

R&F 3.0

Asalto a la Memoria



Versión Beta

Print Friendly

Arkayver



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>



~ Capítulo 0 ~

Créditos y Licencia

Reconocimientos

RyF 3.0 tiene una licencia CC-BY-SA y sus autores son, por orden alfabético:

Adral, Aida, Antias, Bragolsul, Bandido, Blackwood, Britait, Bushido, Carlos, Clementine, Conan, Duma, Edwarf, Eldaniel, Elmago79, Ferk, Frank, Frimost, Jose3377, Koña, Krusher, Leonard, Lotario, Meroka, Miss Bennet, Mordecai, Morkai5, MrPotato, Spekkio, Starkmad, Suki, Theck, Trukulo, Werden y Zorion

Imagen Portada: ChatGPT (IA)

Autoría

Autor del documento y maquetación: Eduardo Sánchez “Arkayver”

Juego Basado en “Assylum Raiders”, presentado al concurso “El rolero de Hierro” edición 2012

Licencia



CC-BY-SA 4.0

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato para cualquier propósito, incluso comercialmente.

Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente.

La entidad licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:

Atribución — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.

CompartirIgual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una excepción o limitación aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como publicidad, privacidad, o

derechos morales pueden limitar la forma en que utilice el material.



*Créditos y
Licencia*



*Créditos y
Licencia*



*Asalto a la
Memoria*

~ Capítulo 1 ~

Introducción

La naturaleza del medio

En un mundo donde los recuerdos son el último refugio de lo perdido, los Recuperadores son los últimos aventureros que desafían las sombras del pasado. Este juego de rol te invita a encarnar a un equipo de trillizos, entrenados para recuperar obras de arte que existen solo en la memoria de los ancianos. Tu equipo trabajará para poderosas Mega Corporaciones, enfrentándose a dilemas éticos, competencia implacable y los peligros de explorar recuerdos desmoronados.

Recuperadores: los nuevos héroes del pasado. Como Recuperador, tu misión es simple en la superficie, pero compleja en su ejecución: infiltrarte en recuerdos, recuperar arte perdido y regresar con vida. Pero el camino está lleno de obstáculos. La nostalgia es tu aliada y tu enemiga, los recuerdos son un campo de batalla, y las corporaciones solo ven ganancias donde tú ves riesgo.

¿Qué significa ser un Recuperador?

Los Recuperadores no son simples empleados. Son parte de una clase trabajadora que ha encontrado una última oportunidad en un mundo roto. Con el auge de la automatización y el desempleo masivo, las ETTs (Empresas de Trabajo Temporal) ofrecen un nuevo tipo de empleo: contratos familiares donde equipos de hermanos trabajan juntos para "recuperar" arte perdido en los recuerdos de ancianos.

Tus responsabilidades como Recuperador:

1. **Infiltración:** Usar subterfugios para acceder a los ancianos sin levantar sospechas.

2. **Manipulación emocional:** Incrementar la nostalgia de los ancianos para acceder a sus recuerdos.

3. **Exploración:** Navegar entornos oníricos llenos de peligros para localizar la obra de arte objetivo.

4. **Competencia:** Enfrentar a otros Recuperadores rivales y a las manifestaciones hostiles de los recuerdos.

5. **Extracción:** Regresar al mundo real con la obra de arte, enfrentando los retos del tiempo y los recursos limitados.

Contexto Distópico: El mundo después del Tirano

La sociedad actual vive las consecuencias de un pasado autoritario. El Tirano, en un intento de borrar la cultura y la creatividad, ordenó la destrucción de todas las obras de arte. Lo que quedó fueron recuerdos fragmentados y una humanidad que lucha por reconectar con su herencia cultural.

Aspectos clave del mundo:

- **La sociedad trilliza:** Gracias a políticas de fertilidad estatal, todas las familias tienen trillizos, quienes comparten un destino unido tanto en apariencia como en oportunidades.
- **Desempleo masivo:** La automatización ha dejado a millones sin trabajo, mientras los bots dominan todos los sectores laborales.
- **Las Mega Corporaciones:** Con el colapso de los gobiernos tradicionales, estas entidades controlan la economía, la política y el acceso a los recursos.



Introducción

Asalto a la Memoria

Asalto a la Memoria

Introducción



- Los ancianos y sus recuerdos: Son los últimos guardianes de un pasado perdido. Sus memorias son la clave para recuperar lo que el Tirano destruyó.

Objetivo principal: Recuperar obras de arte a través de recuerdos

El objetivo de los Recuperadores no es solo cumplir con su contrato, sino también reconstruir fragmentos de humanidad. Para ello, deberás usar tecnología avanzada, trabajar en equipo y superar los desafíos que presenta cada recuerdo.

Las claves del éxito:

- Planificación: Diseña estrategias efectivas para abordar cada misión.
- Colaboración: Trabaja con tus hermanos y aliados para superar los retos.
- Adaptación: Afronta los imprevistos que surgirán tanto en el mundo real como en los recuerdos.

El sistema de juego

Este manual utiliza el sistema RyF (Rápido y Fácil) 3.0, adaptado para representar la exploración de recuerdos y la gestión de recursos en un entorno distópico. El sistema combina mecánicas ágiles y flexibles con opciones para el desarrollo narrativo y estratégico.

Características destacadas del juego:

- Trillizos como una unidad: Cada jugador controlará a un grupo de tres hermanos, intercambiándolos según las necesidades de la misión.
- La Nostalgia como recurso: Los sentimientos de los ancianos impactarán directamente en las posibilidades de éxito.
- Desafíos narrativos: Los recuerdos desmoronados presentan peligros únicos y cambios dinámicos en la narrativa.

En este capítulo introductorio, has conocido los fundamentos de lo que significa ser un Recuperador y el contexto en el que operarás. Estás a punto de adentrarte en un mundo lleno de dilemas morales, tecnología avanzada y un pasado que necesita ser rescatado.

Prepárate para enfrentar los retos que vienen. La humanidad cuenta contigo para recuperar lo que se ha perdido.



~ Capítulo 2 ~

Ambientación

La Sociedad Trilliza

El impacto de la política estatal en las familias y la economía

Desde hace décadas, las políticas estatales han moldeado la estructura de la sociedad de manera irreversible. Uno de los cambios más profundos fue la implementación del Programa de Fecundidad Estatal, cuyo objetivo original era aumentar la natalidad en un mundo que enfrentaba un envejecimiento poblacional acelerado. Sin embargo, los resultados superaron las expectativas, y ahora cada nacimiento es múltiple, específicamente de trillizos.

La vida de los trillizos está profundamente influenciada por un estado paternalista que invierte significativamente en su desarrollo durante los primeros 18 años de vida. Durante este periodo, el gobierno asegura educación, vivienda y alimentación. Sin embargo, al alcanzar la mayoría de edad, esta red de apoyo desaparece abruptamente, dejando a los jóvenes a su suerte en un mundo laboral hipercompetitivo y con una economía profundamente automatizada. Este sistema crea un ciclo de dependencia y desamparo que define las vidas de la mayoría de los ciudadanos.

El declive laboral y el auge de los bots

El avance de la automatización ha transformado todos los sectores de la economía. Robots especializados han reemplazado a los trabajadores humanos en casi todas las profesiones: desde la medicina y la agricultura hasta la construcción y los servicios públicos. Estos bots son altamente eficientes, capaces de realizar en un día lo que un humano podría tardar semanas.

El resultado ha sido un aumento masivo del desempleo, dejando a la mayoría de la población en una situación precaria. Mientras tanto, los impuestos continúan subiendo para sostener sistemas de pensiones insostenibles, en una economía donde la mayor parte de los ingresos provienen de las Mega Corporaciones y no de trabajadores humanos. La edad de jubilación se ha extendido hasta los 100 años, pero pocos logran llegar a ella con medios suficientes para sobrevivir.

Las Mega Corporaciones: Los nuevos titanes del poder

Con el colapso de los gobiernos tradicionales, las Mega Corporaciones han llenado el vacío de poder. Estas entidades poseen recursos inimaginables y dominan todos los aspectos de la vida cotidiana, desde la producción de alimentos hasta el acceso a tecnología y servicios esenciales. Aunque los gobiernos aún existen de forma nominal, la verdadera autoridad reside en las corporaciones.

Los ciudadanos han pasado a ser clientes de estas entidades, donde la lealtad y el consumo son las únicas monedas de valor. Las corporaciones también controlan el único recurso que aún escapa a la automatización: la creatividad humana. Esto es especialmente evidente en el mercado negro de recuerdos artísticos, donde las obras destruidas por el Tirano son ahora el botín más codiciado.

Recuperadores y ETTs: El funcionamiento del empleo como "familias contratadas"

En este mundo de desigualdad extrema, las empresas de trabajo temporal (ETT) se han convertido en intermediarios cruciales entre los desempleados y las

Mega Corporaciones. Estas agencias ofrecen contratos "a familia", permitiendo a los trillizos trabajar juntos como una unidad. Este modelo busca maximizar la eficiencia y minimizar los costos, al tiempo que explota la conexión natural entre hermanos para garantizar lealtad y compromiso.

Los Recuperadores son empleados clave dentro de este sistema. Su tarea es realizar "recuperaciones" de obras de arte perdidas accediendo a recuerdos humanos. Aunque se les promete estabilidad económica, el trabajo es extremadamente peligroso y moralmente ambiguo. A menudo, los Recuperadores deben manipular a ancianos para acceder a sus memorias, enfrentándose también a la competencia de otras ETTs y los riesgos inherentes de los recuerdos inestables.

Ética y sombras de la recuperación

Aunque el concepto de recuperar obras de arte puede parecer noble, el proceso está lleno de dilemas éticos. Los ancianos, quienes poseen los últimos recuerdos de estas piezas, son manipulados para abrir las sendas hacia sus memorias. Este proceso puede ser traumático, ya que el recuerdo suele desmoronarse, llevándose consigo parte de la identidad del anciano.

Además, la competencia feroz entre ETTs convierte cada misión en un campo de batalla, donde los Recuperadores deben enfrentarse tanto a enemigos externos como a los peligros del propio recuerdo. La presión por cumplir con los objetivos de la misión puede llevar a decisiones cuestionables, generando tensiones dentro de los equipos y poniendo a prueba su humanidad.

En este contexto, los Recuperadores caminan una línea delgada entre el deber y la moralidad, intentando encontrar su lugar en un mundo donde la empatía es un lujo y la supervivencia lo es todo.



~ Capítulo 3 ~

Creación de Personajes

Comenzamos

Recuperadores Jugadores (RJs)

En este capítulo, aprenderás cómo crear tus propios Recuperadores Jugadores (RJs). Cada jugador interpretará a una triada de hermanos trillizos, con habilidades y roles únicos que trabajarán en conjunto para superar los desafíos del juego. Este sistema te permite diseñar personajes que no solo destacan individualmente, sino que también encajan en un equipo bien equilibrado. Esta información también está disponible en el manual de RyF.

Creación Básica

Cada RJ se compone de una triada de trillizos. A pesar de compartir características similares físicas y de base, cada hermano tiene habilidades y especializaciones propias que los distinguen.

Atributos:

Todos los RJs poseen unos Atributos innatos adquiridos de forma natural que determinan sus capacidades tanto físicas como mentales que lo definen, y además afectan a sus acciones.

En este juego, los atributos son comunes a toda la triada; tienen carácter familiar.

Tenemos 24 puntos a repartir entre 4 atributos, teniendo en cuenta que su valor debe oscilar entre un mínimo de 4 y un máximo de 10. Debemos tener en cuenta que una vez que hayamos fijado su valor, los tres componentes de la triada de RJs tendrán los mismos valores. Si bien los atributos son innatos, y de momento en este juego no

pueden variar según pasa el tiempo, las Habilidades son las capacidades que tu RJ puede haber aprendido, o practicado, a lo largo de su vida; son fruto de su experiencia previa, y son actualizables y mejorables según el RJ va adquiriendo más experiencia en su uso a lo largo del tiempo. Por ello, ya que cada componente de la triada puede tener su pasado al margen de los demás, las Habilidades son personales de cada RJ. Estas habilidades se agrupan según el Atributo del que dependen.

Habilidades:

En la creación del RJ, el jugador dispone de un total de 70 puntos iniciales a repartir entre las diferentes Habilidades, con las siguientes salvedades: Tal y como se ha comentado, las habilidades se agrupan según el atributo del que dependen, y por ello, los puntos de habilidad inicial deben reflejarlo. Normalmente, si un RJ es bueno en algo, suele tender a mejorarlo. Por ello, a la hora de gastar estos puntos iniciales, se ha de tener en cuenta que no es posible gastar más del valor del atributo *3 en el grupo de habilidades que depende de dicho atributo. El coste de nivel de Habilidad viene indicado por la siguiente relación:

Nivel de Habilidad	Coste
1	1 pto
2	3 ptos
3	6 ptos
4	10 ptos
5	15 ptos

Pasos Iniciales:

1. Define a la Triada:

- Asigna nombres y rasgos básicos para cada hermano (pueden ser nombres similares o totalmente distintos, según el estilo deseado).
- Define una descripción breve de la personalidad de cada uno.

2. Información Atributos:

• Atributo “Físico”:

Mide la capacidad muscular y la resistencia/vitalidad del Recuperador. Por medio de este atributo, un RJ puede llevar a cabo los esfuerzos necesarios para ejecutar acciones físicas, como acarrear peso, ignorar daño o cansancio, aplicar fuerza sobre algo (tirar de algo o empujarlo) De este atributo dependen las habilidades del grupo “F”, así como el Valor Especial “Puntos de Vida”

• Atributo “Destreza”:

Mide la coordinación ojo-mano, la agilidad, los reflejos y el equilibrio. Por medio de este atributo, un RJ se desenvolverá mejor o peor en situaciones que demanden velocidad, agilidad, timing, o bien será capaz de manejar correctamente herramientas para ejecutar trabajos manuales delicados De este atributo dependen las habilidades del grupo “D”, así como el Valor Especial “Defensa”

• Atributo “Inteligencia”:

Mide la capacidad del RJ de aprender y razonar, además de memorizar. Por medio de este atributo, un RJ será capaz de comprender en mayor o menor medida, y por tanto razonar una planificación o resolución ante las diferentes situaciones que requieran una prueba mental De este atributo dependen las habilidades del grupo “I”

• Atributo “Percepción”:

Mide la capacidad del RJ de sentir el medio en el que existe a través de sus sentidos, por medio de su atención Por medio de este atributo, un RJ podrá aprovechar en

mayor o menor medida la información que pueda extraer del medio y de sí mismo, aplicándola a la situación en la que se encuentre De este atributo dependen las habilidades del grupo “P”, así como el Valor Especial “Iniciativa”

3. Información Habilidades:

• Grupo de Habilidades “F”:

Este grupo de habilidades depende del atributo “Físico”

	Habilidad
F	Armas Cuerpo a Cuerpo
	Correr
	Lanzar
	Nadar
	Saltar
	Trepar

• Armas Cuerpo a Cuerpo:

Esta habilidad mide el grado de entrenamiento o conocimiento del uso de armas del tipo Cuerpo a Cuerpo, o bien del uso de su propio cuerpo como arma

• Correr:

Esta habilidad permite aumentar la resistencia al cansancio al correr, permite dar una arrancada veloz, y puede ser usada para ayudar a huir, o capturar al que huye por medio de tiradas enfrentadas

• Lanzar:

Esta habilidad permite alcanzar a cualquier objetivo dentro de un rango razonable con un objeto no demasiado voluminoso

• Nadar:

Esta habilidad permite al RJ mantenerse a flote en un medio líquido en situaciones en las que es posible ahogarse. Permite el uso de apnea para aguantar buceando más tiempo y evitar la asfixia

• Saltar:

Esta habilidad permite conocer cómo mover el propio cuerpo de forma que sea posible llegar más lejos en un salto. Así mismo, permite caer correctamente en caso de



una caída, reduciendo el posible daño causado por la misma

- Tregar:

Esta habilidad permite ascender por un medio (pared, árbol...) de forma rápida y segura. También permite anclarse en las alturas para poder ejecutar otras acciones evitando penalizaciones

- **Grupo de Habilidades “D”:**

Este grupo de habilidades depende del atributo “Destreza”

		Habilidad
D		Armas a Distancia
		Conducir Automóvil
		Esquivar
		Mecánica
		Sigilo
		Ocultarse

- Armas a Distancia:

Esta habilidad permite el uso adecuado de armas que no dependan de la fuerza física del RJ, y que puedan dañar a un adversario lejos del rango cuerpo a cuerpo, como las armas de fuego

- Conducir Automóvil:

Por medio de esta habilidad, el RJ será capaz de estar a la altura conduciendo un vehículo, ya sea participando en una persecución (ya sea persiguiendo, o huyendo), y permite dominar al vehículo en caso de encontrarse en condiciones de alta peligrosidad, como conducir a gran velocidad, hielo/hojas/barro sobre la calzada, campo traviesa...

- Esquivar:

Esta habilidad permite evitar daño producido por elementos arrojados o no, que se acercan a cierta velocidad (visible por el RJ), apartándose a tiempo de su trayectoria

- Mecánica:

Esta habilidad permite reparar/mantener elementos mecánicos (motores, vehículos), siempre que se disponga

de los elementos necesarios para efectuar dicha reparación

- Sigilo:

Esta habilidad permite al RJ moverse en silencio, emitiendo el menor ruido posible al desplazarse

- Ocultarse

Esta habilidad permite al RJ esconderse en el medio en el que esta, ya sea detrás de unos matorrales, etc, complicando la tarea de ser visto. Si el usuario se mueve puede intentar permanecer oculto.

- **Grupo de Habilidades “I”:**

Este grupo de habilidades depende del atributo “Inteligencia”

		Habilidad
I		Perspicacia
		Medicina
		Memorizar
		Orientación
		Sistemas Informáticos
		Supervivencia

- Perspicacia:

Por medio de esta habilidad el RJ podrá deducir los sentimientos e impulsos de las personas y penetrar los engaños simples además de detectar las mentiras no premeditadas. Para engaños premeditados o con buenos mentirosos, la dificultad para detectarlos puede aumentar

- Medicina:

Por medio de esta habilidad, el RJ podrá conocer procedimientos para poder ejecutar primeros auxilios, medicina de campaña, e incluso hacer diagnósticos

- Memorizar:

Retención de información clave sobre el entorno, los recuerdos del anciano y tácticas de recuperación.

- Orientación:

Por medio de esta habilidad el RJ será capaz de trazar una ruta correcta hacia un punto lejano a su posición ya sea





de día o no, o bajo las inclemencias del tiempo. Los resultados obtenidos en las tiradas de esta habilidad deben ser mantenidas en secreto por el Director de Juego

- **Sistemas Informáticos:**

Manejo de software y dispositivos electrónicos, desde la consola del Bot Captador hasta el Changeller.

- **Supervivencia:**

Por medio de esta habilidad relativa a vivir en naturaleza, el RJ poder mantenerse con vida en la naturaleza en el caso de quedarse sin recursos; gracias a ella, podrá cazar, poner trampas, reconocer huellas de animales...

- **Grupo de Habilidades "P":**

Este grupo de habilidades depende del atributo "Percepción"

	Habilidad
P	Buscar
	Escuchar
	Rastrear
	Reflejos
	Sentir
	Ver

- **Buscar:**

Esta habilidad indica lo bueno que el RJ es para encontrar puertas o compartimentos secretos, objetos escondidos, identificar un objeto que haya sido modificado levemente.

- **Escuchar:**

Por medio de esta habilidad, el RJ puede detectar , interpretar y comprender lo que pueda escuchar (una conversación entre el ruido de fondo de un local abarrotado, etc) Igualmente sirve para determinar la dirección de un sonido tras ser detectado

- **Rastrear:**

Un RJ puede, por medio de esta habilidad, seguir a una persona, vehículo o animal a través de tierra blanda o cubierta de hojas. Por cada día transcurrido desde que las huellas se hicieron, la posibilidad de éxito disminuye. La lluvia hace que resulte casi imposible seguir un rastro. No

se puede seguir un rastro a través del agua, o superficies duras. De noche posiblemente será necesario usar equipo adicional.

- **Reflejos:**

Reaccionar rápidamente ante situaciones inesperadas, como un ataque repentino o el colapso del recuerdo.

- **Sentir:**

Por medio de esta habilidad, el RJ mide su capacidad para advertir cosas de manera inconsciente notando lo que ocurre a su alrededor. Esta Habilidad puede emplearse para darse cuenta de que alguien sigue al RJ, o le observa, también para detectar cambios en el entorno (atmosféricos, etc)

- **Ver**

Localizar o detectar casos no normales (un coche tiene las ruedas muy bajas, por lo que lleva un gran peso), descubrir personas escondidas, avistar objetos en movimiento, o evitar pasar por alto detalles importantes en vista panorámica

Familias de Trillizos

Aunque los trillizos comparten características similares, sus roles dentro del equipo deben complementarse. Esto es vital para la supervivencia y éxito en misiones.

Roles Comunes dentro de una Triada:

1. **Táctico:**

- Especialista en combate y defensa.

2. **Técnico:**

- Enfocado en el uso de equipamiento, reparaciones y tecnología.

3. **Negociador:**

- Encargado de la interacción social y estrategia fuera del combate.



Especialización:

Cada jugador asignará una especialidad principal a cada hermano. Esto define su rol en el equipo y permite desarrollar habilidades avanzadas.

Configuración Inicial del Changer

El Changer es una herramienta vital para los Recuperadores. Cada RJ comienza con un dispositivo personalizado que podrá ser mejorado a lo largo del juego.

Funciones Iniciales del Changer:

1. Intercambio de Hermanos: Configura la frecuencia para que los tres hermanos puedan intercambiarse en el campo de misiones.
2. Monitorización: Conecta a los trillizos para compartir información sobre el estado de salud y entorno.
3. Gadgets: Cada Changer tiene un gadget adicional. Ejemplos:
 - Zoom avanzado para reconocimiento a distancia.
 - Modo infrarrojo para detectar enemigos ocultos.
 - Sensores de temperatura y presión para alertar sobre cambios en el entorno.

Trasfondos y Motivaciones

Cada triada tiene una historia que define sus motivaciones y objetivos. Esto no solo enriquecerá la narrativa, sino que también influirá en las decisiones que tomen los jugadores durante las misiones.

Preguntas Clave para Diseñar el Trasfondo:

- ¿Cómo fueron los primeros 18 años de vida bajo el sistema estatal?
- ¿Qué los motivó a convertirse en Recuperadores?

- ¿Qué relaciones tienen entre ellos? ¿Cómo manejan los conflictos familiares?
- ¿Cuáles son sus metas personales y colectivas?

Ejemplos de Trasfondos:

- Una triada que busca vengar la muerte de sus padres a manos de una Mega Corporación.
- Hermanos que esperan reunir suficiente dinero para salir del sistema y emigrar a un lugar seguro.
- Una familia que se mantiene unida pese a diferencias internas, impulsada por la necesidad económica.

Hoja de Personaje

Cada jugador completará una hoja de personaje para su triada de RJs. Esta la encontraras tras el Capítulo 13: Adenda:

- Nombres, descripción y rasgos distintivos de cada hermano.
- Estadísticas principales y habilidades.
- Rol y especialización dentro de la triada.
- Trasfondo y motivaciones.

Se recomienda trabajar en equipo con el DJ (Director de Juego) para asegurarse de que la triada esté bien equilibrada y alineada con la narrativa.



Creación de Personajes

Creación de Personajes

Asalto a la Memoria

Asalto a la Memoria

~ Capítulo 4 ~

Mecánicas de Juego

Comenzamos

En este capítulo se detallan las reglas esenciales para jugar dentro del sistema RyF 3.0 adaptado a la ambientación de Recuperadores. Estas mecánicas se centran en la resolución de acciones, el uso de herramientas como el Changeller y la gestión de recursos clave como la nostalgia. Con esta base, los jugadores y el Director de Juego (DJ) podrán navegar el mundo de juego con fluidez.

4.1 Resolución de Acciones

Asalto a la Memoria usa el sistema RyF 3.0, el cual utiliza tiradas de dados de 10 caras (d10) para determinar el éxito o fracaso de las acciones. Estas tiradas están influenciadas por las características, habilidades y circunstancias de los personajes. Es necesario disponer del manual para poder usar esta ambientación

4.2 Intercambios entre Hermanos

El Changeller permite a los jugadores intercambiar a los hermanos en misiones dentro de los recuerdos. Esta mecánica introduce una capa estratégica que puede ser clave para superar obstáculos.

Reglas de Intercambio

1. Condiciones para el Intercambio:
 - Solo se puede intercambiar si un hermano está dentro del recuerdo y otro fuera.

- Ambos deben estar en un rango de comunicación (normalmente cubierto por el Changeller).

2. Proceso:

- El jugador activa el comando en el Changeller.
- El nuevo hermano aparece en un rango de 5 metros del anterior.
- El intercambio toma 1 turno completo.

3. Límites:

- Si el hermano que entra no está preparado (por ejemplo, sin equipo adecuado), podría enfrentarse a penalizaciones inmediatas.

Estrategias

El uso del Changeller permite adaptarse a situaciones cambiantes. Por ejemplo:

- Sacar a un hermano herido para evitar su muerte.
- Introducir un especialista para resolver un obstáculo particular.
- Cambiar el enfoque táctico dependiendo de los retos dentro del recuerdo.

4.3 Monitorización y Gestión de Recursos

Los Changellers también proporcionan información en tiempo real sobre el estado de los personajes y su entorno. Esto es vital para tomar decisiones informadas.

Estado de Salud

Cada personaje tiene un nivel de salud dividido en:

- Salud Total: Indica el estado físico general del hermano.
- Heridas: Las heridas graves afectan las tiradas y requieren atención inmediata.

El Changer refleja estas condiciones en su interfaz mediante códigos de color:

- Verde: Salud completa.
- Amarillo: Heridas leves.
- Rojo: Heridas críticas.

Gestión de Equipo

- Recursos Limitados: Los jugadores deben gestionar cuidadosamente municiones, baterías del Changer y otros consumibles. Estas limitaciones fomentan decisiones tácticas y creativas.
- Inventario Compartido: Los hermanos comparten el acceso al equipo, pero deben intercambiar objetos manualmente.

4.4 Interacción con NPCs

Negociación con Ancianos

El nivel de Nostalgia es un recurso narrativo clave. Cuanto mayor sea la nostalgia generada en el anciano, más estable será el recuerdo.

Mecánica de Nostalgia

1. Generar Nostalgia:

- Las interacciones exitosas con el bot captador aumentan la nostalgia. Estas interacciones dependen de habilidades sociales como Persuasión o Empatía.
- Los jugadores pueden dar indicaciones al bot captador para ajustar el enfoque de la conversación.

2. Impacto en el Recuerdo:

- Nostalgia Alta: Mayor estabilidad y claridad del entorno.
- Nostalgia Baja: Riesgo de colapso del recuerdo y mayor hostilidad.

Agentes Corporativos y Competencia

Los personajes podrán interactuar con espías, agentes dobles o incluso otros equipos de recuperadores. Estas interacciones se resuelven mediante tiradas enfrentadas, donde cada lado utiliza sus habilidades y recursos para superar al otro.

4.5 La Nostalgia como Recurso

La nostalgia no solo afecta la narrativa, sino también las mecánicas de juego:

- Bonos Temporales: Niveles altos de nostalgia pueden otorgar ventajas temporales a los personajes dentro del recuerdo.
- Colapso del Recuerdo: Si la nostalgia cae a cero, el recuerdo comienza a desmoronarse, lo que puede llevar a consecuencias fatales para los personajes atrapados.



~ Capítulo 5 ~

Exploración de Recuerdos

Comenzamos

La exploración de recuerdos es el eje central de las misiones en las que los Recuperadores se embarcan. Esta sección detalla los pasos necesarios para planificar, ejecutar y sobrevivir dentro de los recuerdos mientras se busca recuperar obras de arte valiosas. Como un entorno onírico y potencialmente hostil, cada recuerdo ofrece tanto oportunidades como peligros que los jugadores deben aprender a gestionar.

Preparación de la Misión

Antes de adentrarse en un recuerdo, es esencial que los Recuperadores se preparen adecuadamente. El éxito de la misión depende tanto de la información recopilada como de los recursos disponibles.

1. Obtención de Información

El equipo debe recopilar datos críticos sobre el objetivo antes de entrar en el recuerdo. Esto incluye:

- **Identificación del anciano objetivo:** Su perfil, historial y nivel de Nostalgia.
- **Naturaleza del recuerdo:** Información obtenida por espías y localizadores sobre la obra de arte objetivo y su contexto dentro del recuerdo.
- **Condiciones de acceso:** Ubicación del anciano y posibles obstáculos logísticos o de seguridad.

2. Planificación del Equipo

Con base en el presupuesto asignado por la ETT, los jugadores deben:

- Elegir el equipamiento necesario (mochila Pederfield, armas, consumibles, etc.).
- Configurar el Bot Captador para optimizar su interacción con el anciano.
- Establecer roles dentro del equipo (explorador principal, soporte externo, operador del Changellet).

Acceso al Recuerdo

Una vez que el equipo esté listo, el siguiente paso es establecer el acceso al recuerdo mediante la Senda.

1. Creación de la Senda

La Senda es la conexión que permite a los Recuperadores entrar en el recuerdo del anciano. Para abrirla:

- **Nivel de Nostalgia:** El Bot Captador debe interactuar con el anciano para aumentar su Nostalgia hasta un umbral crítico.
- **Estabilidad inicial:** La calidad de la Senda dependerá del nivel de Nostalgia alcanzado y de la eficiencia del Bot Captador.

2. Primeros Pasos

Solo un miembro de cada familia puede entrar inicialmente al recuerdo. Este Recuperador será responsable de explorar y asegurar el entorno antes de



que se realicen intercambios de hermanos mediante el Changeller.

La Sombra del Anciano

Dentro del recuerdo, la Sombra del anciano acompañará al equipo, actuando como narrador y guía indirecto. Sin embargo, también puede ser una fuente de riesgos.

1. Rol Narrativo

La Sombra describe el recuerdo desde la perspectiva del anciano, lo que permite al equipo comprender el contexto y localizar el objeto objetivo.

2. Peligros Asociados

- Interacciones imprevistas: Elementos narrados por la Sombra pueden cobrar vida y convertirse en amenazas.
- Desestabilización del recuerdo: Si la Sombra entra en conflicto con el entorno onírico, puede acelerar el colapso de la Senda.

Interacción con el Entorno Onírico

Explorar un recuerdo implica enfrentarse a una serie de desafíos únicos. Los jugadores deben estar preparados para adaptarse a condiciones cambiantes.

1. Obstáculos y Desafíos

- Manifestaciones hostiles: Entidades formadas por el subconsciente del anciano o influencias externas.
- Terreno cambiante: El recuerdo puede modificarse constantemente, creando trampas o bloqueos inesperados.

- Interferencia de la competencia: Otros Recuperadores pueden intentar sabotear la misión o robar el botín.

2. Uso de Recursos

- Mochila Pederfield: El objeto debe protegerse a toda costa, ya que es esencial para extraer el arte recuperado.
- Changeller: Los intercambios entre hermanos pueden ser cruciales para superar situaciones críticas.
- Bot Captador: Puede brindar soporte limitado dentro del recuerdo si se le ha programado adecuadamente.

Competencia y Enemigos

La competencia en los recuerdos no se limita a las manifestaciones del entorno; también pueden aparecer otros Recuperadores contratados por corporaciones rivales.

1. Recuperadores Rivales

- Intenciones: Pueden intentar completar la misma misión o sabotear a los jugadores.
- Tácticas: Uso de armas, trampas o manipulación de la Sombra del anciano para ganar ventaja.

2. Estrategias para Afrontarlos

- Evitar el enfrentamiento directo siempre que sea posible.
- Usar el entorno del recuerdo para crear ventajas o distracciones.
- Priorizar la recuperación del objeto objetivo sobre eliminar a la competencia.



Escape y Colapso del Recuerdo

Completar la misión dentro del recuerdo es solo una parte del trabajo; salir con vida es igual de importante.

1. Finalización de la Misión

Una vez que el objeto ha sido asegurado en la mochila Pederfield, el equipo debe regresar rápidamente a la Senda.

2. Riesgos del Colapso

El recuerdo puede desmoronarse por varias razones:

- Interacción prolongada con el entorno onírico.
- Daños significativos al anciano en el mundo real.
- Fallos en la Nostalgia inicial al establecer la Senda.

3. Uso del Bot Captador

Si la Senda colapsa, el Bot Captador puede intentar extraer a los Recuperadores, aunque esto implica un alto coste en recursos y posibles daños permanentes.

Consejos para los Jugadores

- **Planea con cuidado:** Cada decisión antes de entrar en el recuerdo puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso.
- **Adapta tus tácticas:** Los recuerdos son entornos fluidos y cambiantes; estar preparado para improvisar es esencial.
- **Protege la mochila Pederfield:** Sin ella, el objeto objetivo no puede ser recuperado.
- **Controla la Nostalgia:** Asegúrate de mantener una relación estable con la Sombra del anciano para evitar complicaciones.

La exploración de recuerdos es una experiencia intensa y llena de peligros, pero también ofrece grandes recompensas para quienes estén dispuestos a asumir el riesgo.



~ Capítulo 6 ~

Equipo y Tecnología

Comenzamos

En este capítulo, se describe detalladamente el equipo y la tecnología utilizada por los Recuperadores para llevar a cabo sus misiones. Desde herramientas imprescindibles como la Mochila Pederfield hasta dispositivos avanzados como el Changeller, este capítulo proporciona una guía completa para gestionar y utilizar el equipo de manera eficiente.

6.1 Mochila Pederfield

Descripción

La Mochila Pederfield es el dispositivo esencial para cualquier misión de recuperación. Su tecnología avanzada permite transferir objetos desde el recuerdo al mundo real sin que estos se evaporen o desintegren.

Características principales

- **Dimensiones y peso:** Aunque voluminosa, es lo suficientemente compacta para ser transportada por un solo RJ.
- **Tecnología de estabilización:** Protege los objetos recuperados del deterioro que ocurre al extraerlos del recuerdo.
- **Restricción de uso:** Solo puede entrar y salir del recuerdo a través de la Senda. Si el portador es intercambiado o evacuado, la mochila permanecerá en el recuerdo.

Riesgos y limitaciones

- Si el recuerdo colapsa antes de que la mochila sea extraída, se perderá el contenido.
- Su costo elevado hace que cualquier daño o pérdida tenga repercusiones significativas en el presupuesto de la misión.

Uso táctico

- Asegúrate de que la mochila esté en una posición segura durante enfrentamientos.
- Coordina con tu equipo para evitar que quede abandonada en una zona peligrosa.

6.2 Bot Captador

Descripción

El Bot Captador es una unidad autónoma diseñada para interactuar con los ancianos y acceder a sus recuerdos. Este dispositivo es clave para establecer la Senda y permitir la entrada al recuerdo.

Características principales

- **Diseño empático:** Su apariencia está cuidadosamente diseñada para generar confianza en los ancianos.
- **Funciones avanzadas:** Detecta y mide los niveles de nostalgia en tiempo real, activando la Senda cuando se alcanza el umbral necesario.
- **Sistema de emergencia:** En caso de desmoronamiento del recuerdo, puede intentar evacuar a

los Recuperadores, aunque no siempre en condiciones óptimas.

Estrategias de uso

- **Interacción remota:** Desde la consola del vehículo, los RJs pueden guiar al bot mediante comandos y sugerencias.
- **Supervisión constante:** Es fundamental monitorear su función para evitar errores o sabotajes.

Para hacer la interacción con el Bot Captador amena y atractiva para los jugadores, se propone un sistema de control interactivo que se sienta como una mezcla de trabajo en equipo y estrategia. Cada jugador podría tener diferentes roles para manejar el bot y el proceso de manipulación

- **Interfaz de Control del Bot:** Los jugadores estarán conectados a una consola que se encuentra en la furgoneta, la cual tiene una interfaz en pantalla con varios controles. A través de estos controles pueden elegir cómo el bot interactúa con el anciano. Por ejemplo, podrían elegir qué tipo de preguntas hacerle, cómo darle espacio o cómo avanzar en la conversación para incrementar la nostalgia.

- **Conversación Guiada con Feedback:** Para evitar que la interacción se vuelva monótona, el bot tiene una "inteligencia limitada" que permite al grupo enviar preguntas o comentarios desde su consola en tiempo real. Esta es una mecánica de feedback dinámico. Si los jugadores hacen una pregunta correcta, el bot responderá adecuadamente, lo que aumentará la confianza del anciano y generará más nostalgia. Si hacen una pregunta inapropiada, pueden desorientar al bot y generar desconfianza o incomodidad, lo que retrasará la misión o incluso hará que el anciano intente liberarse del captador.

- **Minijuegos de Nostalgia (en revisión):** En lugar de simplemente presionar botones, los jugadores podrían participar en minijuegos que aumenten la nostalgia del anciano. Estos podrían involucrar acertijos o pruebas de memoria, por ejemplo, recordando una experiencia de la vida del anciano o asociando elementos del recuerdo con emociones; esto podría ser obtenido previo a la misión, investigando la vida del anciano. Cuanto más exitosos

sean en estos minijuegos, mayor será la calidad de la senda creada.

- **Presión del Tiempo y el Estrés:** Para aumentar la tensión, el jugador que controle al bot podría recibir "alertas de estrés" o "advertencias" si el anciano empieza a mostrar signos de incomodidad o si el ambiente fuera de la senda (por ejemplo, los espías o la competencia) se vuelve más complicado. Los jugadores que aun estan en el mundo real deberán gestionar el estrés del anciano mientras mantienen el control del bot para evitar que la senda se derrumbe antes de tiempo.

6.3 Changler

Descripción

El Changler es un dispositivo personal entregado a cada hermano RJ. Su función principal es permitir el intercambio entre hermanos y proporcionar herramientas de apoyo durante la misión.

Funciones principales

1. **Intercambio de hermanos**
 - Permite sustituir al RJ activo en el recuerdo por otro hermano en el mundo real.
 - Rango: 5 metros desde la posición original del RJ.
 - Condiciones: Solo funciona entre un hermano dentro y otro fuera del recuerdo.
2. **Monitorización de estado**
 - Proporciona información en tiempo real sobre la salud y las condiciones del RJ activo.
 - Incluye un icono en la consola para cada miembro del equipo.
3. **Comunicación y visualización**
 - Incluye una cámara HD con zoom 25x, modo infrarrojo y medidores de distancias y presión.



Equipo y
Tecnología

Asalto a la
Memoria

Equipo y
Tecnología

Asalto a la
Memoria

- Facilita la coordinación entre el equipo interno y externo.

Personalización

- Cada Changeller puede configurarse con frecuencias codificadas para evitar interferencias.
- Los operadores pueden integrar gadgets adicionales según las necesidades de la misión.

6.4 Equipamiento Estándar y Opcional

Equipamiento Estándar

- Armas básicas: Diseñadas para lidiar con amenazas comunes dentro del recuerdo.
- Herramientas de exploración: Linternas, ganchos y cuerdas ligeras.
- Ropa táctica discreta: Diseñada para facilitar la movilidad y evitar llamar la atención.

Equipamiento Opcional

- Armas especializadas: Para enfrentamientos complejos o enemigos fuera de lo común.
- Consumibles: Baterías adicionales, cargadores y kits de primeros auxilios.
- Dispositivos avanzados: Sensores de nostalgia y disruptores para enfrentar manifestaciones hostiles.

Tipos de vehículos de apoyo:

Las furgonetas que utilizan los recuperadores para sus misiones deben ser versátiles, bien equipadas, pero discretas para no llamar la atención. Los modelos básicos se ordenan en cuatro tipos, de mayor a menor capacidad:

Furgoneta de Comando Avanzado (Tipo 1):

- Exterior: Furgoneta de tamaño grande, pintada con tonos oscuros, de aspecto utilitario y sin marcas. Discreta pero robusta.

- Interior:

- Zona de Control del Bot: Consolas de alto rendimiento con múltiples pantallas, controles táctiles y botones dedicados para controlar el Bot Captador.

- Zona de Comunicación: Sistemas de comunicación avanzados para mantener contacto con los espías, otros recuperadores y manejar las interacciones con el Bot.

- Estación de Salud: Monitores para monitorear la salud de los recuperadores dentro de la senda, con un sistema de primeros auxilios básico.

- Equipos de Emergencia: Espacio para mochilas Pederfield, armas, y materiales diversos para abordar cualquier imprevisto.

- Cambio de Hermanos: Un compartimento especial para los Changellers, donde los hermanos pueden hacer el intercambio de manera rápida si es necesario.

- Almacenaje de Materiales: Disposición para almacenar los recuerdos recuperados de manera segura, con soportes para las mochilas Pederfield.

Furgoneta de Recuperación Táctica (Tipo 2):

- Exterior: De tamaño mediano, discreta, con aspecto de furgoneta de trabajo común pero adaptada con tecnología de recuperación.

- Interior:

- Espacio para el Bot Captador: Un solo terminal de consola, con una pantalla táctil más compacta, y espacio limitado para controlar las acciones del bot.

- Cargamento: Un compartimento para mochilas Pederfield y herramientas básicas de reparación del bot.

- Área de Recuperadores: Bancos de trabajo pequeños con compartimentos para equipamiento personal.

- Interfaz de Comunicación: Equipos de comunicación para coordinar con los agentes externos, pero sin tanta capacidad como el tipo anterior.

Furgoneta Básica (Tipo 3):

- Exterior: Furgoneta pequeña, fácil de maniobrar y discretamente modificada para ocultar equipo de recuperación.
- Interior:
- Control del Bot Captador: Un dispositivo portátil conectado a la furgoneta que permite controlar al Bot de forma básica, con opciones limitadas.
- Almacenaje de Materiales: Espacio reducido, solo lo esencial: mochilas Pederfield y un par de kits de emergencia.
- Equipo Médico: Kits de primeros auxilios y monitor de salud básico para intervenir en caso de accidente en la senda.

Furgoneta de Baja Prioridad (Tipo 4):

- Exterior: Furgoneta vieja o aparentemente común, usada para misiones de bajo perfil. Discreta pero en malas condiciones.
- Interior:
- Manejo Básico del Bot: Sistema rudimentario para manejar el Bot Captador, posiblemente con interrupciones o fallos técnicos.
- Espacio Mínimo: El equipaje es muy limitado; solo mochilas Pederfield, herramientas de bajo costo y equipo médico básico.
- Comunicaciones: Equipos de comunicación básicos, susceptibles a interferencias.

6.5 Consideraciones Logísticas

Gestión del Presupuesto

- Cada misión cuenta con un presupuesto asignado que debe cubrir todo el equipamiento necesario.
- Prioriza los elementos esenciales y ajusta las compras opcionales según el nivel de riesgo.

Mantenimiento y Reabastecimiento

- Inspecciona todo el equipo antes y después de cada misión.
- Reporta cualquier daño o pérdida al RJ Supervisor para garantizar la reposición.



~ Capítulo 7 ~

La Mascarada

Comenzamos

Uno de los mayores retos para los Recuperadores (RJs) es operar sin llamar la atención, especialmente cuando sus misiones involucran infiltrarse en lugares como asilos, residencias o zonas de acceso restringido. Este capítulo explora las estrategias y tácticas que los Recuperadores deben emplear para mantener la discreción mientras cumplen con sus objetivos.

7.1. Subterfugios y Disfraces

La importancia de la discreción

El mundo no está al tanto de las actividades de los Recuperadores, y debe permanecer así. Aparecer en lugares públicos con indumentaria de combate, armamento visible o equipo tecnológico avanzado como la Mochila Pederfield o los Changellers puede desencadenar investigaciones, alarmas policiales y el fracaso de la misión. Por ello, los RJs deben adoptar roles y disfraces adecuados al entorno donde operarán.

Disfraces y roles comunes

Para pasar desapercibidos, los Recuperadores pueden asumir distintas identidades que se ajusten al contexto. Algunos ejemplos incluyen:

- Albañiles o técnicos: Perfectos para justificar intervenciones en infraestructuras.
- Personal sanitario: Especialmente útil para infiltrarse en hospitales o asilos.

- Visitantes: Disfrazarse como familiares o conocidos del objetivo para ganar acceso.
- Transportistas o mensajeros: Una excusa rápida para justificar el ingreso a un lugar restringido.

Preparación de la operación

Antes de una misión, el equipo debe:

1. Investigar el entorno: Comprender el lugar y las personas con las que interactuarán.
2. Identificar apoyos internos: Celadores, empleados o guardias que puedan ser sobornados o convencidos para facilitar el acceso.
3. Prever incidentes: Tener un plan B en caso de que la identidad falsa sea descubierta.

7.2. Engaños y Negociación

Manipulación de los ancianos

Engañar a los ancianos para extraer información o acceso a sus recuerdos es una parte central de las misiones. Esto incluye:

- Establecer confianza: Usar el Bot Captador para proyectar una imagen amable y confiable.
- Conversaciones guiadas: Introducir preguntas que despierten la nostalgia y conduzcan al recuerdo objetivo.
- Minimizar sospechas: Mantener una narrativa consistente para que el anciano no cuestione las intenciones del equipo.

Negociaciones con terceros

En ocasiones, los Recuperadores deben interactuar con empleados, guardias u otros NPCs para asegurar el acceso o evitar interrupciones. Las estrategias incluyen:

- **Sobornos:** Una herramienta efectiva, pero debe usarse con cuidado para no dejar rastros.
- **Persuasión:** Aprovechar habilidades sociales o tecnológicas para convencer al objetivo.
- **Intimidación sutil:** Como último recurso, se puede recurrir a amenazas veladas, pero esto aumenta el riesgo.

7.3. El Rol de los Espías y Agentes Infiltrados

Aliados dudosos

En muchas misiones, los Recuperadores contarán con el apoyo de espías, informantes o agentes infiltrados. Sin embargo, estos personajes tienen sus propias agendas y motivaciones, lo que puede generar tensión y riesgos. Algunas directrices para manejar estas relaciones:

- **Verificar información:** No confiar ciegamente en los datos proporcionados.
- **Mantener vigilados a los aliados:** Detectar posibles traiciones o comportamientos sospechosos.
- **Aprovechar sus recursos:** Usar sus conexiones o información para facilitar la misión.

Detectar agentes dobles

La competencia entre empresas ha llevado a la aparición de espías infiltrados que buscan sabotear las operaciones de Recuperadores rivales. Para identificarlos:

- **Monitorear patrones sospechosos:** Movimientos fuera de lugar, accesos no autorizados o información incorrecta.
- **Usar el Changeller:** Algunos dispositivos pueden registrar actividades y revelar infiltrados.

- **Reportar al supervisor:** Informar cualquier actividad extraña antes de actuar.

7.4. Ejemplos de Mascarada

Caso 1: Infiltración como albañiles

Una fuga de agua ha sido creada deliberadamente en el baño de un asilo. Los Recuperadores llegan disfrazados de técnicos para "arreglar" el problema. Mientras trabajan, el Bot Captador interactúa con el anciano objetivo, mientras los RJs mantienen la atención de los empleados del asilo lejos de la operación.

Caso 2: Visita familiar falsa

Un RJ se hace pasar por un pariente lejano del anciano, llevando regalos y generando confianza. Mientras tanto, los otros hermanos monitorean la situación desde el exterior, listos para intervenir si algo sale mal.

Caso 3: Camuflaje de emergencia

En caso de que la identidad falsa sea descubierta, el equipo cambia rápidamente a un disfraz alternativo (por ejemplo, paramédicos respondiendo a una "emergencia" en el asilo). Esto requiere preparación previa y recursos adicionales.



La Mascarada

Asalto a la Memoria

Asalto a la Memoria

La Mascarada

~ Capítulo 8 ~

Gestión de Misiones

Comenzamos

En este capítulo exploraremos cómo los Recuperadores pueden gestionar sus recursos, planificar operaciones y maximizar sus resultados en cada misión. La clave del éxito radica en la planificación metódica y el uso eficiente del presupuesto asignado.

Presupuestos y Recursos

Cada misión comienza con un presupuesto asignado por la ETT, basado en el contrato negociado con el cliente. Este presupuesto define los recursos disponibles para la operación. Administrar estos recursos de manera efectiva es esencial para garantizar el éxito de la misión.

Partidas Presupuestarias

El presupuesto de una misión incluye los siguientes conceptos:

1. Personal de Intervención:

- Salarios de los Recuperadores y cualquier supervisor asignado.

2. Equipo:

- Mochila Pederfield, Changellers, Bot Captador y armamento básico.

3. Vehículos:

- Transporte hacia y desde la ubicación de la misión.

4. Material de Monitorización:

- Equipos para seguir el estado de los Recuperadores y analizar las condiciones del recuerdo.

5. Consumibles:

- Munición, baterías de repuesto, botiquines y otros elementos desechables.

6. Seguro de Marcha Atrás:

- Un fondo para emergencias, como la extracción forzada mediante el Bot Captador.

Decisiones Críticas de Gasto

Los supervisores deben equilibrar la inversión en equipo y personal con los riesgos y objetivos de la misión:

- **Equipo Avanzado:** Puede aumentar las probabilidades de éxito, pero también reduce los beneficios finales.

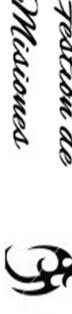
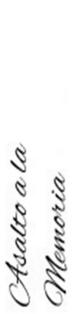
- **Recursos Limitados:** Si el presupuesto es ajustado, prioriza los elementos esenciales y recorta lujos.

Estrategias de Intervención

El éxito de una misión depende de la capacidad del grupo para planificar y adaptarse a las circunstancias. A continuación, se presentan los pasos fundamentales para una intervención efectiva:

1. Análisis Previo a la Misión

- **Revisión del Briefing:** Los detalles proporcionados por la ETT, como el objetivo del recuerdo y las posibles complicaciones, son fundamentales.



Asalto a la Memoria

Gestión de Misiones

Asalto a la Memoria

- **Identificación de Riesgos:** Considera factores como la presencia de competencia, la resistencia del recuerdo y las limitaciones del anciano objetivo.

2. Planificación del Equipo

- **Selección de Roles:** Cada hermano debe tener una función clara dentro de la operación (técnico, explorador, defensor, etc.).
- **Asignación de Recursos:** Decide quién lleva qué equipo y asegúrate de distribuir consumibles como botiquines o baterías de manera equitativa.

3. Ejecución de la Misión

- **Acceso al Recuerdo:** Asegúrate de que el Bot Captador y el anciano estén en condiciones óptimas para abrir la Senda.
- **Supervisión Constante:** El grupo externo debe estar siempre alerta para intervenir en caso de emergencias.
- **Gestión del Tiempo:** Minimiza el tiempo dentro del recuerdo para reducir el riesgo de desmoronamiento.

4. Resolución de Emergencias

- **Intercambio de Hermanos:** Usa el Changer para retirar a miembros heridos o en peligro.
- **Extracción Forzada:** Si el recuerdo comienza a colapsar, activa al Bot Captador para sacar al equipo.

Evaluación Post-Misión

Al final de cada operación, la ETT lleva a cabo una evaluación detallada del desempeño del equipo. Esto incluye:

1. **Cumplimiento del Objetivo:**
 - ¿Se recuperó la obra de arte con éxito?
2. **Gestión de Recursos:**
 - ¿Se utilizó el presupuesto de manera eficiente?

3. Estado del Equipo:

- ¿Hubo bajas o daños graves en el equipo?

4. Beneficios:

- Se calculan los beneficios netos una vez descontados los gastos operativos.

Recompensas y Consecuencias

- **Bonificaciones:** Se otorgan si la misión se realiza con un alto grado de eficiencia o supera las expectativas del cliente.
- **Penalizaciones:** Los fallos graves, como perder al Bot Captador o no recuperar el objetivo, pueden reducir los pagos o llevar al despido del equipo.

Consejos para la Gestión Eficiente

- **Planifica con Anticipación:** Siempre ten en cuenta las posibles contingencias.
- **Comunica Constantemente:** La información entre el equipo interno y externo es crucial para reaccionar rápidamente.
- **Prioriza la Seguridad:** Ningún botón vale la vida de los Recuperadores.



Gestión de Misiones

Asalto a la Memoria

Asalto a la Memoria

Gestión de Misiones

~ Capítulo 9 ~

Enemigos y Desafíos

Comenzamos

En las misiones de recuperación, los Recuperadores (RJs) se enfrentan a una variedad de retos que van mucho más allá de la simple recuperación de una obra de arte. Los enemigos no solo son tangibles, sino también psicológicos, tecnológicos y hasta metafísicos. Este capítulo detalla los tipos de enemigos y desafíos que los jugadores podrán encontrar durante sus misiones, así como consejos para enfrentarlos y superarlos.

9.1. El Recuerdo como Enemigo

Los recuerdos que exploran los RJs no son solo escenarios pasivos; están vivos y reaccionan a la intrusión. La mente del anciano crea un entorno onírico que puede volverse hostil y poner en peligro al grupo.

Manifestaciones Hostiles

Cuando el recuerdo siente que está siendo invadido, puede generar entidades hostiles conocidas como "Manifestaciones". Estas representaciones suelen estar ligadas a los miedos, traumas o fantasías del anciano. Algunos ejemplos incluyen:

- **Guardianes:** Figuras que el anciano asocia con protección, como soldados, policías o personajes heroicos.
- **Pesadillas:** Seres deformes o aterradores que encarnan los temores profundos del anciano.
- **Obstáculos Vivientes:** Elementos del entorno que cobran vida, como puertas que se convierten en monstruos o muros que se cierran abruptamente.

Dinámica del Recuerdo

El recuerdo no es un espacio fijo. Cambia y evoluciona dependiendo de las acciones de los RJs. Algunos aspectos a considerar:

- **Nostalgia:** Cuanto más fuerte es el sentimiento de nostalgia generado por el anciano, más estables serán las estructuras y más claras las pistas hacia el objetivo.
- **Estrés del Anciano:** Si el anciano siente miedo o confusión, el recuerdo puede volverse impredecible y hostil.
- **Desmoronamiento:** Si el recuerdo empieza a colapsar, el entorno se convierte en un caos: los caminos desaparecen, los objetos se desvanecen y el peligro aumenta exponencialmente.

9.2. Competencia Directa

Otras empresas de recuperación también buscarán capturar el mismo botín. Estos competidores pueden convertirse en un gran obstáculo para el éxito de la misión.

Tipos de Competencia

1. Equipos de Recuperación Rivales:

- Equipos similares a los jugadores, con tecnología y habilidades comparables.
- Sus objetivos pueden alinearse (colaboración tensa) o estar en total oposición (enfrentamientos directos).

2. Mercenarios Freelance:



- Individuos o pequeños grupos con poca lealtad hacia una ETT específica.
- Pueden ser más creativos, pero también menos organizados.

3. Espías y Saboteadores:

- Empleados infiltrados que trabajan para empresas rivales.
- Sus acciones pueden incluir sabotear el bot captador, corromper la Senda o exponer a los RJs.

Pirateo de la senda:

Aquí la clave está en la tensión, la competencia y la necesidad de ser sutiles. Los recuperadores externos pueden intentar piratear una senda en proceso de diversas maneras:

- Interferencias Tecnológicas: Los recuperadores rivales podrían intentar hackear el sistema de control de la senda, interfiriendo con el Bot Captador o el Changeller. Esto puede hacer que los sistemas se desincronizen o se interrumpan, permitiendo que los intrusos accedan al recuerdo. En el caso de ser los jugadores quienes lo intenten, se podría preparar un minijuego de hackeo donde deban tomar decisiones rápidamente y gestionar el riesgo de ser detectados. Un fallo podría alertar a los rivales y complicar la misión.
- Doble Agente o Espías Infiltrados: Los recuperadores externos podrían tener un espía o un informante dentro del equipo rival que sabotee sus esfuerzos. Este espía podría manipular al Bot Captador o a los operativos dentro de la senda para permitir a los nuevos recuperadores tomar el control. El jugador que controle al espía tendría que hacer malabares para no ser descubierto y asegurar que los rivales no sospechen nada.
- Manipulación del Anciano: Si los recuperadores rivales ya están utilizando un anciano específico, los externos podrían intentar influir en su nostalgia o hacerle cambiar de objetivo. Tal vez se pueda modificar el enfoque emocional del anciano (a través de preguntas o manipulación remota) para desviar su atención y permitir que el grupo de recuperadores externos acceda a la senda.

Esto generaría una interacción indirecta con el bot captador rival y la sombra del anciano.

- Usurpación de la Senda: Cuando los competidores entran en la senda, el grupo de recuperadores rivales podría intentar rápidamente crear una segunda "bifurcación" en la senda a través de un acceso alternativo. Este podría ser un punto débil o un error que los recuperadores externos exploten. Si logran acceder antes que el grupo rival a través de este punto, podrían tomar el control del recuerdo.

Cada una de estas tácticas debería ofrecer un balance entre riesgo y recompensa, con diferentes niveles de dificultad y posibles consecuencias dependiendo de las acciones de los jugadores.

Estrategias para Enfrentar Competidores

- Infiltración Preventiva: Detectar a los rivales antes de que entren en el recuerdo.
- Negociación y Soborno: En algunos casos, un acuerdo puede ser preferible a un conflicto.
- Interrupción Activa: Utilizar recursos para obstaculizar sus operaciones dentro del recuerdo.

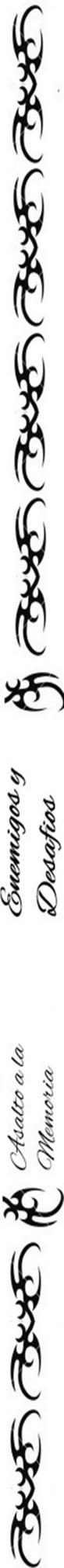
9.3. Elementos Impredecibles

Dentro de un recuerdo, ciertas zonas o elementos pueden comportarse de manera inesperada debido a la naturaleza caótica y subjetiva de la memoria.

Espejos y Televisores

Estos elementos son altamente inestables dentro de un recuerdo y pueden convertirse en portales hacia manifestaciones aleatorias o entidades hostiles.

- Espejos:
- Reflejos distorsionados que cobran vida y atacan.



Enemigos y
Desafíos

Enemigos y
Desafíos

Asalto a la
Memoria

Asalto a la
Memoria

- Portales hacia subespacios peligrosos dentro del recuerdo.
- Televisores:
- Escenas de la vida del anciano que se materializan como amenazas físicas.
- Explosiones de ruido y luces que pueden desorientar a los RJs.

Puntos de Interferencia

La imaginación del anciano puede generar "zonas de interferencia" donde las reglas del recuerdo se vuelven impredecibles:

- La gravedad cambia de dirección.
- El tiempo se ralentiza o acelera.
- Los objetos cobran vida de forma espontánea.

Consejos para Manejar lo Impredecible

- Evitar los espejos y televisores siempre que sea posible.
- Monitorear las reacciones del anciano para predecir cambios en el entorno.
- Utilizar el Bot Captador como apoyo para mapear zonas inestables.

9.4. Dilemas Morales

No todos los desafíos son físicos o tangibles. Los Recuperadores también enfrentarán dilemas morales que pueden impactar su progreso y la narrativa.

Engañar al Anciano

- ¿Hasta dónde están dispuestos los RJs a manipular a una persona vulnerable para completar su misión?
- Las consecuencias emocionales y psicológicas pueden afectar la moral del equipo.

Competencia Letal

- Decidir si eliminar a un equipo rival es justificable para proteger su objetivo.
- Las acciones violentas pueden tener consecuencias legales o atraer represalias futuras.

Pérdida de un RJ

- Si un hermano queda atrapado en un recuerdo desmoronado, los jugadores deben decidir si intentar rescatarlo, arriesgándolo todo, o abandonarlo para salvar la misión.

9.5. Planificación y Supervivencia

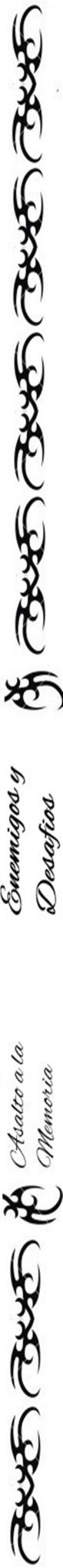
Enfrentar enemigos y desafíos requiere preparación y adaptabilidad. Algunas estrategias clave incluyen:

- **Coordinación de Roles:** Asignar funciones claras a cada hermano y maximizar sus especialidades.
- **Uso Inteligente del Changelier:** Intercambiar hermanos en el momento adecuado puede ser la diferencia entre el éxito y el fracaso.
- **Planificación Logística:** Asegurarse de que el equipo cuenta con los recursos necesarios antes de entrar en un recuerdo.
- **Evaluación Constante:** Monitorizar el estado del anciano, el recuerdo y la competencia para tomar decisiones informadas.

Con una combinación de estrategia, trabajo en equipo y adaptabilidad, los RJs pueden superar los numerosos enemigos y desafíos que se les presenten en su camino hacia el éxito.

9.6. Serenidad – La mente en ruinas

En este mundo distópico, la lucha por la supervivencia no solo es física, sino también mental. Como Recuperador, te enfrentas a recuerdos distorsionados, memorias de un pasado devastado y situaciones que desafían la cordura misma. El mantenimiento de la Serenidad se convierte en



un desafío constante: perder el control puede significar la caída en la locura, una desventaja irreversible tanto para ti como para tu equipo. En este capítulo, aprenderás a gestionar la Serenidad de tu personaje, cómo los recuerdos impactan la mente y qué sucede cuando un personaje se ve al borde del colapso.

La Serenidad como Recurso

La Serenidad es la medida de la estabilidad mental de un personaje. A medida que los personajes atraviesan situaciones extremas, interactúan con recuerdos desmoronados o luchan por mantener el control en un mundo caótico, su Serenidad puede verse afectada.

- **Puntuación de Serenidad:** Cada personaje comienza con una puntuación de Serenidad de 10, el valor máximo. Sin embargo, conforme avanza la campaña y los personajes enfrentan desafíos que comprometen su cordura, esa puntuación puede disminuir. Si la Serenidad llega a 0, el personaje sufre un colapso mental, perdiendo la capacidad de continuar o de actuar de manera efectiva.

- **Recuperación de Serenidad:** Los personajes pueden recuperar Serenidad descansando adecuadamente, tomando un tiempo para relajarse o participando en actividades que promuevan el bienestar mental, como compartir experiencias o reflexionar sobre sus vivencias. Sin embargo, los efectos del ambiente y las misiones a menudo se interponen en este proceso.

Cómo los Recuerdos Afectan la Serenidad

Los recuerdos que los Recuperadores exploran son fragmentos de mentes rotas, y lo que en principio puede parecer una simple tarea se convierte en una experiencia angustiante. Mientras los personajes se sumergen en estos recuerdos, la frontera entre la realidad y la ilusión se difumina, lo que puede hacer que su Serenidad se vea gravemente afectada.

- **Exposición a los recuerdos:** Cada vez que un personaje entra en un recuerdo, debe hacer una tirada de Voluntad o Resistencia Mental. El éxito de esta tirada indica que el personaje mantiene su compostura, mientras que el fracaso puede implicar una pérdida de Serenidad o el inicio de un trastorno psicológico.

- **Efectos del fracaso:** Si el personaje falla en la tirada de Serenidad, puede sufrir consecuencias como:

- **Confusión temporal:** El personaje no está seguro de qué es real y qué no lo es, dificultando su toma de decisiones.

- **Ansiedad y estrés:** La experiencia de estar atrapado en los recuerdos puede aumentar la ansiedad y hacer que el personaje sea menos efectivo en combate o interacción.

- **Delirio:** En casos graves, el personaje comienza a escuchar voces o a ver cosas que no están allí, lo que puede complicar aún más las misiones.

Estas son solo algunas de las formas en las que la Serenidad de un personaje puede verse comprometida.

El Impacto del Mundo Exterior

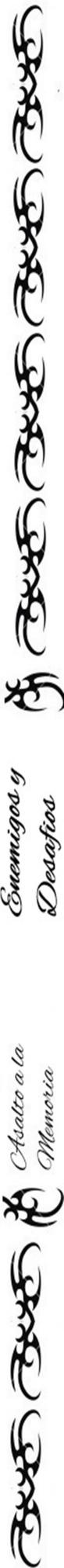
Aunque los recuerdos son el foco principal de las misiones, la realidad que rodea a los Recuperadores también juega un papel crucial en la salud mental de los personajes. La constante violencia, la descomposición de la sociedad, el estrés de las misiones y la falta de apoyo institucional provocan que la Serenidad esté en constante riesgo.

- **La presión externa:** El ambiente distópico y la corrupción generalizada generan un sentido de desesperanza, que puede desgastar poco a poco a los personajes. Las interacciones con la sociedad, los cambios en el entorno o la desconfianza hacia otras facciones pueden agravar la tensión mental.

- **Estrés de las misiones:** La constante amenaza de la competencia, los riesgos inherentes al trabajo de Recuperador y la incertidumbre de los resultados de cada misión pueden generar un estrés significativo. Si el grupo no se coordina adecuadamente o si la misión se complica, la Serenidad de los personajes puede comenzar a desmoronarse.

Efectos de la Pérdida de Serenidad

La pérdida de Serenidad no es solo una cuestión de números, sino que tiene un impacto real en cómo los personajes interactúan con el mundo y con sus compañeros. A medida que los personajes pierden



Serenidad, sus emociones, decisiones y comportamientos cambian de manera tangible.

- **Baja Serenidad (1-3):** En este estado, el personaje comienza a experimentar episodios de paranoia, ansiedad constante y desconcierto. Las interacciones sociales se vuelven más tensas, y el personaje puede ser propenso a tener reacciones excesivas o irracionales. Las habilidades sociales y de cooperación se ven comprometidas, y pueden surgir dificultades para mantener la calma en situaciones de alto estrés.
- **Serenidad Rota (0):** El personaje pierde toda capacidad de gestionar el estrés y la presión. Ya no puede distinguir claramente la realidad de la alucinación. El personaje puede tomar decisiones impulsivas y peligrosas, actuar de manera errática o convertirse en una carga para el grupo. Además, los recuerdos o las visiones pueden distorsionarse, provocando que el personaje se convierta en una amenaza para sí mismo y los demás. En este estado, el personaje podría necesitar ser retirado de la misión o forzar una intervención de otro hermano.

Mantener la Serenidad en el Grupo

La relación entre los miembros de un grupo de Recuperadores puede ser fundamental para mantener la Serenidad colectiva. Los trillizos están vinculados no solo por su sangre, sino por su historia compartida y sus lealtades. Este vínculo puede ser un salvavidas en los momentos más oscuros.

- **Interacciones entre hermanos:** Un personaje puede intentar ayudar a otro hermano que está perdiendo Serenidad. Esto podría implicar conversaciones tranquilizadoras, apoyo emocional o simplemente estar allí para ofrecer compañía. Este tipo de interacción puede servir para restaurar algo de Serenidad en el hermano afectado, pero también puede generar un peso emocional sobre el hermano que ayuda.
- **Estrategias de apoyo mutuo:** Los personajes pueden desarrollar formas de apoyarse entre ellos para evitar que la Serenidad se desmorone. Esto puede incluir comportamientos como compartir las cargas emocionales o planificar sus actividades de manera que minimicen los riesgos de exposición excesiva a recuerdos traumáticos.

Desafíos Psicológicos y Supervivencia

El verdadero reto no es solo sobrevivir físicamente en un mundo desgarrado, sino también mantener la estabilidad mental mientras navegas por los recuerdos de los ancianos. El mundo es inhóspito, y el trabajo de Recuperador es uno de los más desgastantes tanto para el cuerpo como para la mente. Sin embargo, incluso en los momentos de desesperación, la Serenidad se puede encontrar en los detalles: en los momentos de descanso, en los vínculos entre hermanos, y en la capacidad de resistir a las fuerzas externas que buscan destruir todo lo que queda de ellos.



Enemigos y
Desafíos

Asalto a la
Memoria



Asalto a la
Memoria

Enemigos y
Desafíos



~ Capítulo 10 ~

Personajes Freelance

Comenzamos

El sistema de juego introduce la posibilidad de jugar con personajes freelance, quienes operan de manera independiente o fuera de las estructuras tradicionales de las ETTs y los contratos familiares. Este capítulo explora las reglas, mecánicas y oportunidades que ofrecen estos personajes, aportando mayor diversidad a las partidas y permitiendo historias alternativas.

10.1 Alternativas al Contrato Familiar

Los freelance representan a aquellos individuos que, por elección o circunstancia, deciden operar al margen del sistema de contratación familiar. Aunque no cuentan con el respaldo total de una ETT, su libertad les permite asumir roles únicos y explorar misiones que podrían estar fuera del alcance de los grupos tradicionales.

Ventajas de ser freelance:

- **Autonomía total:** No están atados a un contrato familiar ni a las decisiones de un grupo.
- **Elección de misiones:** Pueden aceptar encargos específicos sin depender de las decisiones de un supervisor.
- **Habilidades especializadas:** Los freelance tienden a tener áreas de experticia únicas que pueden ser más desarrolladas que las de los RJs tradicionales.

Desventajas de ser freelance:

- **Falta de respaldo:** Carecen del apoyo logístico y financiero que brindan las ETTs.

- **Equipamiento limitado:** Deben financiar sus propias herramientas y reparaciones.
- **Relaciones difíciles:** Otros equipos pueden desconfiar de los freelance, viéndolos como competencia o amenazas potenciales.

10.2 Creación de Personajes Freelance

El proceso de creación para un freelance sigue las mismas bases que para los RJs, pero con algunas diferencias clave:

Atributos y Habilidades

- Los personajes freelance pueden distribuir un mayor número de puntos iniciales en una o dos habilidades principales, representando su nivel de especialización.
- No tienen acceso inmediato a un Changeller, pero pueden adquirir uno modificado a través de misiones o contactos.

Trasfondo y Motivaciones

- Es esencial definir por qué el personaje opera como freelance. ¿Es un antiguo miembro de una familia rota? ¿Un agente renegado de una ETT? ¿O simplemente un experto que busca maximizar sus ingresos?

Recursos Iniciales

- Los freelance comienzan con un presupuesto limitado, pero tienen acceso a equipamiento personalizado y contactos únicos en el mercado negro o dentro de redes independientes.

10.3 Roles y Habilidades Únicas

Los freelance tienen acceso a roles alternativos que pueden complementar a los equipos de RJs o funcionar de manera autónoma. Algunos ejemplos incluyen:

1. Especialista en Recuperación

- Experto en infiltrarse en recuerdos y localizar objetos con rapidez.
- Ventaja: Bonificaciones en tiradas de exploración y extracción.

2. Técnico Independiente

- Conocedor de tecnologías avanzadas, capaz de reparar o incluso modificar Changers y Bots Captadores.
- Ventaja: Puede personalizar su propio equipo o el de otros personajes.

3. Negociador Subversivo

- Experto en manipular a NPCs, incluyendo ancianos, celadores y otros agentes.
- Ventaja: Habilidad para obtener información adicional o reducir costos de misiones.

4. Cazador de Competencia

- Especialista en neutralizar equipos rivales durante las misiones.
- Ventaja: Tácticas avanzadas en combate contra otros RJs.

10.4 Integración en el Sistema de Juego

Los freelance pueden ser incorporados en partidas de varias maneras:

1. Aliados Temporales

- Los equipos de RJs pueden contratar a un freelance como apoyo adicional para una misión específica. El pago puede ser en créditos o en recursos compartidos.

2. Rivales y Competencia

- Los freelance también pueden aparecer como antagonistas, compitiendo por el mismo objetivo o incluso sabotando misiones.

3. Campañas Exclusivas

- Una partida puede centrarse exclusivamente en freelance, explorando sus vidas y retos dentro del mundo distópico. Estas campañas suelen ser más riesgosas pero también ofrecen mayores recompensas.

10.5 Relación con las ETTs y Otros Grupos

Aunque operen de manera independiente, los freelance no están completamente desvinculados de las estructuras tradicionales:

- Redes de Contactos: Los freelance suelen tener conexiones con agentes infiltrados, mercados negros y ciertos empleados corruptos dentro de las ETTs.
- Conflictos con ETTs: Algunas corporaciones consideran a los freelance como una amenaza y podrían enviar a sus propios recuperadores para neutralizarlos.
- Colaboraciones Forzadas: En situaciones de alta complejidad, las ETTs podrían recurrir a freelance especializados para completar misiones particularmente difíciles.

10.6 Ventajas y Desventajas Mecánicas

Aspecto	Ventajas	Desventajas
Autonomía	Elección de misiones y estrategias.	Falta de apoyo logístico y financiero.
Especialización	Habilidades únicas y personalizadas.	Recursos iniciales limitados.
Flexibilidad	Posibilidad de colaborar o competir.	Relación complicada con otros grupos.

~ Capítulo 11 ~

Narración y Dirección de Juego

Comenzamos

Dirigir una partida de “Asalto a la Memoria” puede ser una experiencia enriquecedora, pero también un desafío narrativo. Este capítulo está diseñado para guiar al Director de Juego (DJ) en la creación de historias inmersivas, desafiantes y emocionalmente impactantes, al tiempo que se equilibran las mecánicas del sistema RyF con los dilemas morales y la ambientación distópica del juego.

11.1 Consejos para el Director de Juego

La Importancia de los Detalles

El universo de Recuperadores se sostiene sobre una base distópica rica en matices y conflictos. Asegúrate de incorporar detalles vívidos que destaquen la precariedad económica, la dependencia de la tecnología y las tensiones sociales. Por ejemplo:

- Describe cómo las ciudades están invadidas por bots que realizan todas las tareas.
- Haz que los jugadores sientan la presión del sistema corporativo a través de NPCs y eventos inesperados.

Dinámica de los Trillizos

Recuerda que cada jugador controla una triada de personajes. Esto ofrece oportunidades únicas para explorar la relación entre los hermanos, tanto en cooperación como en conflictos internos. Introduce situaciones donde los jugadores deban tomar decisiones

que afecten a toda la triada, como sacrificar a un hermano o priorizar la seguridad de otro.

Gestionar el Ritmo

El ritmo de una partida puede variar entre momentos de tensión, como la infiltración en un asilo, y momentos de acción, como escapar de un recuerdo que se desmorona. Asegúrate de alternar entre estos momentos para mantener el interés de los jugadores.

Fomentar la Toma de Decisiones Difíciles

El universo de juego está lleno de dilemas éticos. Por ejemplo:

- ¿Se arriesgarán los jugadores a desmoronar los recuerdos del anciano para obtener un botín valioso?
- ¿Permitirán que un Bot Captador explote la nostalgia de un anciano sabiendo que este podría perder su memoria?

11.2 Gestión de Dilemas Morales

Presentar los Dilemas

Los dilemas morales no solo enriquecen la narrativa, sino que también permiten a los jugadores explorar las consecuencias de sus decisiones. Algunos ejemplos incluyen:

- ¿Engaño o Transparencia?: Los jugadores deben decidir si manipulan al anciano o intentan convencerlo honestamente de colaborar.

- Éxito a Cualquier Costo: El botín está al alcance, pero dejará daños irreparables en la memoria del anciano. ¿Es un precio que están dispuestos a pagar?

- Competencia Despiadada: La competencia amenaza con sabotear su operación. ¿Enfrentarán a los rivales directamente o buscarán una solución creativa?

Recompensas y Consecuencias

Asegúrate de que las decisiones morales tengan un impacto tangible:

- Recompensa a los jugadores por tomar decisiones arriesgadas pero ingeniosas.

- Introduce consecuencias a largo plazo para decisiones cuestionables, como la desconfianza de un cliente o problemas con las ETT's.

11.3 Construcción de Recuerdos

Diseño de Entornos Oníricos

Los recuerdos no son simples reproducciones del mundo real. Son espacios moldeados por la percepción del anciano y su nostalgia. Algunos elementos a considerar:

- Distorsiones Surrealistas: Detalles que cambian abruptamente, como un cielo que se vuelve rojo o edificios que se pliegan sobre sí mismos.

- Objetos Simbólicos: Elementos que representan emociones o eventos clave del pasado del anciano.

- Hostilidad del Entorno: Partes del recuerdo que se vuelven peligrosas debido al estrés del anciano.

Diseño de Desafíos

Introduce obstáculos que mantengan a los jugadores en constante tensión:

- Manifestaciones Hostiles: Figuras que representan los miedos o traumas del anciano.

- Interferencias de Competencia: Otros recuperadores que intentan apoderarse del botín.

- Peligros Oníricos: Espejos y televisores que liberan elementos impredecibles del subconsciente del anciano.

11.4 Creación de Misiones

Plantillas para Misiones

A continuación, se presenta una estructura básica para diseñar misiones:

1. Encargo del Cliente: Presenta el objeto a recuperar y las condiciones de la misión.

- Ejemplo: "Recuperar un cuadro de Picasso perdido en el recuerdo de un coleccionista anciano."

2. Preparativos: Los jugadores deben recolectar información, asegurar los recursos necesarios y coordinarse con los aliados.

3. Infiltración: Desafíos para acceder al recuerdo, como infiltrarse en un asilo o evadir a la seguridad.

4. Exploración del Recuerdo: Obstáculos dentro del entorno onírico, como enemigos, trampas y acertijos.

5. Escape: La competición y el entorno hostil aumentan la tensión mientras los jugadores intentan regresar por la senda.

Ganchos Narrativos

Incorpora eventos inesperados para mantener a los jugadores atentos:

- Una traición por parte de un NPC.

- Un error en el Bot Captador que obliga a improvisar.

- Una aparición misteriosa dentro del recuerdo que ofrece pistas para futuras misiones

~ Capítulo 12 ~

Campaña Base

Introducción a la Campaña Base

La campaña base está diseñada como un recorrido inicial para jugadores nuevos en el mundo de los Recuperadores, presentándoles las mecánicas, la narrativa y los retos típicos del juego. A lo largo de una serie de misiones interconectadas, los jugadores descubrirán los matices de la profesión, los dilemas morales y los conflictos internos y externos que surgen en este entorno distópico.

Objetivos de la campaña base:

1. Introducir progresivamente las mecánicas principales.
2. Explorar el contexto sociopolítico y tecnológico del mundo del juego.
3. Permitir a los jugadores desarrollar y profundizar en sus personajes.
4. Proporcionar una narrativa emocionante con ganchos para expandir la historia.

La campaña comienza con una simple misión introductoria y escala en complejidad y peligrosidad conforme los jugadores se familiarizan con el sistema y el universo.

Ejemplo de Misión: "El Retrato Olvidado"

Resumen: La Mega Corporación "Artes Eternas" ha identificado a un anciano llamado Bernardo García, un excomerciante de arte que posee el recuerdo de un

cuadro perdido: El Sueño de las Mareas del pintor clásico Elias Romero. Este cuadro, destruido durante la era del Tirano, está ahora accesible a través de la Nostalgia de Bernardo. El equipo de Recuperadores debe infiltrarse en el asilo donde vive Bernardo, manipular sus emociones para generar Nostalgia suficiente y recuperar el cuadro antes de que la competencia lo haga.

Fase 1: Preparación

Información inicial proporcionada a los jugadores:

- Bernardo García vive en el asilo "Los Girasoles", ubicado en una zona residencial bien vigilada.
- El cuadro está relacionado con una memoria específica: una noche lluviosa en su galería de arte donde mostró el cuadro a un crítico influyente.
- El recuerdo está fragmentado debido a la edad de Bernardo, por lo que se necesita un alto nivel de Nostalgia para estabilizar la Senda.

Recursos iniciales:

- Un bot captador modificado para parecer un "asistente social simpático".
- Presupuesto limitado para disfraces y equipamiento (trajes de mantenimiento, herramientas falsas, etc.).
- Una mochila Pederfield en buen estado y un vehículo discreto.

Tareas iniciales del equipo:

1. Diseñar una estrategia de infiltración (disfrazarse como electricistas, sobornar a un celador, etc.).

2. Establecer cómo interactuarán con Bernardo para generar Nostalgia (usar música de la época, un álbum de fotos falso, etc.).

3. Identificar posibles riesgos, como la vigilancia del asilo o la presencia de agentes de la competencia.

Fase 2: Infiltración y Captura de Nostalgia

Escenario: El equipo llega al asilo disfrazado de personal de mantenimiento para reparar una supuesta avería en el sistema eléctrico. Mientras el bot captador interactúa con Bernardo en la sala de visitas, el resto del equipo supervisa desde una furgoneta cercana.

Retos posibles:

- Un guardia sospecha de su presencia y comienza a investigar.
- Bernardo inicialmente desconfía del bot y necesita más tiempo para abrirse.
- Una operación rival aparece en las cercanías, creando tensión adicional.

Mecánicas clave:

- Interacción social: Los jugadores deben guiar al bot captador mediante preguntas y sugerencias que aumenten la Nostalgia de Bernardo.
- Resolución de problemas: Manejar imprevistos en el asilo, como evitar que otros residentes interfieran.
- Sigilo: Evitar levantar sospechas tanto del personal del asilo como de posibles competidores.

Fase 3: Exploración del Recuerdo

Escenario del recuerdo: El recuerdo se manifiesta como una versión idealizada de la galería de arte de Bernardo en una noche lluviosa. La Sombra de Bernardo narra los eventos, describiendo cómo mostró el cuadro al crítico bajo una tenue luz y los sonidos de la lluvia.

Desafíos dentro del recuerdo:

- Fragmentación: Algunas partes del recuerdo están incompletas y deben ser estabilizadas mediante interacciones narrativas con la Sombra.

- Manifestaciones hostiles: Elementos abstractos como manchas de tinta vivientes y figuras deformes basadas en los miedos de Bernardo intentan impedir el avance del equipo.

- Competencia: Recuperadores rivales también han accedido al recuerdo y están intentando robar el cuadro.

Objetivos dentro del recuerdo:

1. Localizar el cuadro El Sueño de las Mareas en la galería.
2. Proteger la mochila Pederfield mientras se realiza la captura.
3. Escapar por la Senda antes de que el recuerdo se desmorone.

Fase 4: Resolución

Posibles desenlaces:

- Éxito completo: El cuadro es capturado y el equipo regresa sin bajas ni daños graves.
- Éxito parcial: El cuadro es capturado, pero el equipo sufre heridas o pierde recursos valiosos.
- Fracaso: El recuerdo se desmorona antes de capturar el cuadro, dejando al equipo atrapado o forzando una extracción de emergencia con pérdidas significativas.

Recompensas:

- Créditos por la recuperación exitosa.
- Experiencia para mejorar habilidades y equipamiento.
- Nuevos ganchos narrativos basados en interacciones con la competencia o el descubrimiento de información sobre la Mega Corporación.



Campaña Base

Campaña Base

Asalto a la Memoria



Ganchos para misiones futuras:

- La competencia ha comenzado a usar tecnología experimental más avanzada, aumentando la amenaza.
- Bernardo menciona otro recuerdo valioso antes de que el equipo se despida.
- Un contacto dentro de la Mega Corporación ofrece al equipo una misión clandestina a cambio de información privilegiada.



Campaña Base

Asalto a la Memoria

Asalto a la Memoria

Campaña Base

~ Capítulo 13 ~

Adenda

Generador de Recuerdos

Pasos para Crear un Recuerdo Complejo:

1. Identificar el Objeto Artístico:

- Tipo de obra (pintura, escultura, música, etc.).
- Estado del objeto en el recuerdo (íntacto, dañado, fragmentado).

2. Configurar el Escenario Onírico:

- Ambiente general (hogar, plaza, museo, lugar imaginado).
- Elementos desafiantes del entorno (peligros, manifestaciones).

3. La Sombra del Anciano:

- Características narrativas (tono de la narración, recuerdos clave).
- Interacciones con los RJs (guía, obstáculo, revelador de secretos).

4. Obstáculos y Competencia:

- Elementos del recuerdo que se tornan hostiles.
- Equipos rivales de recuperadores.

5. Resolución Final:

- Consecuencias del éxito o fracaso en la recuperación.

Ejemplo de Recuerdo:

- Objeto: Retrato de una dama desaparecida durante el reinado del Tirano.
- Escenario: Una biblioteca destartalada en la mente del anciano, con pasillos que se transforman en laberintos.
- Sombra del Anciano: Un bibliotecario que narra cómo se ocultó el retrato.
- Obstáculo: Fragmentos de libros cobran vida como enemigos.

Glosario

- Changer: Aparato que permite la monitorización y el intercambio entre hermanos trillizos.
- ETT: Empresa de Trabajo Temporal que contrata a los recuperadores.
- Mochila Pederfield: Dispositivo esencial para trasladar objetos desde los recuerdos al mundo real.
- Nostalgia: Emoción clave utilizada para abrir la senda al recuerdo y garantizar su estabilidad.
- Recuperadores: Equipos encargados de recuperar obras de arte de los recuerdos de ancianos.
- Sombra del Anciano: Proyección del anciano en el recuerdo, crucial para narrar y guiar.
- Senda: Camino abierto en los recuerdos para acceder al objeto artístico.

Ideas de Misión

1. La Última Cena Alternativa

Un anciano afirma recordar haber visto una representación cubista de "La Última Cena" que se usó como decoración en una iglesia destruida por el Tirano. La misión implica infiltrarse en un asilo de alta seguridad, controlado por una corporación rival, para obtener el recuerdo. El desafío incluye esquivar medidas de seguridad avanzadas y una competencia feroz que también está detrás del botón.

2. La Melodía Perdida

Un compositor retirado asegura recordar la partitura de una obra musical prohibida por el Tirano. Los RJs deben recuperar la partitura del recuerdo mientras enfrentan manifestaciones oníricas de instrumentos musicales hostiles y una "orquesta" imaginaria que intenta detenerlos.

3. El Retrato Roto

Un famoso crítico de arte anciano asegura tener un recuerdo de un autorretrato de Van Gogh que fue destruido. Sin embargo, su sombra está fragmentada y aparece como varios personajes hostiles en el recuerdo. Los RJs deben reconstruir la sombra para encontrar el objetivo.

4. El Jardín de los Secretos

Un botánico jubilado recuerda una escultura de un jardín privado, destruida hace años. El recuerdo está lleno de flora onírica que reacciona agresivamente a los intrusos. Los RJs necesitarán habilidades tácticas para sobrevivir.

5. El Espejo Maldito

Un espejo que supuestamente contiene grabados de escenas bíblicas es el objetivo. Sin embargo, los espejos del recuerdo proyectan a los RJs versiones corrompidas de sí mismos, obligándolos a enfrentarse tanto física como psicológicamente.

6. El Poema Eterno

Un poeta anciano recuerda haber leído un poema épico transmitido por radio antes de su destrucción. La misión implica navegar por un recuerdo abstracto, donde las

palabras y las frases toman forma física y atacan al equipo, intentando recuperar la hoja en la que dicho poema estaba escrito.

7. El Manuscrito de Hierro

Un bibliotecario anciano recuerda haber leído un manuscrito prohibido sobre tácticas militares. Sin embargo, el recuerdo toma forma de un campo de batalla, y cada paso avanza un "juego de guerra" en el que los RJs están atrapados.

8. El Juguete Perdido

Un juguete conmemorativo hecho en honor a una obra de arte destruida es el objetivo. Sin embargo, el recuerdo es fragmentado, con múltiples versiones de la obra escondidas en "cajas" metafóricas que los RJs deben abrir, enfrentando trampas en cada una. Una vez conseguidas todas, se formará el artefacto.

9. La Canción del Pueblo

Un líder sindical anciano recuerda una canción revolucionaria que se convirtió en símbolo de la resistencia. El recuerdo está lleno de multitudes hostiles y figuras oníricas que representan al Tirano y sus seguidores.

Reglas de Conducción y Persecuciones

Fases de una Persecución

1. Inicio:

- Se determina quién es el perseguidor y quién es el objetivo.
- Ambos bandos realizan tiradas de Iniciativa de Conducción (atributo asociado al piloto + modificador del vehículo).
- El resultado define las posiciones iniciales y las ventajas.

2. **Acciones por Ronda:** Cada ronda se compone de:

- **Movimiento:** El piloto decide avanzar, mantenerse o realizar maniobras específicas.
- **Acciones Especiales:** Los pasajeros pueden atacar, usar habilidades, o manipular objetos.

3. **Maniobras de Conducción:**

- Ejemplos incluyen derrapes, giros cerrados, saltos y conducción evasiva.
- Las maniobras tienen diferentes dificultades según el terreno y las condiciones (se utilizan tiradas enfrentadas de Conducción).

4. **Distancias y Alcances:**

- Se maneja una escala abstracta: Lejos, Medio, Cerca, Cuerpo a Cuerpo.
- Tiradas exitosas de Conducción pueden cerrar o aumentar la distancia entre vehículos.

5. **Daño al Vehículo:**

- Los vehículos tienen puntos de estructura que se reducen con colisiones, disparos u otras acciones.
- Al alcanzar 0 puntos de estructura, el vehículo queda inutilizado.

Ejemplo de Modificadores de Terreno

- **Carretera Llana:** Sin modificador.
- **Calles Congestionadas:** +2 a la dificultad de todas las maniobras.
- **Terreno Off-Road:** +4 a la dificultad y penalización de velocidad.
- **Condiciones Climáticas Adversas:** +2 a todas las tiradas de Conducción.

Combate en Vehículos

- Los pasajeros pueden realizar ataques si tienen acceso a armas o habilidades relevantes.

- La dificultad para acertar depende de la velocidad relativa y la cobertura del objetivo.

- **Ejemplo:** Un vehículo a "Velocidad Alta" otorga un penalizador de +2 a las tiradas de ataque.

Ideas para Misiones con Persecuciones

- **Huida de un Recuerdo Colapsante:** Los RJs deben escapar en un vehículo del recuerdo mientras el entorno se desmorona.
- **Intercepción de Competidores:** Los RJs persiguen a otro equipo de recuperadores que ha robado la mochila Pederfield.
- **Emboscada en la Senda:** En medio de un traslado, son atacados por un equipo rival que intenta destruir su vehículo.



Certificado de Empresa

D. _____ de la Empresa _____

CERTIFICA: Que son ciertos los datos relativos a la empresa, así como los personales, y profesionales de la triada trabajadora que a continuación se consignan.

Datos Familiares Triada

Apellido Familiar: _____

Etnia: _____ Color Pelo: _____ Color Ojos _____ Edad: _____

Descripción General: _____ Sexo: _____

Atributo	Valor
Físico	
Destreza	
Inteligencia	
Percepción	

Datos Hermano 1

Nombre: _____

Rasgos Físicos Diferenciales: _____

Status	Valor
Salud	
Serenidad	

Habilidad [F]	V	Habilidad [D]	V	Habilidad [I]	V	Habilidad [P]	V
Armas Cuerpo a Cuerpo		Armas a Distancia		Perspicacia		Buscar	
Correr		Conducir Automóvil		Medicina		Escuchar	
Lanzar		Esquivar		Memorizar		Rastrear	
Nadar		Mecánica		Orientación		Reflejos	
Saltar		Sigilo		Sistemas Informáticos		Sentir	
Trepar		Ocultarse		Supervivencia		Ver	

Rasgo	Valor
	[] [] [] []
	[] [] [] []
	[] [] [] []

Valores Especiales	Datos
Neuras	
Vida	
Defensa / Iniciativa	/

Datos Hermano 2

Nombre: _____

Rasgos Físicos Diferenciales: _____

Status	Valor
Salud	
Serenidad	

Habilidad [F]	V	Habilidad [D]	V	Habilidad [I]	V	Habilidad [P]	V
Armas Cuerpo a Cuerpo		Armas a Distancia		Perspicacia		Buscar	
Correr		Conducir Automóvil		Medicina		Escuchar	
Lanzar		Esquivar		Memorizar		Rastrear	
Nadar		Mecánica		Orientación		Reflejos	
Saltar		Sigilo		Sistemas Informáticos		Sentir	
Trepar		Ocultarse		Supervivencia		Ver	

Rasgo	Valor
	[] [] [] []
	[] [] [] []
	[] [] [] []

Valores Especiales	Datos
Neuras	
Vida	
Defensa / Iniciativa	/

Datos Hermano

Nombre: _____

Rasgos Físicos Diferenciales: _____

Status	Valor
Salud	
Serenidad	

Habilidad [F]	V	Habilidad [D]	V	Habilidad [I]	V	Habilidad [P]	V
Armas Cuerpo a Cuerpo		Armas a Distancia		Perspicacia		Buscar	
Correr		Conducir Automóvil		Medicina		Escuchar	
Lanzar		Esquivar		Memorizar		Rastrear	
Nadar		Mecánica		Orientación		Reflejos	
Saltar		Sigilo		Sistemas Informáticos		Sentir	
Trepar		Ocultarse		Supervivencia		Ver	

Rasgo	Valor
	[] [] [] []
	[] [] [] []
	[] [] [] []

Valores Especiales	Datos
Neuras	
Vida	
Defensa / Iniciativa	/



RVF 3.0

Asalto a la Memoria

Nostalgia: Es la vía por la que los recuerdos son accesibles, y por lo tanto, la posibilidad de experimentar la aventura... imagínate que el anciano objetivo tiene nostalgia de los días en los que se celebró su boda... y tú, como **RJ**, de pronto llegas en medio del banquete de bodas... solo se escucha el silencio, mientras observas a todos los invitados a tu alrededor... y de pronto, se escucha una botella de vino al romperse... miras al novio y ves que te mira con odio y con la botella rota en la mano... de pronto notas como cientos de ojos se clavan en ti mientras cada uno de los invitados agarra su cuchillo de la carne, o del pescado, y se lanzan a por ti en medio de alaridos asesinos...