

Dread: Las Minas



VER. 1.2

NOTA INSTRUCTIVA

Dread: Las Minas es un escenario para el juego de rol *Dread* por *The Impossible Dream*. Para jugar *Dread*, y por tanto implementar este escenario, necesitas una torre de palos, que se comercializa bajo el nombre **Jenga**. El eje central de *Dread* es el sentimiento de suspenso y terror que causa en sus jugadores.

Este escenario se escribió como un módulo independiente que se pueda experimentar por completo en una sola sesión de juego. El grupo máximo de jugadores que se recomienda es 6 personas sin contar al narrador o GM. La sesión duraría aproximadamente una hora por jugador, por lo que se puede incluir como actividad en una noche de juegos.

El GM puede modificar los componentes y elementos de este escenario antes de la sesión. Se recomienda que se enfoque en aspectos como las características del villano, las locaciones, y los personajes secundarios. De igual forma la edad y gustos del público deben considerarse, algunas escenas podrían removerse o cambiarse para que no afecte las susceptibilidades de los jugadores.

El GM debe ser flexible mientras trata de mantener a los jugadores en línea por la historia, salvaguardando la suspensión de la incredulidad y la cohesión del mundo por encima de la trama. Por ejemplo, se podrían añadir villanos momentáneos o efectos del clima que fueren a los jugadores a tomar decisiones que los moverían hacia los puntos de la trama que se han planeado.

La torre es el mejor aliado del narrador, y prácticamente todos los problemas de la trama y que puedan tener interpersonalmente los jugadores se pueden resolver con una llamada a acercarse a la torre. El trabajo del narrador, por encima de construir la historia, es crear oportunidades para que los jugadores vayan a la torre. La historia sería construida por los jugadores y sus propias ideas reforzadas o no por sus opiniones de los resultados de la torre.



AMBIENTACIÓN

Este escenario se ambienta en el Panamá contemporáneo, específicamente en el distrito de Las Minas en la península de Azuero. En esta región de Panamá afloran las leyendas urbanas, y suele ser cuna para no solamente los aforismos que se escuchan por todo el país, pero para la vertiente del realismo mágico que se escribe en Panamá.

Durante la época de la colonia, Las Minas era un pueblo minero desde donde la corona española extraía oro. No obstante, antes de la llegada de los colonizadores vivía en la región parte de la población de la civilización que ahora se conoce como el **Gran Coclé**. Civilización que existió en la región por más de 3000 años y se reconoce hoy día por sus intrincados diseños orfebres y pintados en cerámica, mismos que acompañan estas páginas. Restos y reliquias de esta civilización todavía se encuentran por la región.

Los regiones más rurales y apartadas de Panamá suelen estar habitadas por asentamientos de campesinos. Los campesinos viven en casas de familia, algunas veces construidas de quinchá y materiales sencillos como zinc o madera; aunque también se encuentran casas de cemento y ladrillo. Las casas

suelen estar dispersas, y siendo el terreno montañoso, visitar a un vecino puede representar hasta algunas pocas horas de caminata. A pesar de esto, la mayoría de las casas y el centro de los poblados se construyen alrededor de estructuras comunes como jardines de baile o iglesias. Es a las orillas de las carreteras que se suelen ubicar comercios como tiendas de abarrotes y hoteles para jornaleros.

Los habitantes de estas comunidades apartadas suelen ser personas



mayores, cuyos hijos van a la ciudad y apoyan por medio de las remesas. Por lo que la población es pequeña y el lugar se puede sentir inhabitado. No obstante, durante época de cosecha se pueden encontrar jornaleros, personas que trabajan específicamente en los campos para ganar el sustento diario o cuidando casas. Algunos pueden viajar desde muy dentro en las montañas, por lo que pequeños hostales de hospedaje son comunes en las áreas más agrícolas.



SINOPSIS – Para que Lean LOS JUGADORES

Hace unos días ustedes vinieron a la península de Azuero para pasar carnavales. Como muchos grupos que viajan al interior para estas fiestas, ustedes prácticamente se conocen allá pues pasaron algunos días durmiendo en el piso y en cuartos con unas pocas camas. Aunque formaban parte de un grupo grande de gente, ustedes han decidido quedarse el resto de la semana para conocer la región.

En este tiempo escucharon una de las muchas historias que hablan de oro oculto en las montañas. Esta es particular: viene de una persona cercana a ustedes que ha ido adelante a Las Minas y a buscar el tesoro. Esto añade a su objetivo de pasear por la región: encontrarse con su amigo cercano y tal vez hacerse con parte del tesoro. Su amigo les dejó una pepa como evidencia.

El tesoro consta de pepitas de oro, suficientes para comprar una casa o dos para cada uno. Ustedes han sido informados que para encontrar el tesoro deben ampararse de la luz de la luna. El lugar donde fue enterrado fue marcado con espejos que destellan al salir la luna en una noche clara. La luna saldrá casi todos los días de esta semana y el verano hace los cielos más claros.

El viaje por las montañas es difícil, pero ustedes cuentan con carro pickup de alta gama, de esos que son comunes para trabajos agrícolas en estas áreas. Para la travesía han ubicado algunas pocas palas, machetes y linternas. Tienen comida como para picar, pero no tienen realmente provisiones a parte de algunos galones de agua en botellas. Al iniciar la historia han llegado cayendo la noche a un hostel de vía. Es un hotel pequeño y barato, y por su condición no puede albergar a mucha gente.

Más allá de la carretera, por los senderos y caminos no marcados se encuentran las viejas minas desde las que los españoles extrajeron el oro de estas montañas y desplazaron a lo que quedaba de la milenaria civilización istmeña: el Gran Coclé.

CUESTIONARIO

Para el GM: Estas cuatro preguntas son generales, hay más preguntas en la siguiente página que determinan las relaciones entre los personajes. Haz las preguntas de esta página primero, luego que todos se presenten. Cuando ya se han presentado escoge dos preguntas en la siguiente página para cada uno.

Para los jugadores: Al responder la pregunta siempre responde positivamente, la historia es mejor si tratas de dar detalles por lo que siempre añade una o dos oraciones a tu respuesta dando más información sobre lo que respondes. Trata de responder “y por qué” a cada pregunta.

1. ¿Cuál es una característica tuya que te hace valioso para un equipo?

2. ¿A quién no le contaste de tu viaje a carnavales?

3. ¿Quién es una persona en tu familia que te hace sentir especial?

4. Te apena una cosa que hiciste en el pasado, ¿qué es?

Cada jugador debe responder seis preguntas en total, las cuatro generales y dos de esta lista.

1. ¿De qué forma ha tomado el grupo ventaja de ti? ¿Sientes que cuando lo hacen, entiendes sus intenciones?
2. ¿Qué has hecho para manipular al grupo para que te ayuden a encontrar el tesoro? ¿Quién crees que es la persona del grupo que más has manipulado para lograr esto?
3. ¿Cuál es una opinión que tienes de otra persona del grupo que no quieres que nadie sepa? ¿Quién es esta persona?
4. ¿Qué artilugios o artefactos siempre cargas contigo? ¿Quién te los dio, y por qué no los sueltas?
5. ¿De las personas en el grupo quien te cae mal?
6. Has viajado antes por esta región y conoces alguna leyendas e historias lúgubres, ¿cuál te llama más la atención?
7. La gente suele verte cómo mantequilla: una persona a quien no hay que prestarle mayor atención, ¿por qué están equivocados?
8. ¿Serías capaz de sacrificar el bienestar de otra persona por tu propio beneficio?
9. Tienes toda la intención de encontrar el tesoro, ¿qué estás dispuesto hacer para que los otros no te detengan?
10. Tienes una razón particular para encontrar este tesoro, razón que es desconocida para el resto del grupo y debe permanecer oculta, ¿cuál es esta razón?
11. En carnavales siempre eres quien más sale, y siempre llegas al día siguiente, ¿qué razón particular usas para excusar este comportamiento a tu persona? ¿Y a los demás?
12. Emprendes este viaje por el motivo de sobrellevar un miedo que llevas contigo por años, ¿cuál es este miedo? ¿Por qué los demás no pueden saber?

En las siguientes páginas se han organizado cuestionarios de seis preguntas para imprimir, para su comodidad.

1. ¿Cuál es una característica tuya que te hace valioso para un equipo?
2. ¿A quién no le contaste de tu viaje a carnavales?
3. ¿Quién es una persona en tu familia que te hace sentir especial?
4. Te apena una cosa que hiciste en el pasado, ¿qué es?
5. ¿De qué forma ha tomado el grupo ventaja de ti? ¿Cuándo lo hacen, entiendes sus intenciones?
6. La gente suele verte cómo mantequilla: una persona a quien no hay que prestarle mayor atención, ¿por qué están equivocados?

1. ¿Cuál es una característica tuya que te hace valioso para un equipo?
2. ¿A quién no le contaste de tu viaje a carnavales?
3. ¿Quién es una persona en tu familia que te hace sentir especial?
4. Te apena una cosa que hiciste en el pasado, ¿qué es?
5. ¿Qué has hecho para manipular al grupo para que te ayuden a encontrar el tesoro? ¿Quién crees que es la persona del grupo que más has manipulado para lograr esto?
6. ¿Serías capaz de sacrificar el bienestar de otra persona por tu propio beneficio?

1. ¿Cuál es una característica tuya que te hace valioso para un equipo?
2. ¿A quién no le contaste de tu viaje a carnavales?
3. ¿Quién es una persona en tu familia que te hace sentir especial?
4. Te apena una cosa que hiciste en el pasado, ¿qué es?
5. ¿Cuál es una opinión que tienes de otra persona del grupo que no quieres que nadie sepa? ¿Quién es esta persona?
6. Tienes toda la intención de encontrar el tesoro, ¿qué estás dispuesto hacer para que los otros no te detengan?

1. ¿Cuál es una característica tuya que te hace valioso para un equipo?
2. ¿A quién no le contaste de tu viaje a carnavales?
3. ¿Quién es una persona en tu familia que te hace sentir especial?
4. Te apena una cosa que hiciste en el pasado, ¿qué es?
5. ¿Qué artilugios o artefactos siempre cargas contigo? ¿Quién te los dio, y por qué no los sueltas?
6. Tienes una razón particular para encontrar este tesoro, razón que es desconocida para el resto del grupo y debe permanecer oculta, ¿cuál es esta razón?

1. ¿Cuál es una característica tuya que te hace valioso para un equipo?
2. ¿A quién no le contaste de tu viaje a carnavales?
3. ¿Quién es una persona en tu familia que te hace sentir especial?
4. Te apena una cosa que hiciste en el pasado, ¿qué es?
5. ¿De las personas en el grupo quien te cae mal?
6. En carnavales siempre eres quien más sale, y siempre llegas al día siguiente, ¿qué razón particular usas para excusar este comportamiento a tu persona? ¿Y a los demás?

1. ¿Cuál es una característica tuya que te hace valioso para un equipo?
2. ¿A quién no le contaste de tu viaje a carnavales?
3. ¿Quién es una persona en tu familia que te hace sentir especial?
4. Te apena una cosa que hiciste en el pasado, ¿qué es?
5. Has viajado antes por esta región y conoces alguna leyendas e historias lúgubres, ¿cuál te llama más la atención?
6. Emprendes este viaje por el motivo de sobrellevar un miedo que llevas contigo por años, ¿cuál es este miedo? ¿Por qué los demás no pueden saber?

Para el GM
Si eres jugador,
cierra el libro y
no sigas leyendo.

EL MONSTRUO

El monstruo de **Dread: Las Minas** es una sombra. Un ser incorpóreo que se manifiesta como una sombra. En cualquier lugar donde haya luz puede aparecer esta sombra. La forma e incluso la identidad del monstruo pueden ser determinados por el GM según sus propios gustos y los de sus jugadores. El monstruo que se propone aquí toma la forma de una sombra humanoide, que puede compararse con los dibujos pintados sobre la cerámica que acompañan estas páginas.

El monstruo acecha a aquellas personas que intervienen en su territorio y dejando en ellas una mancha o huella que los identifica como marcados para morir. El obtener la huella es la parte principal de los primeros actos del juego, poco a poco cada jugador va ganando su respectiva huella, hasta que todos están marcados para morir, lo que lleva al desenlace en el tercer acto con el monstruo. La forma en la que el monstruo destruye a sus víctimas puede ser variada, se propone que el contacto con la sombra queme a la víctima, o por ejemplo que ser cubierto por completo la asfixie.

El mecanismo por el cual se adquiere la huella debe ser determinado por el GM de antelación y es mejor que no cambie durante la aventura, aunque podría cambiar de aventura en aventura. Se propone que el mecanismo sea destruir o cortarse con un pedazo de cerámica pintado. Una vez cortado, la herida cicatriza rápidamente en forma de una marca característica, que sería la huella. La marca debe ser fácilmente reconocible y por tanto fácil de explicar con palabras. Por ejemplo: una equis con dos gotas como lágrimas.

El monstruo en sí no es un ser que se pueda destruir, debe ser una fuerza inmóvil e imparable. No obstante, ya que depende de la existencia de sombras para manifestarse, no podría aparecer en lugares donde no hay luz. De modo similar, apuntándolo directamente con una fuente de luz coherente, como una lámpara o linterna de mano puede retrasar el progreso de la sombra, pero solo momentáneamente.

GUÍA DEL escenario

Los jugadores van a llegar a un lugar recóndito dentro del distrito de Las Minas. En el distrito hay unos cuantos pueblos grandes, que están por las carreteras. El grupo de jugadores parte en la tarde de alguno de estos pueblos y llegan hasta un hotel de vía, a las orillas de un asentamiento campesino. El asentamiento puede tener un nombre para hacerlo fácil de identificar, por ejemplo: Tres Agua, Dos Caminos, Viejo Monte, Bracamonte, o similares.

El asentamiento tiene algunas casas, pero muy dispersas, caminar entre una casa a otra puede tomar un mínimo de 15 minutos y hasta algunas horas. El terreno es muy montañoso, y el carro solo se puede utilizar esporádicamente para ir a los lugares más importantes del asentamiento: el jardín y la iglesia. Que realmente están cerca los unos de los otros.

Cerca del centro del asentamiento hay luz, por lo que el jardín y la iglesia tienen luz eléctrica y hasta dos postes de luz que alumbran el camino. No hay señal de celular y esporádicamente se puede conseguir data o se pueden hacer llamadas. Esto no es por algún asunto místico, el terreno, la jungla y las muchas montañas hacen difícil que llegue la señal considerando la pobre infraestructura.

Tanto la iglesia como el jardín son viejos, pueden tener al menos treinta años de haberse construido y no se utilizan con regularidad. Las personas que podrían utilizarlos se han mudado a los pueblos o asentamientos con más gente, por lo que todo esta abandonado, las puertas, de haber, estarían destruidas y cualquier cosa de valor o especialmente útil ya habrá sido robada.

El lugar de interés principal es una mina, un hueco en la tierra, por donde pueden entrar hasta dos personas a la vez. El hueco se puede encontrar por destellos de luz, que corresponden a espejos dentro de la mina, que resplandecen cuando les da la luz de luna. Durante el día no se pueden discernir.

Los jugadores se van a encontrar con algunas personas, muy pocas, no más de cinco, medio por el cual reciben información que pueden utilizar para definir cómo se consiguen las huellas y la forma en la que el monstruo mata a sus víctimas. Se consideran personas de campo, padres de familia mayores,

jornaleros, y el más importante de los personajes el familiar cercano que les dio la pista del oro. Estos personajes pueden ir muriendo conforme pasa la historia o pueden aparecer muertos ya dependiendo del tiempo disponible para terminar la historia y cuanto quieran interactuar los jugadores con personajes.

Lo más importante cómo guía de la historia es proveer oportunidades para que los jugadores ganen la huella. Por ejemplo, pueden romper un jarrón al pisarlo desapercibidamente, que los corta dejando una cicatriz. Tal vez, alguien trata de lanzar un pedazo de piedra, pero resulta que era un pedazo de cerámica marcada, y que corta a la persona cuando lo agarra. No hay que poner obstáculos para las huellas, lo importante para mover la historia es que los jugadores las adquieran.

Los jugadores no deben de poder regresar al hotel una vez salen de allí, y el carro no les servirá mucho para avanzar una vez lleguen al asentamiento. Para evitar que los jugadores salgan sin avanzar la historia el carro debería estancarse, algo común cómo que es un carro viejo y no tiene gasolina, o alguna falla eléctrica puede ser suficiente como explicación. Alguien se podría quedar arreglándolo, pero ya que no es buena idea separar el grupo, debe hacerse especialmente complicada esa opción o al menos poco conveniente.

No hay forma de remover las huellas una vez las adquieren, es una marca de muerte. No obstante, no es recomendable que los jugadores sepan esto. Los personajes del GM pueden dar pistas sobre cómo remover las huellas, a pesar de que todas fallarán. La idea es que los jugadores tengan esperanza de que podrán remover la huella de algún modo. Algunas ideas que se pueden utilizar como posibles formas de remover las huellas:

1. Llevar un jarrón hasta lo profundo de la mina.
2. Construir un jarrón usando piedras y materiales encontrados en la mina.
3. Pasando una noche entera dentro de la mina completamente solo (se podrían añadir más complicaciones como no tener agua o ropa)
4. Sumergirse en un chorro cercano bajo la luz de la luna (nuevamente añadir complicaciones como la falta de ropa, o tal vez cargando algún material que haga complicado el viaje).

En *Dread*, las respuestas de los jugadores al cuestionario deben informar la mayoría de las partes del juego, por lo que es preferido usar ese material para construir los obstáculos. No obstante, siendo un lugar recóndito, existen muchos animales y alimañas que harán difícil el paso de los jugadores. En Panamá, los alacranes son venenosos y pueden matar si no se trata la herida. Esto es cierto de serpientes y arañas también, que pueden causar heridas incapacitantes, junto con altas fiebres. Por la zona no hay muchos animales grandes como jaguares, pero si hay búhos y otras aves de rapiña, como gallotes.

Dread: Las Minas no se basa en ninguna leyenda precolombina en particular, pero toda la región se cierne, en la vida real, con misticismo por lo que los jugadores traerán sus propias leyendas y conocimientos de la zona al juego. Los duendes, las brujas, y los monstruos mitad humano como La Tulivieja, se cree que habitan estas zonas. A pesar de esto, estos elementos no son parte directa de este escenario, pero informan su ambientación. Hay dos elementos lúgubres para considerar:

1. La cerámica y orfebrería del Gran Coclé (elementos que visten estas páginas)
2. La pintura de huacas, el arte de la civilización del Gran Coclé que acompaña la cerámica y orfebrería.

El monstruo debe estar ligado a estos elementos, pero de tal forma que sea fácil para los jugadores identificarlos.

Por último, en *Dread* los jugadores deben siempre sentir que pueden ganar, que podrán vencer al monstruo, y cada vez que descubren estos elementos van a aumentar sus esperanzas. No obstante, esto no pasa en *Dread*, los jugadores no pueden vencer al monstruo.



Dread: Las Minas – ACTOS Y PULSO DE LA HISTORIA.

PRIMER ACTO – LA LLEGADA

- 1. Montar la escena:** Los jugadores llegan al hotel de vía entrada la tarde, aún es de día, pero queda menos de una hora de sol. El hotel no tiene muchas vacantes, y solamente una persona trabaja allí: una señora en edad de tener hijos, pero que no está muy interesada en recibir noticias o hablar con gente.
 - a.** Los jugadores pueden pedirle a la señora direcciones hacia el asentamiento. Ella sale de trabajar a las 6pm, antes de que baje el sol.
 - b.** El vestíbulo y los alrededores del hotel están bordeados con algo de cerámica: platos, jarrones, y pots. Entre ellos algunos estarán marcados con huacas, que los identifican como cerámica del Gran Coclé.
 - c.** El hotel es muy simple y humilde. Los cuartos están limpios, pero la edificación parece no haber sido terminada. El baño es común y está al final del pasillo. No hay acabados y las camas son pequeñas y baratas. Para gente de ciudad es un lugar muy incómodo.
- 2. Incitar a la aventura:** En este punto los jugadores deben decidir si avanzar con la aventura o permanecer más tiempo en el hotel. El tiempo en el hotel debe ser una oportunidad para crear tensión, de tal forma que los jugadores no quieran permanecer allí. Puedes añadir elementos como arañas y alacranes para que los jugadores tengan que acercarse a la torre. También puede ser una primera oportunidad para que alguno se corte o tropiece con un pedazo de cerámica y adquiera la marca. Si los jugadores deciden quedarse a dormir en el hotel, se puede usar un ataque de ladrones al carro para despertarlos e incitarlos a seguir. Una vez que los jugadores emprenden el viaje a la mina debe procurarse darle una marca a algún jugador rápidamente.
- 3. Llegada al asentamiento:** La mina está a las orillas del asentamiento. Para llegar al asentamiento se necesita carro. Desde el camino, que es de

tierra y donde ha llovido recientemente se pueden aproximar primero a la iglesia, pero si continúan llegarán al jardín. No obstante, en este momento se debe dar la oportunidad de abandonar el carro. Lo más sencillo es que el carro se atasque en el lodo y que no se pueda sacar hasta que el lodo seque, lo que requeriría que salga el sol. Otras cosas que se pueden usar es un tanque de gasolina roto, una llanta explotaba, o un fallo del motor debido al largo viaje y lo viejo del carro.

- a. Aquí hay que darles oportunidades a los jugadores de sacar el carro, no obstante, todo fallará en lo que van gastando la torre.
- b. Si algún jugador es eliminado en este punto se puede ir caminando al hotel y buscar ayuda para sacar el carro. Este jugador no participaría de la aventura.

4. Algo extraño pasa: Una vez llegan al asentamiento, ya sea cerca de la iglesia o al jardín, habrá una casa con un cuidador. También encontrarán un auto abandonado, el auto está sin gasolina. El cuidador es un señor de unos 40 años, se nota que es una persona que trabaja con las manos. Puede o no tener familia, que viviría con él allí cuidando la casa.

- a. Al hablar con este señor él les comenta que siempre tiene cuidado de no dañar la cerámica que se encuentra por el lugar y que además es muy fácil cortarse con ellas. Por lo que es mejor no recogerlas.
- b. El señor también les puede contar sobre el paradero del familiar cercano que se adelantó, les daría direcciones para seguir el camino que él siguió para llegar a la mina.
- c. Si se le presiona para hablar más de la cerámica él señor les comentará que cuando era niño uno de sus compañeros de escuela se cortó con uno de esos jarrones, y a los pocos días desapareció. No lo encontraron.
- d. El auto que está en el jardín es el auto del familiar cercano. Si el personaje que es parte de esa familia lo investiga recibirá esta información. El auto no tiene gasolina, probablemente fue robada, o algo similar. En cualquier caso, si los jugadores tratan de usarlo para escapar del lugar, se darán cuenta de que el auto de los

jugadores está atorado en el camino y no hay suficiente espacio para que pasen ambos.

- e. Si uno de los jugadores ya tiene la marca, puede preguntarle al señor sobre ella. No obstante, el señor no sabrá nada al respecto.

5. La entrada a la mina: El camino a la mina está oscuro y abandonado, no obstante, hay algunas casas cercanas, nadie responderá si se tratan de acercar, pero hay cerámica en las casas. Para este tiempo ya ha salido la luna y se ve con cierta claridad en la oscuridad, se pueden definir ciertas sombras que emanan de la luz de luna. Para ubicar la entrada a la mina necesitan buscar destellos cómo de espejo. A la orilla del camino sentado y herido encontrarán a un jornalero.

- a. El jornalero llamará a los jugadores para pedirles ayuda, se ha cortado el pie y no puede caminar. No obstante, la herida se ha cerrado casi por completo y ha formado una cicatriz que toma la forma de la marca distintiva. Si los jugadores tienen medicinas para el dolor se la pueden ofrecer al jornalero. Lo otro que pueden hacer es tratar de llevarlo al alguna de las casas. En cualquier caso, el jornalero está marcado para morir. Cuando se acerquen a una fuente de luz, por ejemplo, las linternas, aparecerá el monstruo, que empezará a cubrir con su sombra al jornalero y quemarlo hasta morir.
- b. Si algún otro jugador ya tiene la marca, también será acechado por la sombra. Los jugadores pueden adentrarse en la mina para huir de la sombra. Los jugadores también pueden apagar las linternas, lo que les dará algo de tiempo, no obstante. De no tener ningún jugador la marca, es necesario que la adquieran en este punto, por lo que deben hacer algo imprevisto como romper un jarrón o pisar un plato.

SEGUNDO ACTO – SOMBRAS EN LA OSCURIDAD

1. El interior de la mina: Entrar a la mina solo puede hacerse de dos por vez. Por lo que, si más de dos jugadores quieren entrar, tendrán que hacer uso de la torre para poder coordinarse correctamente.

- a.** La entrada a la mina es por una bajada, un hueco en la tierra. Debe ser posible para los jugadores escalar, pero es escarbado y va a estar oscuro, por lo que es una oportunidad para usar la torre en más de una ocasión.
- b.** La entrada y el interior de la mina están repletos de espejos. Estos espejos son pedazos y por tanto son oportunidades para que los jugadores se hieran, en especial si van a prisa o en la oscuridad.
- c.** La mina en sí va a estar llena de alimañas, es un nido para alacranes, serpientes y arañas, todas muy venenosas.
- d.** La entrada es una oportunidad perfecta para que otro jugador agarre la marca.

2. Atravesando la vieja mina: Dentro de la mina los jugadores buscarán la cámara donde esta oculto el tesoro. El tesoro son suficientes pepitas de oro para comprar varias casas, o el equivalente de mucho dinero. El tesoro es real, y lo pueden encontrar luego de buscar lo suficiente.

- a.** Los pasadizos de la mina son estrechos. Muchos pasillos requieren que los personajes se arrodillen o incluso que se arrastren por el piso. Aunque la mina no esta electrificada, el familiar dejó algunas luces encendidas en el camino mientras investigaba la mina, por lo que algunos pasadizos tendrán lámparas de baterías que los iluminen.
- b.** Luego de avanzar un poco por la mina, los jugadores divisarán la luz de la linterna del familiar que se fue adelante. El pasillo para llegar hasta allá será bastante estrecho y posiblemente solo pueda pasar uno por vez.
- c.** En la cámara donde está el tesoro encontraran el cuerpo chamuscado del familiar que se adelantó. Si lo investigan ubicarán la marca característica del monstruo. En esta cámara hay encendida

una lámpara fuerte. El tesoro está a la vista, pero las pepitas de oro están dentro de jarrones de cerámica del Gran Coclé; son muy frágiles.

- d. Durante todo el recorrido de la mina, debe permear la idea de que el monstruo esta acechando. Toda vez que haya luz, van a haber sombras, y desde las sombras se manifiesta el monstruo. El monstruo solamente acecha a las personas que tienen la marca, pero conforme avanzan por la mina, habrá nuevas oportunidades para obtener la marca.
 - e. Dentro de la mina se podrían encontrar libros o diarios escritos por los conquistadores españoles en español del siglo dieciséis. Usando estos documentos, los jugadores pueden discernir teorías que los españoles rescataron de los indígenas sobre cómo remover las huellas. No obstante, todas las teorías son falsas, pero los jugadores no deben saber esto.
 - f. En este punto se puede revelar algo aterrador sobre la sombra que les da a los jugadores una razón para tratar de solucionar el problema de las huellas. Se recomienda que los jugadores descubran que la huella se esparce entre familiares. O sea que si no remueven sus huellas la sombra podría aparecerles a sus seres queridos fuera de la región. Esto puede descubrirse por medio de los documentos, o un mensaje de teléfono con una foto de la huella en algún familiar.
- 3. Escapando de la mina:** En este punto los jugadores deberán decidir cómo escapar de la mina y si llevarán consigo algo del tesoro. Adicional a esto, puede ser que algunas de las pistas que encontraron sobre cómo quitarse las pistas les informen de las siguientes decisiones a tomar. En cualquier caso, salir de la mina es el siguiente paso de los jugadores.
- a. Pueden tratar de salir de la mina de la misma forma que entraron, pero el camino es difícil de seguir sin las guías de las luces que tenían al adentrarse en la mina, por lo que es fácil perderse.
 - b. La otra opción es adentrarse más en la mina, y utilizar el caudal de un río para seguirlo a la salida.

- c.** Si los jugadores están tomando mucho tiempo para salir o tienen dificultades se puede iniciar un derrumbe o una inundación de la mina causada por la lluvia.
 - d.** El escape debe ser cercano, con la sombra hiriendo a al menos uno de los jugadores. La herida debe ser incapacitante de tal forma que los otros jugadores tengan que hacer un esfuerzo adicional o repartirse el esfuerzo para cargar con el personaje herido.
- 4. La salida de la mina:** Si los jugadores decidieron seguir el caudal del río, llegaran a un chorro. En el chorro los jugadores pueden tratar de curarse de las huellas. Aunque no lo podrán conseguir, el ritual para tratar de removerlos debe involucrar que los jugadores se pongan en un peligro mayor.
 - a.** Se recomienda que los jugadores deban sumergirse por algún tiempo con jarrones del Gran Coclé.
 - b.** También se pueden utilizar otras complicaciones cómo tener que hacerlo desnudos, o vendados.
 - c.** La sombra los estará acechando en todo momento, incluso mientras tratan de sanarse las huellas.
 - d.** Si se necesita una fuente de luz, la luz de luna puede aparecer detrás de las nubes para proveerla.
 - e.** En caso de que los jugadores regresaron por donde vinieron, podrían decidir ir a la iglesia, pero la misma esta abandonada y no hay nada en ella más que una estructura vieja y decrepita. Se podrían ubicar aquí algunos viejos libros cómo los de los españoles para darles más pistas a los jugadores y guiarlos hacia alguna posible solución.
 - f.** Lo importante en esta etapa es que los jugadores empiecen a sufrir directamente de los efectos de la sombra. Los jugadores serán heridos mientras tratan de escapar de ella y poco a poco perderán sus fuerzas.

TERCER ACTO – EL FIN DEL CAMINO

- 1. El ritual para remover las huellas:** Los jugadores para este punto ya deben haber discernido al menos una estrategia para sanar las huellas; es importante dejar que traten de hacerlo. En contraste algunos jugadores pueden decidir escapar, regresar al auto y huir con el oro. El escape por esta vía es imposible, de ser necesario, los carros deberán desaparecer si los buscan o haber sido completamente destruidos.
 - a.** En este punto los últimos jugadores que falten deben recibir la huella. De ahora en adelante todos los personajes estarán bajo el acecho del monstruo y todos morirán o desaparecerán completamente durante este acto.
 - b.** Si algún jugador tuvo que dejar el juego o fue eliminado por otras causas antes, este es un buen momento para encontrar sus restos. Que los jugadores sepan que el destino de ese personaje puede ser el suyo.
 - c.** Lo importante ahora es que los jugadores descubran o decidan una manera para vencer al monstruo, estas son maneras que deben inventarse ellos, ninguna servirá, pero el GM puede utilizarlas para tratar de terminar la sesión.
- 2. Confrontar al monstruo:** Los jugadores probablemente separen al grupo para algunos distraer al monstruo mientras otros se curan de las huellas, o que de algún otro modo traten de vencer al monstruo. Al hacer esto se pueden añadir nuevos poderes al monstruo.
 - a.** El monstruo puede tener más de una sola sombra.
 - b.** El monstruo podría volverse corpóreo en la oscuridad.
 - c.** Se podrían añadir otros poderes como la capacidad de agarrar cosas en lugar de solamente quemarlas.
- 3. Al librarse de las huellas:** Si los jugadores logran librarse de las huellas el monstruo dejará de perseguirlos, en este punto el GM puede dejar que salga el sol y que acabe la aventura. Los jugadores sobrevivientes deberían discutir qué dirán y con quien hablaran sobre lo que paso. Esto permite una catarsis a la historia.

- a. Una vez recuperen la señal alguno de los jugadores recibirá una llamada o un mensaje de texto informándole que uno de sus familiares ha muerto chamuscado y que debe regresar a casa. Al inspeccionar una foto del cuerpo, debe estar visible la huella.



Dread: Las Minas fue preparado por Ricardo De Levante.

Puede contactarlo por r.de@ieee.org

Basado en el juego Dread por The Impossible Dream y el panfleto “Dreadful” por Sam Gundaker.