si este es el cuarto rey que robas, el veneno de las setas te ha matado.

Tréboles: Rareza

As: Has encontrado un altar en el corazón de una caverna. Las paredes brillan con una pálida luminiscencia, revelando una estructura hecha de huesos humanos. Parece representar una criatura con demasiadas piernas y unas fauces babeantes lo bastante grandes para tragarte entero. **Saca una pieza.**

No descartes esta carta. Ponla a un lado, y si cuando robes el Rey de Tréboles, puedes volver a mezclarlo en la baraja.

2: Encuentras un par de huellas ensangrentadas. A medida que las sigues, se van separando cada vez más, primero como si estuvieran saltando ... luego increíblemente lejos ... hasta que simplemente se desvanecen.

3: Hay algo en la oscuridad. Ronda alrededor del borde de la luz de tu linterna, pero en la oscuridad se acerca. Olfateándote. Siguiéndote. Murmurando. Carcajeándose. Robando en **#OSCURIDAD saca una pieza.**

4: Alguien ha garabateado con sangre: ¡LUZ DEL VACÍO! ¡Llega EL QUE SE ARRASTRA! ¡Alégrate! ¡MUERE!

5: Algo te ha estado visitando mientras duermes. Te deja pequeños regalos. La cabeza cortada de una rata. Un hueso de un dedo roído. Una piedra morada como la tinta. Robando en **#OSCURIDAD saca una pieza.**

6: Escuchas tambores en la oscuridad. Se acercan y luego se desvanecen. Tal vez sea solo el latido de tu corazón.

7: ¡Encuentras una puerta y tu corazón se dispara! Pero cuando la abres, al otro lado solo hay vacío. Tu luz ni siquiera puede penetrarlo. Robando en **#OSCURIDAD saca una pieza.**

8: Encuentras una extraña roca púrpura. La pones en tu bolsillo. Más tarde, encuentras una idéntica y la recoges también. Solo que cuando metes la mano en el bolsillo, hay 4 piedras. Más tarde, de repente, han desaparecido.

9: Te ves en pie frente a ti. Tu doble se ve tan sorprendido como tú. Luego, horrorizado y después gira y sale corriendo. Te sientes obligado a hacer lo mismo. Robando en **#OSCURIDAD saca una pieza.**

10: Ves los espíritus de todos los miembros muertos de tu cuadrilla. Te miran con ojos muertos, huecos. A pesar de que son ellos los que han muerto, sientes que parecen más apesadumbrados por ti.

J: Chilla, y se balancea, y se ríe mientras corre hacia ti en la oscuridad. Baila alrededor de la luz, y cuando está oscuro sus garras te tocan ... sensualmente. Robando en **#OSCURIDAD saca una pieza.**

Q: ¿Cómo es que hay una imagen tuya tallada en la piedra? Una imagen a todas luces muy, muy antigua.

K: alguna criatura te está siguiendo... Ha visto un atisbo de ella, pero el horror de esa rápida mirada casi te vuelve loco. Todas esas piernas... todos esos ojos ciegos. **Saca una pieza.**

No descartes esta carta, déjala aparte. Si este es el cuarto rey que robas, la criatura te ha atrapado. No querrás estar vivo para descubrir lo que está a punto de hacerte.

Diamantes: Supervivientes

As: Encuentras el cuerpo de **McManus**. El capullo sobrevivió al derrumbe, pero alguien lo atrapó. Hay un agujero del tamaño de un pico en su cabeza. ¡Y quienquiera que lo haya hecho, ni siquiera registró el cuerpo! Encuentras sus bolsillos llenos de bocadillos y una batería casi llena con 5 cargas. No descartes esta carta. Mantenla a un lado para recordar las 5 cargas. Una vez gastadas puedes descartarla.

2: Julius sale de la oscuridad, pillándote por sorpresa. Antes de que puedas reaccionar, te ha sobrepasado, corriendo en la dirección de donde viniste. No puedes atraparlo, pero ¿lo sigues?

3: Mientras duermes alguien te roba una barra de cereales. ¿Cómo diablos se las han apañado? Ves sus huellas en el polvo, pero pronto pierdes el rastro. **Saca una pieza.**

4: Has encontrado a **Alexei**, el pobre parece haberse herido de gravedad en el derrumbe. Ha llegado hasta aquí para terminar muriendo. Encuentras una batería con 3 cargas.

5: No puedes decir quién es ... porque parece que algo le ha comido la cara. Un hedor nauseabundo, como alquitrán ardiente, llena el aire. ¿Qué le pasó? **Saca una pieza.**

6: Ves a **Julius** doblando una esquina. Lo persigues, pero rápidamente lo pierdes de vista. ¿Por qué estaba corriendo? ¿A dónde fue?

7: Hay huellas en el polvo, así que las sigues. En un momento dado parecen desaparecer, y por más que lo intentas no logras encontrarlas. Ni siquiera las que seguiste aquí. ¿Se te está yendo la cabeza? **Saca una pieza.**

8: Escuchas reír a lo lejos. Es imposible saber de qué dirección vino, pero después de escuchar lo desquiciada que suena esa risa, te alegras de que no esté contigo.

9: Encuentra a **Rolly**, tu mejor amigo, el tipo que siempre te ha apoyado en la mina. Está moribundo, no puedes hacer nada por él, pero te pide un sorbo de agua. No puedes negarte. **Saca una pieza.**

10: Encuentras una nota, parece la letra de **Julius**. Todo lo que dice es "Te vigilo. No corras."

J: Encuentras a **Pelzer** cuando doblas una esquina. El pobre bastardo sobrevivió al colapso, pero parece que ya no aguanta seguir en este mundo. Te suplica que termines con su miseria. **Saca una pieza.**

Q: Al doblar una esquina encuentras a **Robin**. Nunca te gustó, siempre estaba lamiendo el culo a **McManus**. Aun así ... hubiera estado bien encontrar a alguien vivo.

K: **Seima** sale de la oscuridad, con un pico ensangrentado en la mano y la locura en su ojos **Saca una pieza.** No descartes esta carta, déjala aparte. Si este es el cuarto rey que robas, tu lucha con **Seima** ha fracasado y has muerto.

Picas: Elecciones

As: Estás acostumbrándote a estos túneles, casi te parece empezar a entenderlos. No descartes esta carta. Ponla a un lado y, a partir de ahora, los resultados de 4 o más eliminarán un ficha del As de corazones, si ya la has robado.

2: El camino se bifurca. Un camino va hacia abajo, pero te parece oír agua. Aunque el otro sube, y esa es la dirección que deberías tomar. Tira un D6, y con un 4, 5 o 6 **saca una pieza**.

3: Te encuentras con una grieta. ¿Intentas saltar o buscas una manera de dar la vuelta? Robando en **#OSCURIDAD** tira un D6, y con un 4, 5 o 6 **saca una pieza**.

4: Te sientes hambriento y débil. ¿Sigues reduciendo las raciones para que duren más? ¿O intentas recuperar fuerzas? Tira un D6, y con un 4, 5 o 6 **saca una pieza**.

5: El camino se bifurca ... aunque ambos lados parecen idénticos. ¿Hacia dónde vas? ¿Por qué? ¿Ha sido una buena elección? Tira un D6, y con un 4, 5 o 6 **saca una pieza**.

6: Escuchas llorar, pero suena raro. Como algo que finge ser humano. ¿Podría ser solo la acústica? ¿Te acercas a echar un vistazo? Tira un D6, y con un 4, 5 o 6 **saca una pieza**.

7: Encuentras un poco de agua, pero parece aceitosa. ¿La bebes? ¿Te sienta mal? Si robas en la oscuridad no has visto el cadáver de la rata en el agua. Robando en **#OSCURIDAD** tira un D6, y con un 4, 5 o 6 **saca una pieza**.

8: Te encuentras con algunos grabados extraños. Hacen que te duelan los ojos con solo mirarlos, y parecen brillar. ¿Intentas leerlos? Tira un D6, y con un 4, 5 o 6 **saca una pieza**.

9: El túnel se estrecha mucho. ¿Tratas de pasar? No puedes ver cuanto se alarga este estrechamiento, podría retrasarte. Aunque también podría ser el camino de salida. Tira un D6, y con un 4, 5 o 6 **saca una pieza**.

10: El túnel se vuelve a dividir. Un camino es tan bueno como el otro, ¿no? Probablemente no, pero tampoco tienes elección. Tira un D6, y con un 4, 5 o 6 **saca una pieza**.

J: Te estás viniendo abajo. Solo necesitas un poco de luz, maldita sea. Pero sabes que deberías ahorrar baterías. Robando en **#OSCURIDAD** **saca una pieza**. Tira un D6, y con un 4, 5 o 6 **saca una pieza**.

Q: Una barra de cereales no sirve de mucho. Pero si pudieras usarla para atrapar ratas... Aunque, ¿vale la pena intentarlo? Tira un D6, y con un 4, 5 o 6 **saca una pieza**.

K: Doblas una esquina, perdido en tus pensamientos, y trastabillas al borde de una grieta. **saca una pieza**. No descartes esta carta, déjala aparte. Si este es el cuarto rey que robas has caído en la grieta, rompiéndote ambas piernas. Pronto llegará la muerte.

Texto y diseño de portada: **Bob McGough**

talesbybob.itch.io

www.talesbybob.com

[@talesbybob](https://twitter.com/talesbybob)

THE WRETCHED™ es una marca comercial de **Chris Bissette**.

El logotipo de Wretched and Alone es © **Chris Bissette**, y se utiliza con permiso.

Este trabajo se basa en **The Wretched** (Disponible en <http://loottheroom.itch.io/wretched>), producido por **Chris Bissette** y **Loot The Room** y se utiliza en este trabajo con permiso del autor bajo licencia

Creative Commons Attribution 3.0 Unported

(<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Traducción y maquetación: **Lobotic**

[@lobo_tic](https://twitter.com/lobo_tic)

<https://laboratoriorolero.blogspot.com/>

