



**HOSPITAL  
PARANORMAL  
JUEGO DE ROL**

**ASALTADORAS DEL ROL**



Recordad que Sistema Par es para todes.  
Puedes crear, modificar y cambiar todo.  
Haz tus propias aventuras y campañas  
¡A la mierda las licencias!  
Haz de esto algo tuyo  
Creemos una comunidad linda y divertida

<https://asaltadorasdelrol.wordpress.com/>  
Twitter: @asaltaelrol

## **¿QUÉ ES EL HOSPITAL PARANORMAL?**

Este juego podría decirse que proviene de una mezcla de series como 911 y Hospital Central, mezclado con posesiones, fantasía, maldiciones, todo tipo de criaturas y enfermedades inventadas, o sacadas de libros. Claro está que en este hospital no solamente importa salvar a la gente, también habrá tramas entre compañeras, disputas, peleas para ver quien asciende, chivatas, peloteo con los jefes, saber quién ha sido el asesino o quien está invocando a aquellos gusanos come cerebros. Vamos, el día a día de nuestro trabajo pero con el toque divertido y con salseo absurdo y paranormal que nos gustaría, y sin que nos exploten.

En este juego, sacado con Sistema Par que podrás cambiar a tu antojo como siempre, hay varias clases para que puedas elegir entre ellas y poder hacer varios grupos de rol donde ir juntándolos en alguna sesión si quieres. Ya que podrás ser investigadora, médica o auxiliar de enfermería. Podrás crear tus propias profesiones si quieres, como ser celadora, seguridad, cirujana, limpieza o bombera. Por ahora solamente pondremos estas 3 clases que se explicarán más adelante.

En este hospital las puñaladas vuelan, y no solo las físicas, sino también las metafóricas, ya que hay muchas luchas de poder dentro. Por lo que la máster deberá intentar meter cizalla siempre que pueda, y vosotras como jugadoras deberéis hacer lo mismo. Metete dentro de tu personaje e intenta molestar, incluso hacer que despidan a alguien si es lo que quieres. O tener un romance con alguien del hospital. No se trata de un juego de peleas, aunque seguramente haya bastantes de ellas, sino que la evolución de los personajes y su trama es lo que verdaderamente importa.

Dentro y fuera del hospital hay varios peligros, por lo que deberéis de ir con cuidado, la muerte, o cosas peores que la propia muerte, os acechan en cada día de trabajo, incluso cuando estés de vacaciones o descansando también puedes verte implicada en alguna movida.

Ahora os dejo como jugar, los personajes, ayudas y tablas. Recordad que con Sistema Par debéis de interpretar bastante, no todo es tirar dados en este juego. Meteros en el personaje y vivid un drama en este hospital tan paranormal.

## **¿CÓMO ES UNA PARTIDA?**

La partida no tiene porque estar preparada, esto no trata de hacer aventuras o mazmorras, aquí contaréis una historia entre todas, una historia con muchos hilos de diferentes personajes que pueden juntarse o cerrarse sin tocar otras historias. Claro está, que la máster irá guiando un poco y metiendo sus tramas para que os enganche la partida.

La partida irá fluída, tendrás que hacer el horario de tu trabajo, aunque también estaréis fuera del trabajo haciendo otras cosas que serán importantes para vuestra historia y evolución con otros personajes o vuestra propia historia. Al final esto es como la vida, no todo es trabajar, fuera de tu trabajo mal pagado y estresante tendrás romances, historias ocultas, peleas y ocio. Deja que también fluyan en esta aventura tan divertida llamada vida.

Cuando estéis jugando la máster os irá poniendo escenarios, como que ha habido un accidente en Calle Inventada 123. O que llegue al hospital una persona con un tentáculo saliéndose del estómago. Todo esto puede que tenga una historia detrás, o puede que solamente

sean acontecimientos para acalorar el hospital y llegar a un punto donde hay traiciones, conspiraciones y amor.

En las partidas aparecerán todo tipo de enfermedades, maldiciones y abominaciones que harán que tu estrés aumente. Las jugadoras deberán lidiar con ello, de la mejor manera que puedan y quieran, ya que tendrán ética y puede que no quieran salvar a esa persona porque es un asesino, pero la política del hospital es otra, cómo “salvar a todo lo que llegue”. Prepárate para vivir un verdadero dramón.

## ¿CUANDO SE LANZA LOS DADOS?

Los dados no deben ser lanzados a cada acción que se hace, se deben lanzar si esa acción puede traer nuevos acontecimientos, ya sean positivos o negativos. Esto es lo que siempre se dice, en juegos que es de golpear o de investigar, pero, ¿en un hospital? Bueno, pues aquí lo mismo, lo que pasa que lanzarás al operar, al tener que retener a alguien para que no huya, poner unos puntos en el cuello mientras unas hormigas te atacan o cualquier otra cosa que se haga en el hospital o la calle. El lanzamiento será decidido por la máster siempre, ella os dirá “lanza dados para ver si superas la acción”. Si os gusta mucho lanzar dados hacedlo, pero este juego podría jugarse sin dados sin ningún problema si lo preferís. Cuando vayáis a hacer una acción debéis de describirla, así ayudarás a la máster a elegir la tirada y la dificultad. Todo lo que podáis narrar y explicar es mejor para tener una gran ayuda.

## UN DÍA EN EL HOSPITAL

*“Hoy es mi primer día en el Hospital Sacramentum, estoy de auxiliar en enfermería y me han dicho que hoy me quede en urgencias. Doña Aurora va a estar a mi lado todo el rato para ayudarme, o puede que para controlarme con sus 5 ojos, tiene pinta de ser una vieja amargada que no le gusta tener que estar pendiente de nadie. Bueno me visto y cuando acabe te escribo. Te quiero, rey.”*

*“Estoy en el descanso y esto es aterrador... ¿En serio pasan tantas cosas horribles en este mundo? Primero han venido por temas un poco absurdos, después han venido los peores. Ha llegado un elfo que decía que le dolía mucho el hombro y según nos hablaba se le ha caído el brazo derecho al suelo, salpicando todo de sangre, que me ha tocado limpiar. Al ver eso Aurora sabía de qué se trataba: había estado en algún ritual de nigromancia. Al resucitar a alguien ha tenido que dar sus articulaciones para que le funcionen al renacido. Un mal ritual por lo que he leído. Curar aquello ha sido una locura, no se sostenía de ningún modo y hemos tenido que... Espera que me llaman que hay una emergencia.”*

*“Lo habrás visto en las noticias, pero vaya puta locura. Han aparecido algunos no-muertos cuando hemos conseguido curar al elfo y se ha liado gorda. Se han llevado sus articulaciones y se han comido sus intestinos. Han tenido que venir algunos inspectores para ver el caso mientras que algunas médicas estaban haciendo rituales y magia para poder deshacerse de los no-muertos. Ya voy para casa, que ganas de dormir y que pase todo esto ya.”*

## UN DÍA EN LA CALLE

*“Después del incidente con los no-muertos algunos investigadores fueron para ver qué había pasado, aquel ejército de no-muertos era muy fuerte y no era lo normal, algo más ha tenido que pasar. No pudieron preguntar al elfo, ya que se había comido sus intestinos. Les iba a tocar preguntar por la zona y tirar de contactos, algo tan poderoso no puede estar por la calle suelto. Y como es obvio, la policía no va a hacer nada, desde que la hicieron privada ya ni siquiera se mueven de la comisaría, que antes tampoco hacían mucho, pero ya mucho menos”*

*“Antes de ir en su busca, lanzaron el tarot, las cartas que salieron no dieron una buena señal, lo único bueno que sacaron es que se encontraba en la calle Ogro, nada más. Así que fueron algunos para allá, no sin antes llevar a algún auxiliar, la necesitan para por si hay más bajas y para saber más sobre el ritual. Quien se ofreció fue Doña Aurora, ya que estaba especializada en nigromancia. Aurora dijo donde se podía haber hecho el ritual, y no falló, en el sótano de Bar Astilla, había rastro de un ritual de lo más extraño. Había algunos órganos de animales por el suelo lleno de moscas, algunos ojos humanos en el centro y muchas velas negras. Habían invocado algo demasiado grande. Cuando todos los investigadores estaban dando vueltas en busca de pistas Aurora se puso en el centro de la sala, encima de una pintada de una boca enorme con colmillos. Allí sacó un cúter y se cortó el cuello, no sin antes decir unas palabras extrañas. Los investigadores cayeron al suelo. Aurora se levantó con una sonrisa mientras que una criatura enorme recogía a los investigadores caídos. Ahora la criatura tenía todo el alimento que necesitaba. Era hora de que Ograstok salga a la luz y haga lo que Aurora le pidió. Asesinar a la nueva auxiliar. Aquella muchacha iba a traer problemas seguro, viene de la familia Puertas y eso nunca trae buenas historias.”*

## HACER PERSONAJES

A la hora de hacer el personaje podrás elegir cualquier raza, no solo la humana, ya que todo es paranormal, también pueden existir varias razas fuera de la humana. Eso no dará ninguna ventaja o desventaja, es solamente por meter nuevas razas e historias. Al igual que el género o la sexualidad, podéis poner la que queráis para sentiros totalmente libres y estar cómodos con ello. Venimos a jugar y a pasarlo bien, así que dejad que vuestra mente fluya.

## CLASES DE PERSONAJES

Hay 3 clases que podrás elegir. Todas ellas tienen la misma ficha, no hay ningún cambio en ellas, la única diferencia de las clases es su puesto de trabajo y sus funciones dentro y fuera del hospital. Vamos a poner las clases y a explicaros sus trabajos. Todas las clases van unidas entre sí, no debéis de alejaros mucho e intentar ir siempre juntas. Así no será necesario dejar a alguien de lado en la partida mientras pasa una acción en otro lugar. Tener la misma trama en común es importante, además de tener una relación entre vosotras, ya sea buena o mala. La gracia de este juego es enredar vuestras historias y pasar una tarde divertida con

intrigas y drama. No es necesario que en la partida estén estas tres clases, pueden ser todas de la misma clase o haber solamente dos clases, el juego no fallará por eso. A lo mejor queréis hacer una partida en la que no se salga del hospital y no queréis meter a una investigadora, o puede que solamente queráis estar por fuera, entonces nadie elige ser médica.

**Auxiliar de enfermería:** la auxiliar será quien esté siempre de apoyo. No sabrá hacerte una operación complicada. Estas pueden estar siempre en alguna sala del hospital, ya sea en urgencias, en quirófano o paliativos. Deberás especializarte para pasar a ser médicas y pasar un examen para ello, si es que quieres ascender. Aunque también puede hacer de auxiliar en una ambulancia, por lo que dará primeros auxilios a las pacientes que estén en la calle, donde podrás ir con investigadoras.

**Médica:** puede, y deberá, ir especializándose en algunas áreas para poder ir subiendo de puesto y cambiar de sala. Al elegir esta clase debes elegir en qué sala estarás, ya que raramente cambiarás, a menos que la jefa te cambie o te despida. Rara vez sale del hospital, a menos que tenga casos a domicilio o esté fuera de sus horas de trabajo. Para salir a trabajar fuera del hospital la cosa debe de ser grave, sino estará en una sala atendiendo a quienes vienen.

**Investigadora:** no son policías, deberán parar el mal y la magia del mundo. Su trabajo es saber de donde salen las maldiciones, los asesinatos y que gente, o seres, están detrás de todo ello. Pueden llevar algún arma, incluso, pueden saber sobre poderes y rituales, algo que también deberá especializarse. La forma de actuar deberá ser decidido por el jefe de turno.

## ESPECIALIZACIÓN

Las especializaciones se irán consiguiendo a lo largo de la partida. Cada año en el juego podrás especializarte en algo que elijas. Tendrás que ir a un examen y aprobarlo, que se aprueba automáticamente, pero si la máster y las jugadoras quieren, la máster podrá haceros un examen para ver si lo aprobáis. Si te atreves a escribir un examen te animo a ello y seguro que tus jugadoras también. La máster será quien decida cuándo ha pasado un año.

Tienes un mes, en el juego, para elegir en qué deseas especializarte este año, no lo podrás elegir un día antes del examen. Al elegirlo te podrán dar aquellos casos que tengan que ver con tu especialización, o bien, joderte y no ponerte ninguno, ya dependerá de tus jefes.

Dentro de las especializaciones hay diferentes niveles, por lo que tendrás que ir desde el nivel 1 hasta el máximo si así lo deseas. O si lo prefieres, puedes ir cogiendo especializaciones diferentes en cada examen, no es necesario que sigas siempre la misma hasta el final.

La especialización sirve para que puedas hacer, o tener más información, sobre ciertos temas. Por lo que no te hará falta lanzar dados si es algo simple, te dará ayudas para tus acciones con ello, podrás encontrar antes ciertos patrones y poder ayudar o salvar a alguien gracias a ello. Con esto no quiere decir que vais a poder con todo, sino que tendréis más ayudas en estos casos dependiendo de tu nivel y la gravedad de la situación.

Aquí tenéis algunos ejemplos y sus niveles, pero recuerda que puedes poner nuevos. Siempre se anima a engrosar las listas y el lore de los juegos, y este no iba a ser menos. No es

necesario seguir al pie de la letra los niveles, también os ayudará si la máster ve que no es muy difícil y tenéis el nivel adecuado. Podrá daros ayudas a las tiradas y demás. Estos niveles debéis usarlos como parámetros, ya que no se puede abarcar todo aquí.

Las tres clases tendrán la misma rama de especialización, por lo que no hay diferencias entre clases para elegir. La única diferencia es que lo usarás para diferentes trabajos.

**Satanismo:** el demonio existe y puede ser invocado. Usa las almas para hacer el mal o para dar una lección a quienes pidieron su ayuda. A veces le gusta saborear este plano mortal y hacer de las suyas.

**Nivel 1:** podrás diferenciar si es un ritual satánico.

**Nivel 2:** sabrás apreciar en qué cuerpos se esconde.

**Nivel 3:** estarás preparada para sacar al demonio de dentro de un cuerpo.

**Plagas:** las plagas suelen ser muy contagiosas y dolorosas. Y no son como en la Biblia, al menos no la mayoría, pueden ser mucho más mortíferas y asquerosas. Podrán ser enviadas por algún Dios o algún ritual mal elaborado.

**Nivel 1:** sabes cuando es una plaga y no te equivocarás a la hora de saber si es una enfermedad.

**Voodoo:** esta práctica no es la más familiar, pero existe y es muy letal. Descubrir quién lo hace y quién está bajo sus efectos es muy complicado. (Saber sobre esta práctica es más difícil por falta de información, por lo que se tarda 2 años en conseguir la especialización).

**Nivel 1:** puedes saber quién está bajo los efectos de esta práctica.

**Nivel 2:** puedes romper este hilo, pero traerá peligros.

**Nigromancia:** resucitar a los muertos es algo que, aunque parezca que está desfasado, sigue pasando. Ya no es solo resucitar muertos, sino poder toquetear los cuerpos y crear nuevas criaturas.

**Nivel 1:** poder resucitar a muertos para una última pregunta.

**Nivel 2:** ver quien ha sido resucitado.

**Nivel 3:** saber quien ha sido una creación de alguien.

**Tarot:** esta especialización servirá para que puedas lanzar las cartas. Más abajo te explicaré cómo se usa esta mecánica para poder lanzar las cartas.

**Alquimia:** hay a gente que le gusta toquetear para crear pociones de todo tipo. Y claro está, no todas son buenas, y algunas pueden salir mal por algún fallo ya que es una práctica difícil.

**Nivel 1:** sabes hacer algunas pociones, las más simples.

**Nivel 2:** subes el nivel de las pociones y puedes llegar a hacer grandes cosas.



**Nivel 3:** puedes saber si una persona está bajo los efectos de la alquimia.

**Hombres lobo y vampiros:** aún siguen existiendo, aunque no es lo más raro que te vas a encontrar en el hospital.

**Nivel 1:** puedes saber quienes son los vampiros y hombres lobos haciendo algunas pruebas en el laboratorio.

**Maldiciones:** hay gente que ha sido maldecida, ya sea por brujas, por el demonio o por cualquier mago. Hay todo tipo de maldiciones y cada una es diferente, nunca sabes por donde saldrá.

**Nivel 1:** puedes encontrar algunas pistas para saber que tipo de maldición tiene.

**Nivel 2:** puedes encontrar la procedencia de la maldición.

**Dioses de otros planos:** hay algunos dioses que no son conocidos, básicamente porque están en otro plano y no suelen pisar este, pero pueden llegar a pisarlo por capricho o por algún deber que tengan. (estas prácticas son muy difíciles por lo que se necesita 3 años para especializarte en ella)

**Nivel 1:** sabrás sobre ellos, podrás encontrar alguno de ellos y los poderes que tienen en este mundo.

## **TRABAJO**

El trabajo es una mierda siempre y aquí no iba a ser menos. Tener que aguantar a tus jefes, a tus encargados, a los pelotas, a la gente que te trata mal.. Pues en este juego igual, tendrás que lidiar con todo eso, al igual que con tus horas de trabajo o las horas extras que te quieran poner en el cuadrante. Quien lleva el cotarro será la jefa, en el siguiente apartado se habla en profundidad de ella, pero todo ello deberá ser llevado por la máster. Poder ponerte mejores horarios o peores son cosa de la jefa que tengas y de lo bien o mal que te lleves con ella.

Como es obvio también podrás ascender en el trabajo, podrán darte más responsabilidades y mejores sueldos, porque también cobráis aunque sea dinero ficticio que para eso te has matado en el curro. Todo debe ser como en el trabajo, pero aquí pues es diferente por las enfermedades que tendrás que ver y los tratamientos o asesinatos.

Algo importante, es que te pueden despedir, o incluso puedes irte tú del trabajo.

El dinero cobrado no hace falta que sea representado con una cifra, sino que podrás ir gastando con tu nivel adquisitivo, al principio no muy alto, y ver si necesitas hacer horas extras para pagar el alquiler, la comida o tus vicios. Si queréis representarlo podéis empezar pagando 1000 euros e ir subiendo 100 euros al año y 50 más por especialización.

## **NUEVA JEFA, NUEVAS NORMAS**

La jefa cambiará cada 4 años en el juego. Esto implica complicaciones, sobornos, corrupción, cambios en plantilla, todo tipo de mierda para poder ser la nueva jefa. También la jefa

vendrá con nuevas reglas y puede que con nuevas políticas, así que cuidado con quien te llevas mal no se haga jefa dentro de unos años.

Aunque también puedes optar por ser tú la jefa del hospital. Para ello deberás de tener más de 6 especializaciones. Si eres auxiliar primero deberás ascender a médica para después hacerte jefa. Esto no solo pasa dentro del hospital, sino que fuera también, por lo que si eres investigadora podrás optar a ser la jefa. Las reglas son iguales, tendrás que tener más de 6 especializaciones.

Para elegir nueva jefa no se hacen elecciones, sino que lo elige una administración pública que se encarga de ello, en otras palabras, el ayuntamiento de turno que esté en tu distrito o ciudad. Todo esto puede traer varios problemas, cuidado con los jefes.

## ZONAS DE TRABAJO

Dentro del hospital hay diferentes zonas donde trabajar, siendo investigadora no hay zonas ya que estarás en el hospital y en la calle. La investigadora estará con sus compañeras del hospital haciendo el trabajo juntas y resolviendo crímenes y derrotando sectas, por lo que irás por todas las salas trabajando.

Aquí algunos ejemplos para que puedas elegir zona donde trabajar dentro del hospital:

**Urgencias:** esta zona está llena de casos de todo tipo. Tendrás que atender a quienes entran, curar si es posible, ayudar y si es necesario, tener que hospitalizar a los pacientes. En urgencias pasa de todo, una de las zonas más problemáticas seguramente y donde suelen mandar a las más novatas.

**Traumatología:** en esta zona son casos graves de traumatismos. Puede ser desde un brazo roto, maldiciones o mutaciones de cuerpo. Esta zona es la más tranquila, todo el mundo quiere estar por aquí. Eso sí, cuando se complica una situación es mejor no estar allí

**Quirófano:** todas las operaciones se hacen aquí. Se opera de diferentes maneras y podrás ver todo tipo de casos. Las operaciones se pueden complicar bastante, por lo que el quirófano no está exenta de peligros, los demonios y Dioses pueden jugar malas pasadas.

**Mortuorio:** tendrás que ver qué es lo que ha pasado a los muertos. Diseccionarlos y saber qué les pasó. También deberás estar al cargo de ellos, ya sabes, los muertos no están tan muertos. Dicen que por las noches todo cambia y los espíritus son muy traicioneros.

**Paliativos:** los casos más graves, incluso incurables, se esconden en esta zona. Una zona que puede pasar de todo, casi nadie quiere pasar por aquí ya que hay muchos sufrimientos y espíritus vagando en busca de nuevas almas débiles.

**Ambulancia:** puedes también estar en la ambulancia, a la espera de que te llegue alguna emergencia y tener que ir corriendo. En la ambulancia podrá pasar de todo, puede que tengas un día tranquilo o puede que acabes en otro plano lleno de demonios. Pero estarás en la calle mano a mano con las investigadoras que irán contigo siempre.

## **ESTRÉS POR EL TRABAJO**

Cada día en el trabajo es un suplicio y todo ello afecta a vuestra salud mental. Podéis acabar perdiendo la cordura o acabar con tanta debilidad mental que un espíritu o Dios se apodere de ti. Cada día que se termina todas debéis de hacer una tirada de resistencia de 3 aciertos. Si es superada no pasará nada, en cambio, si se falla la tirada tendrás que poner 1 punto de estrés. Cuando se llega a los 4 puntos significa que el estrés te supera y tu próximo día de trabajo tendrás un dado menos en todas tus tiradas. Después de ello pon el contador a 0 para empezar de nuevo con el estrés.

Si has sido superada muchas veces por el estrés la máster puede decidir qué pierdes la cordura, algún espíritu te puede perseguir o que un Dios quiere algo de ti al verte tan baja de energía. Todo esto deberá ser dicho por la máster y no es necesario que nadie más sepa esto, solamente la persona afectada.

## **INSTITUCIONES Y POLICÍA**

Con el paso de los años la mayoría de las instituciones se privatizaron, excepto la sanidad ya que cada día había más problemas y más gente acudía a los hospitales por algún problema. Aunque eso no quita que las instituciones abandonen bastante a los hospitales y les dejen en la estacada siempre que pueden, haciendo que tengan que doblar turno, usando a auxiliares como cirujanos o poniendo menos gente de limpieza para tener que gastar menos dinero.

Todas las demás instituciones ahora son privadas, incluyendo a la policía, que ahora solamente acude si tienes un seguro con ellos o si estás dispuesta a pagar una gran suma de dinero para que te quite a alguien de en medio, si antes era horrible y violenta, ahora lo son más. Ahora son matones a sueldo.

Hubo algunas personas que decidieron meterse a la policía pública, algo que al principio sonaba estúpido, pero gracias a huelgas, manifestaciones y batallas burocráticas se consiguió, las investigadoras son una institución pública que forma parte de los hospitales. Van mano a mano y siempre deberán ir juntas, aunque hagan trabajos diferentes, fue la única manera de hacer que existieran de manera pública. ¿Fue una chapuza? Totalmente. Ahora estas investigadoras se dedican a erradicar sectas, plagas y todo tipo de ilegalidades. No son matones que van partiendo caras, ya que se les mira con lupa porque el gobierno no quiere que existan, por lo que deben ir con mucho cuidado. Su deber es saber quienes están haciendo actos que atenten contra el orden público y acabar con ellos, antes deberá dar la orden el jefe y decir cómo debéis proceder, no vayan a despediros.

## **TAROT Y OUIJA**

A veces podrás buscar a alguien que te tire las cartas o haga una ouija. Esto hace que gastes bastante energía en ello. Esto repercutirá al acabar el día a la hora de estrés en el trabajo haciendo que tengas un dado menos en la tirada.

Claro está, para conseguir estas dos cosas tendréis que conocer a alguien que sepa hacerlo y pagarles algo, puede ser dinero o algún favor.

El tarot sirve para que la máster te ayude en algunas cosas, te pueden decir cosas buenas, malas o bastante abstractas, no todas deben ser buenas o todas malas, debe de existir un equilibrio. Debéis de preguntar qué necesitáis y la máster os dará esa ayuda. Se puede usar un tarot para esta mecánica si se desea, no hay inconveniente, incluso sería más divertido. Puedes usar las cartas de un juego de mesa como el Dixit o el Misterium y hacerlo con ello. En el caso de la ouija podréis intentar contactar con algún muerto, este decidirá si quiere o no comunicarse con vosotras. Hacedle las preguntas que necesitéis y la máster os responderá con ese PNJ. Este os podrá engañar o maldecir, como cualquier otro PNJ, tened cuidado con ello, esto puede acabar mal.

## LANZAR EL TAROT

Si consigues la especialización del tarot podrás lanzar las cartas a cualquier persona, excepto a ti misma. Para la tirada el número que tengas en “*Instinto*” será el número de cartas que debas sacar. Lanza los dados y estos serán los resultados que debes elegir para cada cartas:

- 1: Ves algo aterrador
- 2: ves algo que podría perjudicar
- 3 - 4: algo abstracto, no tiene porque ser bueno o malo.
- 5: ves algo que podría beneficiar
- 6: Ves algo muy bueno

No podrás decir nada en concreto, como por ejemplo “*Mirty va a morir*” puedes decir “veo una muerte cercana” aunque tampoco es necesario abusar de la muerte. Con esta tirada la máster deberá tenerlas en mente para la partida y deberá de ir pasando lo que dice el tarot, ya que es imposible librarse de lo que dicen las cartas.

## FAVOR DE LOS DIOS

Cuando estas en problemas o buscando una solución que no encuentras por ningún lado, puedes ir a los Dioses y pedirle que te ayuden. Estos te ayudarán, es más, te darán todo lo que necesites. Eso sí, a un alto precio. Dependiendo del Dios podrá pedirte una cosa u otra, al igual que depende lo que le pidas te pedirá un favor mayor o menor. Cuidado con los Dioses, no se juega con ellos.

Para pedir el favor deberás de estar en un sitio tranquilo e invocarlo, podrás hacerlo siempre que quieras y seas capaz de pagar el favor.

Aquí tienes una lista de Dioses para que puedas ir a ellos siempre que lo desees:

**Kilombo:** no son buenos los pactos con Kilombo. Conseguirá todo lo que desees, incluso poder ser el rey del mundo si lo desees, pero su precio es alto, muy alto. Le encanta la sangre, la inocencia y la avaricia.

**Momu:** esta diosa es una adoradora de almas, hará lo que sea por tu alma. Siempre pedirá que seas su esclava, que seas su justiciera o su caza recompensas, o a lo mejor lo único que quiere es que le traigas algún gatito para beberse su alma. Te concederá algún deseo que

tenga que ver con la sangre: asesinato, dolor o enfermedades.

**Sigmary:** contactar con Sigmary es difícil, necesitarás traer algún alma inocente. Su precio no es tan alto, solamente quiere un alma inocente y te concederá un deseo que sea más o menos asequible. Así de simple.

## RITUALES

Los rituales no sirven para llamar a Dioses, ni tampoco para pedir favores a nadie. Pueden servir para llamar a una criatura, echar maldiciones o bendiciones, traer a la vida a algún muerto, provocar un accidente en otro lugar...

Para estos rituales deberás llevar algo como sacrificio. Hay que tener cuidado ya que pueden salir mal los rituales. Cuando hagas un ritual deberéis lanzar todas las tiradas con una tirada de Instinto. Si falláis todas el ritual fallará y la máster hará que salga mal, muy mal. Es necesario ser, mínimo, dos personas para hacer un ritual.

No todos los rituales tienen la misma dificultad, por lo que algunos son más fáciles de cargarla que otros. Entre paréntesis te saldrá cuantos éxitos son necesarios para pasar la prueba. Las especializaciones te sirven aquí, si vas a hacer un ritual y tienes una que tenga que ver con el ritual te dará un éxito automático.

Aquí os dejo ejemplo de rituales y que debéis de llevar para que salgan:

**Vuelta a la vida:** devolver a alguien a la vida es complejo. Necesitarás saber de qué murió y cambiar ese órgano por otro, por lo que necesitarás los órganos que le fallaron y que funcionen en ese momento. Y es necesario tener el cuerpo presente de quien será resucitado. (4 éxitos)

**Tu esclavo:** podrás traer a este mundo a una criatura a tu antojo para que haga alguna cosa que desees. Después de hacerlo, desaparecerá. Para ello necesitáis un alma corrompida por algún Dios. Esto hará que tengas algún problema con el Dios al que habéis quitado su esclavo. (5 éxitos)

**Luz en la vida:** darás suerte a la persona que desees. Te dará una acción que será exitosa en el momento que quieras, no deberás lanzar dados. Necesitaréis un objeto personal y preciado de alguien que se lleve mal con la persona que será bendecida. (3 éxitos)

**Oscuridad:** una sombra hará que fracase en todo. Estará maldecida por un día entero. Necesitarás el alma de alguien que conozca esa persona. Podrás matarla o secuestrarla para que vaya allí (3 éxitos)

**Vuelta a la normalidad:** con este ritual podrás quitar una maldición. Deberás llevar algún animal cercano a la persona maldecida. (3 éxitos)

**No volverás:** provocarás una catástrofe en algún lugar: un accidente, una explosión, un derrumbamiento. Es necesario ser 3 personas para este ritual. También deberéis buscar alguien que esté terminal y deberá ser sacrificado. (5 éxitos)

## ALQUIMIA

Para hacer las pociones es necesario tener algunas nociones sobre ellas, es decir, tener un nivel específico de su especialización. Las pociones tienen una duración máxima de un día,

después de las 8 de la mañana se acabará el efecto.

Aquí abajo te pongo algunas pociones que puedes usar, que necesitas para ello y el nivel que se necesita para poder crearlas:

**Fuerza bruta:** te sube dos puntos en fuerza o resistencia, lo que prefieras. Necesitas setas del bosque y algún ojo. (nivel 1)

**Adrenalina:** recibes 1 de adrenalina para usar ese día. Necesitas sangre y drogas. (nivel 1)

**Calmar el alma:** te quita 2 puntos de tu corrupción de alma. Necesitas un espíritu que vaya a hacer el cambio. Esta poción no termina sus efectos, es para siempre. (nivel 1)

**Larga vida:** obtienes 5 vidas de golpe. Es necesario un corazón. Este efecto no termina al acabar el día. (nivel 2)

**Golpe de suerte:** obtienes 1 Golpe de Suerte para ese día. Necesitas un cuerpo con vida y usar su sangre caliente. Este efecto no termina al acabar el día. (nivel 2)

**Curar el estrés:** Te quita todo el estrés del trabajo que tengas. Es necesario algo que tenga ADN de tu jefe. Este efecto no termina al acabar el día. (nivel 2)

**Inmortalidad:** no puedes morir, tienes vidas infinitas. Necesitas 3 corazones y 10 litros de sangre. (nivel 3)

**Muerte súbita:** si haces que alguien lo beba morirá al instante sin dejar rastro alguno. Es necesario un espíritu, un corazón de alguna criatura y las tripas de algún no-muerto. (nivel 3)

**Transformación:** quien lo bebe se transforma en una criatura horrible que puede acabar con todo, tu ficha de personaje se multiplica x2 en todo. Es necesario el cerebro de alguna criatura, un aborto de criatura y dos corazones. Este efecto dura 10 minutos. (nivel 3)

## MALDICIONES

Las maldiciones pueden ser diferentes, aunque no sabrás cuando la tienes ni de qué hasta que no vayas a un curandero o alguien con esa especialización te lo miré. Las maldiciones que puedes tener son con cada una de las habilidades que se tiene: Carisma, Fuerza, Manejo, Agilidad, Instinto y Resistencia. En una de ellas estarás maldita y no podrás acertar nunca una acción con ella, aparte no podrás usar "*Golpe de Suerte*" hasta que te quites la maldición.

## ENFERMEDADES

Cuando estés trabajando te podrá venir todo tipo de gente con diferentes enfermedades y situaciones. Aparte de las especializaciones ya nombradas y sus derivantes consecuencias y enfermedades, hay algunas que no tienen que ver con ellas y te pondrán en un aprieto peor, ya que no tendrás ninguna ayuda sobre ellas ni tampoco información.

Aquí os dejo un listado de ellas por si no quieres crear nuevas enfermedades, pero eres libre de inventar e improvisar nuevas:

**Cocodrile:** su cuerpo empieza a convertirse en los de un cocodrilo. Empieza por sus dientes que se les cae, provocando un dolor terrible, para pasar por que la carne se cambia de manera brusca a la de un reptil. Cuando llega al eclipse de la transformación no habrá vuelta atrás, debéis matarle. Su cura no se sabe aún, puede que tengáis que investigar.

**Doble corazón:** de pronto tienes dos corazones. Esto no parece nada malo a primera vista, pero significa que es esclavo de alguien. Y ese alguien podrá matarlo cuando quiera para coger su cuerpo y usarlo para su misión. Solamente se cura matando a la otra persona que le puso el otro corazón.

**Caída de extremidades:** poco a poco tu cuerpo se irá cayendo, empezará por los dedos de las manos y los pies, después los brazos y las piernas. Y por último, la cabeza. No morirá pero solamente será una cabeza. Esta enfermedad no se sabe de dónde ha salido, por lo que curarle deberá de ser investigado a fondo.

**Vuelta a la niñez:** volverás a ser pequeña hasta que vuelvas al vientre de tu gestante. Por lo que moriréis tanto tú como quien te parió. Podría ser una enfermedad de un Dios que se aburre o de un brujo, pero aún no se sabe con claridad. La cura se deberá buscar y salvarle la vida a ambas.

**Jugar a ser Dios:** esta enfermedad es muy muy rara, casi nadie sabe que puede ser. Quien tenga esta enfermedad podrá hacer lo que desee, pero siempre a un coste y ese coste es cobrado por las personas más cercanas a ella. Su cura podría esconderse en algún plano superior de algún Dios.

**Tentáculos:** algo crece en su interior, no se sabe el qué. Empezará a devorarle todos los órganos internos hasta dejarle seco y poder ir a otro cuerpo. Hay que extirparlo antes de que sea demasiado tarde y grande para poder luchar.

## PLAGAS

Las plagas son horribles, vendrá mucha gente con los mismos síntomas y con diferentes grados de urgencia. Estas deberán de ser erradicadas con ayuda de investigadoras y buscar quiénes, o qué, es lo que está provocando todo esto.

La diferencia con las enfermedades es la transmisión y la rapidez que tiene de avanzar. Las enfermedades son algo poco común en varias personas, en cambio, las plagas vendrán en oleadas de grupos.

Estas plagas no son muchos insectos, sino enfermedades que se transmiten rápidamente y pueden provocar un gran desastre en el barrio. Se les denomina plaga por la rapidez y ferocidad que tienen.

No podéis curar las plagas una a una, tendréis que buscar la raíz del problema y acabar con ella. Aquí un listado de plagas:

**Gusanos sanguíneos:** unos gusanos, que proceden de alguna laguna o río contaminado, se meterán en la sangre de la gente y se la beberán poco a poco. Esta se puede pasar mediante la saliva o la sangre. Al cabo de unos días te quedarás sin sangre en el cuerpo y morirás. La raíz de los gusanos es su madre, un gusano enorme que se alimenta de la sangre que beben sus hijos.

**Encolerizada:** la rabia posee a quien tenga esta plaga. No podrá ser controlada y una oleada

de violencia y asesinatos se apoderará del barrio, incluso de la ciudad. Se transmite con la saliva de manera rápida. La raíz del problema podría ser asesinar a todas las personas que tengan esta plaga, pero podría también ser alguna bacteria u obra de algún Dios.

**Bultox:** un montón de bultos te aparecerán en la piel. Estos bultos no son tumores, son malformaciones de grasa que se acumulan y al tiempo explotan haciendo un gran daño y provocando la muerte. Esto se contagia con el tacto de la piel. La raíz de este problema no se sabe con certeza y eso es un gran problema. Se dice que puede ser culpa de alguna droga que se fabricó mal en algún laboratorio ilegal.

## PARTOS

Como estáis en un hospital, también tendréis que atender partos, y otras cosas que están dentro de un cuerpo. Por lo general, todos los partos son normales, no son bichos que se metieron en el cuerpo o hijos de algún Dios, que también puede pasar.

Hay partos difíciles, ya que dentro del cuerpo puede salir una aberración, un insecto enorme o cualquier otra criatura que puede matar a la persona gestante. Aquí unas ideas de partos diferentes:

**Hije de un Dios:** esto matará a la persona gestante al absorber toda su energía y comida, ya que necesita más energía para sobrevivir. Sacarle puede ser peligroso y dejarle con vida igual, ya que será una marioneta de algún Dios. Tener un hijo con un Dios significa que hiciste algún pacto con él y estarás a punto de pagar por tu pacto.

**Aberraciones:** no sabes qué ha pasado pero algo crece dentro de ti y va a salir, no será de la manera más tradicional, pero esa criatura debe de salir. Puede ser un pulpo, una araña o cualquier cosa que se te ocurra. Esta aberración va a intentar matar a todas las personas, cuidado. Puede que se haya metido dentro de tu cuerpo en algún lugar siniestro.

## POSESIONES

No es nada raro acudir a posesiones o que seas víctima de ellas, ya que los Dioses son bastante juguetones con este tema. Esto significa que estarás a merced de alguien superior a ti en el momento que desee, o durante mucho tiempo hasta ser sacado de tu cuerpo. Así que harás lo que te ordene, esto será decisión de la máster que podrá darle órdenes secretas sin que nadie más lo sepa. No es necesario que nadie, aparte de quien está poseído, debe saber de la posesión.

Muchas veces las posesiones son cortas, sirven para hacer alguna misión o conseguir algo y llevarlo de vuelta. Cuando ya quitáis del cuerpo la posesión todo volverá a la normalidad. Para dejar que tu cuerpo esté libre de demonios o Dioses deberás de luchar contra quien lo posee. A veces es fácil sacarle y luchar contra él, otras veces puede que esté en otro plano o tenga mucho poder como para luchar.

Sacarle de un cuerpo no es fácil, deberás de saber quién está dentro, luego saber qué es lo que más odia para sacarle y después luchar contra él. Conseguir todo esto costará bastante, ya que tendrás que investigar, saber cual es su misión y cómo sacarle de ese cuerpo. O dejar



que termine su misión y ayudarle en ella.

## **CURAR Y SALVAR VIDAS**

En el hospital, y fuera de él, tu misión es salvar vidas y curar. Claro está que tú has estudiado y sabes lo suficiente de medicina, por lo que las enfermedades o heridas simples no debes hacerlas, se harán solas y será como pasar las horas hablando, descubriendo secretos y creando vuestras historias. Por ejemplo, un golpe en la cabeza no es nada para ti, si lo comparas con una transformación de humano a mutante de 3 cabezas. Tú estás para situaciones más complicadas, que ahí es cuando deberás tirar los dados si quieres solucionarlas. Muchas situaciones podrán parecer nada, pero pueden acabar en algo chungo, por lo que es importante hacer pruebas.

Cuando la cosa se pone chungo ahí es cuando deberás hacer tiradas de dados, ver como arreglar la situación o que debes emplear para salvar esa vida. Damos por hecho que sabes coser, poner una aguja en un brazo o colocar un brazo dislocado, lo que no sabes, o al menos al principio, es sanar una maldición, tener que coser un brazo entero o abrir el estómago para sacar una cucaracha mutante que se le metió por el ano. Todas esas acciones serán llevadas por la máster y te irá diciendo que debes tirar, o si lo haces automático, pero siempre debes decir que quieres hacer. No vale con *“le curo”*, no. Debes decir que quieres hacer y como. Si lo narras bien puede que eso te ayude a la tirada, o que te perjudique, nunca se sabe. Deberás investigar como tratar algunos casos y muchas veces te tocará improvisar ya que es una situación a vida o muerte. La máster os irá diciendo si funciona o no, o al menos si funciona en ese preciso momento.

Muchas veces deberás seguir un hilo hasta llegar al final del caso de esa paciente, no se curará solo. Tendrás que preguntar, investigar por tu cuenta o con investigadoras, hacer rituales, magia o lo que sea necesario para curarle.

## **MUERTE**

En este hospital pasan muchas cosas, y en la calle ni te cuento, por lo que la muerte es algo palpable. Claro que os pueden resucitar con algún pacto, eso ya dependerá de las demás jugadoras si es que quieren hacerlo. Si no puedes hablar con la máster para hacer un pacto con algún Dios y que te resucite a cambio de algo.

También hay una pastilla llamada *“Yuote”* que lo que hace es vaciar el alma y matarte. Es una pastilla ilegal que no deben de pillarte con ella, pero las investigadoras y sanitarias siempre suelen tener una para casos extremos. El yuote sirve para morir, pero con esta será imposible resucitar ni que te controlen, abandonas ese plano y tu cuerpo deja de funcionar con alma, solo podrían hacer una criatura de ti que no podrá ser manejada como jugadora. Si te ves en una situación complicada, si ves que un brujo va a controlarte, esta pastilla siempre será una opción, teniendo en cuenta que ese personaje no podrá volver a jugarse.

# ALMA

El alma es de lo que se alimentan los espíritus y algunos dioses menores. Todo el mundo tiene alma, sin ella no podrías vivir. ¿Qué pasa? Que tu alma se puede corromper poco a poco y esto hará que sea más fácil la llegada de espíritus y demás seres.

Esta se irá corrompiendo por cada muerte que veas, ver tantas muertes hará que tu alma sea débil y sea más fácil de ser controlada. Empiezas con el contador a 0, pero si llegas a 10 tu alma será presa de una corrupción digna de los peores Dioses de todos los planos y hará de ti la peor criatura posible.

Por cada muerte que presencias subirá 1 punto, si matas tu a alguien te subiré 2 puntos y por cada vida que llegues a salvar te ayudará quitando 1 punto. Así no dejarás morir a nadie entre tus manos.

Cuando llegues a ciertos números con tu alma, la máster deberá ir acechando a esa jugadora con lo que tenga, ya sean espíritus o Dioses, que podrán ir hablando con ella e intentar que esté aún más corrompida, ya que los espíritus pueden ver cosas que los mortales no.

Aquí te dejo una lista con los contadores para ver que seres te acecharán por tu alma. Cuanto más subas en corrupción de alma, peores serán las consecuencias y tendrás que ir sumando los contadores negativos de lo que te va pasando.

**0-2** = tu alma está limpia y no podrá ser corrompida por nadie

**3-5** = los espíritus, que son quienes has visto morir, te acecharán y te traumatizaran haciéndote sentir culpable por sus muertes. Pierdes 1 dado en instinto.

**6-8** = se puede ver como los espíritus te revolotean. Quieren tu alma, quieren verte morir y comerte tu alma. Si mueres estando en este contador tu alma será devorada por ellos y no podrás revivir.

**9** = un Dios quiere tu alma y te ofrecerá un alto precio que puede que no quieras negar. Puede darte poder, magia, dinero o conseguir tus metas. Pierdes vitalidad por lo que pierdes 2 puntos de tu vida máxima.

**10** = un Dios de otro plano es ahora dueño de tu alma. Hará de ti la peor criatura del mundo. Estarás bajo sus órdenes hasta que mueras o te desenlaces de él.

# ESPÍRITUS

Los espíritus rondan por todos lados, saben que hay gente que puede caer en sus manos y dejarse poseer. Aunque lo normal de ellos es querer tu muerte o la de otras. Muchas veces escucharás voces que te dirán cosas, ya que ellos pueden ver el futuro, pero claro pueden mentir ya que querrán tu cuerpo.

Si alguna vez caes en sus trampas deberás hacer una tirada de resistencia para ver si puedes aguantar su intento de meterse en tu cuerpo. Si entra deberás de hacer algo que te ordene la máster. No algo muy grave ni chungo, a lo mejor puede ser enviar flores a su esposo o quemar un local donde una vez le pegaron por ser marica.

# LEGALIDAD

La situación es algo compleja y la legalidad e ilegalidad están un poco en el limbo burocrático. Las investigadoras deberán detener a quienes provoquen muertes, enfermedades y decidan formar su secta, pero también pueden matarles si quieren, no hay un marco legal sobre ello, lo malo de matarles es que tu alma se corrompe, pero habrá veces que será necesario matar.

El jefe puede decir que los mates, o que los detengas, pero en el momento es cosa tuya. Intenta ocultar las huellas ya que las investigadoras están en el punto de mira de las instituciones.

Los rituales pueden ser ilegales, pero también pueden salvar vidas por lo que hacerlo delante de una investigadora puede que no sea tan buena idea y te detenga.

Dentro de un hospital esto dependerá de la jefa, allí quien marca la ley será ella por encima incluso de la policía, por lo que si ella dice que no se puede abortar en su hospital hacerlo puede suponer un grave problema, tanto con ella como con la propia ley.

Los gobiernos decidieron que cada trabajo tuviera su propia ley y que la aplicarían como más les gustase, así no tendrían tanto trabajo con la policía y podrían privatizarla sin ningún problema.

# SECTAS

Esto de "*sectas*" suena raro en un mundo como en el que vivís en la partida. Lo que se denomina secta es a un grupo que alabe a algún Dios, que quiera crear criaturas, que domine el arte de la magia o que se dedique a las maldiciones. Todo ello será considerado secta y por lo tanto deberán ser juzgados por la ley. Puedes pertenecer a una secta sin darte cuenta, o que alguien crea que seas parte de ella solamente por la magia o rituales, por lo que muchas de las acciones es mejor hacerlas con cuidado. No se sabe con certeza que sectas son las que existen, ya que la gente inventa demasiado sobre ellas, pero aquí te doy algunos ejemplos sobre sectas famosas:

**Emisarios del pulpo:** estos están en las profundidades, en las alcantarillas o sitios húmedos, ya que sus rituales lo piden. Quieren la llegada de un Dios antiguo que haga la justicia social y se cargue a todo el mundo. Es difícil encontrarles y unirse a ellos, ya que son una panda de racistas y paranoicos. Son de las sectas más buscadas en la zona.

**Muertos en vida:** un grupo pequeño pero potente, quieren la inmortalidad en todo el planeta. La nigromancia es su poder más usado y los no muertos son sus aliados, o puede que esclavos. Se pueden encontrar en cementerios y descampados haciendo rituales con cuerpos desmembrados.

**Asesinos de la realidad:** esto es una secta, pero también podrían ser considerado un grupo terrorista, ya que sus acciones son usar la magia y los poderes divinos para hacer atrocidades. Su mensaje es "algún día entenderéis todo" y aun nadie lo entiende. Se dice que hay un Dios que les dice que hacer y porque deben atentar en ese lugar o matar a esa persona. Son difíciles de encontrar, ni la policía da con ellos.

## CAZADORES Y FANÁTICOS

Como hay sectas, y la policía va a su rollo, pues hay gente que decide tomar la justicia por su mano, pero no de la buena manera, sino desde un fanatismo absurdo y metiendo a mucha gente dentro de una secta por su odio. Estos grupos son legales, no como las sectas, y van buscando a gente que participe en las sectas para implantar su justicia divina. Esta justicia no tiene por qué ser buena, no lo es, ya que verán todo como una secta y algo que exterminar. Son legales porque le hacen el favor a la policía y así no tienen que trabajar tanto. Aquí unos ejemplos:

**Caballeros Blancos:** este grupo, tan feo como suena, son gente que se dedica a acabar con todo lo espiritual y paranormal. Va en busca de la magia, los rituales, las pociones, todo lo que no se amolde a su percepción plana, racista y transfoba será condenado con la muerte, sea o no una secta. La mayoría son militares, policías o fascistas que quieren hacer de la sociedad algo diferente, es decir, una dictadura nazi. Aunque digan que están en contra de todo eso harán cualquier ritual o conjuro para acabar con sus enemigos. Son bastante peligrosos ya que la policía les deja ir a su bola.

**Cazadoras de brujas:** este grupo es reducido, son algunas personas que van en busca de brujas y brujos. Creen que las pociones y la magia son algo que Dios no perdonaría, y ellas serán quienes hagan la justicia por Jesús. No usarán magia, pero no creas que por eso están indefensas, tienen un gran arsenal de armas para usar y gran maquinaria de tortura en lugares ocultos para hacer sufrir a las brujas.

**Brilla, Asesina Demonios:** esta asesina a sueldo es la más sanguinaria de todas. Cualquier persona puede contratar sus servicios para acabar con alguna criatura, o incluso algún Dios. Sus servicios son caros pero merecen la pena. Cuidado con no ser tú esa criatura a quien tiene como objetivo, ya que no hará diferencias entre una criatura, un Dios o persona corriente.

## MAGIA Y CONJUROS

Si existen las maldiciones y los espíritus, ¿por qué no iba a existir la magia? Es verdad que está más olvidada, ya que se piensa que es antigua y obsoleta, aparte de ser ilegal y condenada con penas de prisión bastante altas. Aprender magia es una especialización, por lo que deberás elegir si quieres aprender magia o alguna especialización ya que se tarda un año en aprender.

La magia se aprende en conjunto, por ejemplo, si aprendes “*curación*” pues usarás la curación para tus acciones de la manera que quieras, cuanto más difícil sea lo que quieres hacer, más difícil te será la tirada de superar en Manejo que decida el máster. Ten cuidado con lo que quieres hacer y plantea bien el conjuro antes de lanzarlo. Tampoco vale decir “*uso el fuego*” deberás describir cómo y de qué manera lo harás. Describir la acción ayudará a la máster a decidir cómo de difícil será la tirada de dados.

Para usar la magia se debe lanzar con la habilidad “*Manejo*” para hacer su función, ya sea algo de ataque, defensa o ayuda, si no supera la tirada de manejo no será lanzado. En cambio, si lanzas una pifia perderás la magia durante un día entero.

Aquí te dejo un listado para que puedas usarlos en tus partidas sin ningún problema, recuer-

da que debes de aprenderlas antes:

**Curación:** poder curar heridas leves, cortar hemorragias, sanación de seres vivos como las plantas..

**Transformación:** puedes convertirte, o convertir, en cualquier animal, bestia o criatura

**Invisibilidad:** hacerte invisible o poder hacer desaparecer objetos o personas.

**Fuego y tierra:** controlar los elementos como el fuego y la tierra para cualquier acción.

Para ello debe de estar ese elemento a la vista, o al menos cerca de ti.

**Aire y agua:** controlar los elementos como el aire y el agua para cualquier acción. Para ello debe de estar ese elemento a la vista, o al menos cerca de ti.

## LUGARES

Fuera del hospital también hay lugares donde podréis pasar el rato, o que no queráis ni siquiera pisar. Como siempre os diré podéis crear vuestra ciudad desde cero, pero estos lugares os darán ideas y algunas ayudas para vuestras partidas. Aquí no saldrá el barrio entero, ya que eso haría que este juego tuviera más de 200 páginas, pondré los lugares más emblemáticos y problemáticos.

**Biblioteca:** aquí podrás ir a estudiar algunos casos que tengas. Esto te llevará un día entero y la máster te dará algunas ayudas. Lo malo es que esto hará que tengas un dado menos en la siguiente tirada de estrés en el trabajo.

**Mercado ilegal:** está escondido en algún lugar del barrio, entre unos edificios abandonados donde se ponen a pasar droga mala. Aquí podréis encontrar todo tipo de cosas: corazones, cazarrecompensas, espíritus... Todo a un precio muy elevado. Para entrar aquí deberás ir con alguien que conozcan, sino estarás muerta. Ten cuidado que no te vean, podrían pensar que estás en una secta.

**Cementerio de Juas:** este lugar está lleno de espíritus y cadáveres con ganas de ser poseídos y dar una vuelta por la nueva ciudad. Aquí podrás ir a ver a los muertos que quieras rendir culto. También podrás venir a hacer algún ritual o sacar algún cuerpo, pero que no os vea la seguridad del cementerio, no es amable ni pacífica. Este cementerio está lleno de espíritus con los que podrás hablar y luchar si es necesario.

**Bar del Rey Cojo:** el Rey Cojo es el dueño de este bar, perdió su pierna para poder sobrevivir, ya que tenía un gusano irracional que quería devorar su cuerpo empezando por su pierna, así que tuvieron que cortar su extremidad. Gracias a los médicos decidió abrir un bar para ellos, para que vayan allí a tomar algo, pasar el rato con un billar o unos dardos. El Rey Cojo es un tipo amable que no quiere problemas, pero si la cosa se va de las manos es mejor no estar cerca de él, sabe demasiado voodoo como para asesinar a alguien a distancia.

**Bosque Fantasmal:** un bosque precioso con unos árboles grandes y un río limpio donde poder bañarse, y lo mejor es que no os pilla muy lejos. Aunque dicen que hay varios fantasmas allí, por todas las personas desaparecidas y asesinadas en aquel lugar, aunque no se sabe el por qué de todas aquellas muertes. No es lo habitual, mucha gente va allí y no le pasa nada, aunque sí que siempre ven alguna visión que se hace real. En este bosque podrás ir a por flores, setas y algunos frutos para cocinar o para tus pócimas, es un sitio habitual

para las brujas.

**Los bajos del Diablo:** los antros más asquerosos y llenos de peleas y drogas se encuentran no muy lejos del hospital, de allí van bastantes a urgencias por peleas o sobredosis. Aunque es un buen sitio para salir a bailar y desconectar de las horas y horas de trabajo. Hay varios garitos por lo que es difícil que no haya ninguno que te llame la atención.

**Mercado Cuaternario:** un mercado enorme dividido en cuatro zonas: ocio, restaurantes, compras y arte. En cada zona hay bastantes locales donde pasar el rato y comprar lo que necesites. Un lugar donde te encontrarás a cualquiera, ya que es una zona muy recurrida en la zona.

## AYUDAS PARA LA MASTER

Con todo lo de arriba ya podrías empezar a jugar, pero quiero dar algunos consejos y ayudas para que juegues sin la presión de no saber muy bien qué hacer. Este juego tratará de hacer una historia conjunta entre todas y a la vez hacer que los personajes tengan su arco propio, debes hacer que tengan protagonismo y puedan cerrar sus tramas y sus propias historias.

Aquí algunos tips:

Haz que presenten a sus personajes y que creen algunos PNJ que sean amigos suyos, gente con la que se lleven mal o tengan algún trato especial con ellas, con ello podrás sacar a esos personajes en la partida para dar dramatismo.

Crear lazos con los pacientes. Esto hará que se vuelquen con ellos y tengan preferencias.

Recuerda que hay pacientes con enfermedades incurables, por lo que crear lazos con ellos hará que se vuelquen del todo y se impliquen demasiado dejando de lado a otros.

Sácales del hospital y que tengan tramas secundarias con otros PNJ, puede que sea una pelea con alguien en un bar, que vean un asesinato y tengan que entrar en acción o tener que salvar la vida a alguien estando en su tiempo de ocio. Que tengan una vida y sus tramas fuera del trabajo.

El amor es algo que siempre estará en todo drama, no lo dejes de lado. Puedes hacer personajes que se enamoren de las jugadoras y tengan celos.

Deja que ellas mismas busquen la cura de las enfermedades. Ellas saben como curar algunas enfermedades, pero no todas. Así que haz que se estrujen el cerebro buscando cómo curar a su paciente. Tú puedes ir dando pistas para que lleguen al final, pero a veces fallan y harán que mueran o vayan a peor su enfermedad. Investigar es una gran parte del juego.

Recuerda maldecir a la gente para que tengan que estar más atentas para las próximas veces. No tengas miedo a matar, ya que se podrán resucitar en algún momento. Así podrás meter tramas con Dioses, rituales y espíritus.

Deja que investiguen a su aire los casos de sus pacientes y dales algunas ayudas. A veces morirán, otras veces sobrevivirán. Muchos casos deberán hacer malabares para encontrar la solución.

Crea nuevas enfermedades, sitios y maldiciones.

No olvides hablar antes de los límites de las personas. Este juego puede ser bastante crudo y tener escenas con avisos de contenido. Hablad antes y usad herramientas de seguridad.

Divertiros mucho con el drama y actuad mucho. Olvidad los dados siempre que podáis y dejad que vuestra imaginación vuele. Si algo te convence significa que no tienen que hacer

ninguna tirada.

No olvides que las investigadoras existen y harán que tengan que ir con ellos a misiones. Para salvar la vida de algunas pacientes deberás de descubrir su raíz y resolverla, y eso puede traer muchos problemas, como tener que ir a casa de alguien y obligar a que pare. Aquí abajo te dejo algunas ayudas más, en las ventajas y desventajas recordad que podéis poner las vuestras propias o la que las jugadoras quieran, todo con el consentimiento de la mesa.

## VENTAJAS

**Manos hábiles:** tienes una gran precisión y rapidez en las manos. Tus tiradas que tengan que ver con ello tendrán -1 a la dificultad de pasarlas.

**Alma pura:** necesitas ver 11 muertes para que un Dios pueda usarte como un objeto a su antojo.

**Espiritualidad:** puedes hablar con espíritus y ver si te van a engañar o son malvados.

**Don de la magia:** al tirar el manejo para usar la magia obtienes un dado extra.

**Tranquilidad:** el estrés del trabajo no te afecta como a las demás, tus tiradas se hacen con un dado extra a la hora de ver el estrés.

**Buena puntería:** +1 dado a tus tiradas con manejo al disparar o lanzar algún objeto.

**Conciliadora:** -1 a la dificultad de las tiradas de carisma.

**Vitalidad:** tienes 4 vidas extras.

## DESVENTAJAS

**Propensa a las maldiciones:** es muy fácil que algún espíritu o mago te maldiga, algo tienes en el aura que te hace que se te pegue todo eso.

**Negada de la magia:** +1 a la dificultad a todas las tiradas de magia.

**Desafortunada:** siempre que mires el tarot no verás nada bueno. La mayoría de cartas serán malas, o bien, serán bastante confusas.

**Invisible a los espíritus:** ellos te verán a ti, pero tú no podrás hablar con ellos bajo ningún concepto.

**Débil:** no tienes mucha fuerza ni en los brazos ni en las piernas, todo lo que sea hacer fuerza para mover o levantar algo tendrá una penalización de -1 dado.

**Ansiedad:** el estrés te afecta el doble. Si no superas la tirada de estrés en el trabajo subes 2 puntos en vez de 1.

**Odio la conducción:** no estás con ganas de conducir, por lo que no podrás conducir hasta perder esta desventaja.

**Espíritus pesados:** los espíritus te ven una presa fácil, por lo que las tiradas de resistencia contra ellos tendrás una penalización de -1 dado.

## CREACIÓN DE PNJS

Una parte de la gracia de este juego son las demás PNJ, por lo que la máster deberás hacer

varias de ellas y sacarlas a relucir siempre que pueda. Para ello ponles miedos, metas, profesión, amores y tramas. No en todos, algunas de estas cosas irán saliendo solas cuando jugáis para poder meter el drama en la partida. Aquí te dejo algunos ejemplos para ver como hacer personajes no jugadores y que tengan su encanto:

**Dayanne:** 40 años, jefa del hospital. Odia a la limpieza y a quienes ella considera que son unos vagos, es decir, la gente que no quiere hacer horas extras gratis. Tiene un marido llamado Celui, un cirujano joven que trabaja en el mismo hospital, pero tiene una amante en la policía. Su mayor meta en la vida es salir de ese agujero y poder entrar de concejala en el ayuntamiento de la zona, en cambio, su mayor miedo es que descubran que es bollera, ya que está con el cirujano solamente por las fotos y quedar bien. Como no puede dar una imagen LGTB también atacará a sus empleadas que lo sean. No está mucho por el hospital, pero cuando está allí se hace notar dando vueltas en busca de vagas y hacer que se cumplan a rajatabla las nuevas reglas del hospital: “Nada de magia o serás despedida”.

**Celui:** 25 años, cirujano. Su trabajo es su vida, no tiene nada más allá de su trabajo, y a veces deja tiempo para ver a su novia Dayanne. Su mayor temor es que su novia le deje, ya que tiene ya previsto pedirle matrimonio. Le gusta mucho su trabajo, aunque siempre mira por encima del hombro a todas las que sean menos que él y siempre se queja de la limpieza y de las auxiliares. No se habla con ninguna persona que no tenga al menos un título universitario. Tiene ganas de hacerse jefe de planta y por eso trabaja tan duro todos los días. Para aguantar tanto trabajo tiene un vicio y es la droga, por eso a veces es más agresivo de lo normal, no sería la primera vez que acaba a puñetazos en medio del pasillo con algún familiar.

**Marcela:** 43 años, limpiadora del hospital. Su mayor sueño es jubilarse, lleva desde los 16 años trabajando de limpieza y ya no quiere seguir, y menos por el sueldo que tiene y lo mucho que tiene que tragar en aquel lugar. Hace poco estaba tonteando con la nigromancia, por lo que se la ve bajar a los mortuorios, aunque aun nadie lo sabe. No tiene ningún romance en el hospital, pero sí que tiene un gran enemigo, y ese es Celui. Ya van varias veces que la humilla en público y no va a dejarse humillar más veces por ese gilipollas. Tiene una gran amiga en el hospital que es Susi, que le está enseñando nigromancia y algo de maldiciones para atacar a Celui, ya que Susi tampoco se lleva muy bien con él.

**Susi:** 20 años, celadora. Lleva poco tiempo en el hospital, es hija de San Marcus, por eso entró en el hospital tan joven. Ella ama a su padre, pero creo que está equivocado en todo. Susi es miembro de “Asesinos de la realidad” aunque nadie lo sabe. Por eso está ayudando a Marcela con la magia, debe acabar con Dayanne, su Dios se lo ha dicho. Debía de hacer explotar el hospital entero, pero se negó, dijo que la mataría si era lo que quería, ya que dentro se encuentra la persona que tanto le gusta. Su mayor miedo es ser descubierta y asesinada por considerarse terrorista.

**San Marcus:** 60 años, jefe del departamento de investigadoras. Está muy orgulloso de su hija, siempre que va al hospital se escapa para darle un abrazo y hablar con ella por si tiene problemas, es un padre bastante protector. Últimamente le llegan informes de que dentro del hospital hay un terrorista y eso le asusta, no quiere que muera su hija a manos de aquel grupo. Él sospecha de Marcela y quiere investigarla, por eso algunas veces le intenta seducir para poder entrar en su vida y descubrir la verdad. No le funciona, pero eso no hará que frene con su investigación y quiere asesinar a Marcela. En cuanto tenga la oportunidad sacará



a la luz la identidad de Marcela.

**Cristina:** 29 años, policía. No le gusta nada trabajar, pero el gobierno le ha mandado un trabajo: acabar con toda la plantilla del hospital. Es obvio que ha llegado la información del terrorista a la policía y el gobierno ha dado una gran suma de dinero a Cristina porque es la mejor resolviendo casos de terrorismo, puede que sea por lo aterradora que es. No tiene escrúpulos y sería capaz de asesinar a todo el hospital con tal de encontrar a aquel terrorista. Su mayor sospecha es Dayanne, ya que le parece sospechoso que quiera hacerse concejal. Seguro que de ahí hará un ataque terrorista al ayuntamiento. Por eso está saliendo con ella, para descubrir la verdad.

## CREACIÓN DE PACIENTES

La creación de pacientes es igual que la anterior, aunque éstas no son necesarias que tengan nada que ver unas con otras. O si quieres sí, yo en estos ejemplos os pondré un poco de todo.

En los pacientes debéis de poner si tiene cura o no, ya que algunas morirán por mucho que se esfuercen las jugadoras, y otras intentarán acabar con ellas. También tendrán una familia que puede ir a visitarlos, o que esté sola y de más pena. Toda creatividad es poco en este juego.

**Raggio:** este chico llegó a urgencias con dolor de cabeza y un fuerte dolor en el estómago. En principio podría ser un catarro fuerte con diarrea, pero se desmayó en el pasillo y eso hizo que se sospechara, por eso ahora está en observación. Al mirar un poco podréis observar que tiene una aberración en su estómago, algo parecido a un demonio con alas, cuernos y garras. Aquello le está perforando por dentro y no durará mucho con vida, ya que es imposible que sobreviva, tenéis que acabar con aquella aberración. Raggio es un buen chico con familia, su pareja tenía problemas con las drogas y las apuestas y se fueron a la ruina, él hizo un pacto con alguien para que parara con esa vida para mantener a sus hijos. A veces, sus hijos vienen a verle con ganas de que vuelva a casa pronto.

**Pick:** este joven viene porque cree estar maldito. A simple vista eso parece, incluso parece que no es difícil de quitarlo, pero hay algo que es raro. Tendréis que mirar bien si queréis ver que tiene un hilo fino con una explosión. Es una bomba humana que podría explotar si se intenta quitar o si se intenta echar. Su línea os llevará con “los asesinos de la realidad” ya que no pueden esperar más para asesinar a Dayanne.

**Sara:** esta anciana viene porque no sabe que le pasa. Os daréis cuenta que no tiene nada, sino que ya está mayor y no tiene más historia. Eso sí, no es una persona agradable y os pondrá en conflictos todo el rato. Os insultará y amenazará con llamar a la policía.

**Alex:** tiene algo que nunca habéis visto, parece que le salen muchos bultos por la piel que le hablan a su mente diciendo que debe asesinar a todo el mundo. Al mirar veréis que tiene Bultox pero una rama más mortífera. Cuidado porque también es más contagiosa. Su novie querrá verle a toda costa, ya que cree que le ha puesto los cuernos y que quiere explicaciones, y darle una hostia por ser tan mierdas.

**Suliman:** una chiquille ha entrado con un cuchillo en la mano y en la otra una pistola apun-

tando a su cabeza. Elle no quiere matar a nadie, pero su otra parte del cuerpo parece que sí que quiere, debe de estar poseído. Hacerle un exorcismo puede salvarle la vida y puede que también os quite alguna vida al salir aquel espíritu

## **TABLAS**

Y por último te dejo unos encuentros aleatorios por si te quedas sin ideas o quieres sorprender a tus jugadoras, y también a ti. Estas tablas no son obligatorias ya que puede que os hagan dispersarse de las tramas principales, aunque también puedes ir haciendo nuevas tramas paralelas. Úsalas como mejor te convengan y hagan divertir a la mesa de juego. Para ello, y para hacerlo más fácil, deberás lanzar un dado de 6 caras y elegir el resultado que te salga.

NUMERO	URGENCIAS	EXTRAS
1	Grupo de jovenes con bultox	Vienen de un pantano
2	Caso de cocodrile	Bastante avanzada, debéis actuar rápido
3	Hombre loo camuflado de enfermo	Lleva semanas sin comer carne..
4	Un no.-muerto en busca de revivir	Os pedirá un ritual que podréis morir en el intento
5	Señora con una maldición	Fue maldita por su ex marido que es un brujo
6	Posesión de un Dios	Kilombo quiere sangre fresca

NUMERO	ZONA DE OCIO	EXTRAS
1	Pelea con magia	Se van a matar, ya que son fuertes y usan magia extraña
2	Ataque no-muertos	Quieren extremidades. Alguien les ha mandado
3	Encuentras una secta	Veis como los Caballeros Blancos van a hacer algún asesinato
4	Espíritus queriendo vuestro cuerpo	Quieren algo simple, pero en realidad quieren almas para un brujo
5	Ataque terrorista	Os veis implicadas en un ataque terrorista que deja muchas muertes
6	Os persigue una cazarrecompensas	Una del grupo es buscada por algom de su pasado

NUMERO	LLAMADA DE EMERGENCIA	EXTRAS
1	Posesión infernal	La casa donde vas está llena de espíritus que te ayudarán
2	Llamada de un ritual	Las cazadoras de brujas andan desatadas matando a gente
3	Parto	Una abominación saldrá de su cuerpo, y no será agradable
4	Maldición	Todo le sale mal y quiere suicidarse
5	Un vampiro anda suelto	Ya van varios casos de muertes por vampiro. Y os toca a vosotras ser su presa
6	Perdida en el bosque	Marta se perdió en el bosque. O ha sido muerta por alguna criatura...

**NOMBRE:**

**VENTAJAS:**

**MIEDO:**



**OBSESION:**

**DESVENTAJAS:**

## HABILIDADES

**manejo**



**carisma**



**fuerza**



**agilidad**



**resistencia**



**instinto**



**INVENTARIO:**

**golpe de suerte**



**adrenalina**



***Especializaciones  
y magia:***

***Estrés trabajo:***

A dark, atmospheric photograph of a hospital hallway. The hallway is dimly lit, with a person in a yellow shirt visible in the distance. The text is overlaid on the image in a stylized, bold font.

**HOSPITAL  
PARANORMAL  
JUEGO DE ROL**

**ASALTADORAS DEL ROL**