



CENTRALIA

Un juego de terror y supervivencia, en solitario.

Diseñado por Aldo Iram Juárez.

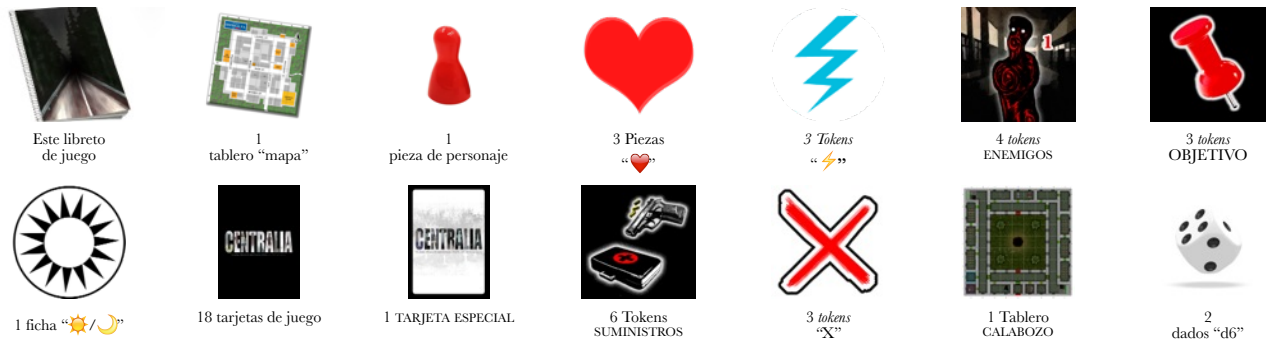
Ilustraciones por *DALL-E**, y Aldo Iram Juárez.

INTRODUCCIÓN

Tom Tyler viaja con su hija Carissa en una camioneta, por una carretera oscura de dos carriles. Es la media noche. Tom lleva horas conduciendo, y comienza a sentirse cansado. Aparte de un carro patrulla que les rebasó unos kilómetros atrás, Tom no ha visto otro coche, persona o edificio, desde hace una media hora. Lo único que ve es el tenue atisbo de grandes y viejos pinos alrededor del camino, una interminable línea blanca en el asfalto, y la cerca de metal a cada lado de la carretera: la única muralla entre su automóvil, y la oscuridad absoluta. El camino gradualmente se cubre de neblina, y cada vez es más difícil ver hacia adelante. Los ojos de Tom se entrecierran cada vez más, entre su imposibilidad de distinguir la carretera, y el cansancio que se apodera de él. Repentinamente, percibe a una silueta entre la niebla, que está parada en medio del camino. Tom intenta frenar, pero ya tiene a la figura casi frente al parabrisas: mira una masa con forma humana, pero desnuda, llena de llagas, bultos y la piel... negra y brillante, como si estuviera hecha de carbón: Tom habría jurado que era una figura hecha de brasas. La conmoción hace que Tom gire bruscamente el volante, justo antes de arrollar a la figura, pero no logra evadirla. Escucha un golpe en el metal. Luego, la camioneta continúa girando, hasta que se sale del camino, y cae por una pendiente, perdiéndose en la penumbra.

**DALL-E* es un sistema de Inteligencia artificial generador de imágenes. <https://labs.openai.com/>

COMPONENTES (DEMO TABLETOPIA):



INSTRUCCIONES:

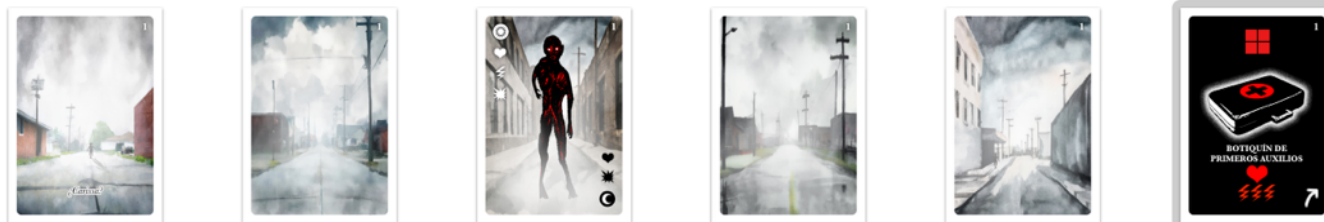
Todas las instrucciones para jugar se aprenderán paulatinamente, mientras avanzas. No te preocupes si al inicio no se mencionan ciertos componentes o detalles sobre éstos: cuando sea momento adecuado, dichos elementos serán esclarecidos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO (DEMO TABLETOPIA: SALTA HASTA CAPÍTULO 1)

- Toma el tablero "mapa del pueblo" y colócalo sobre la mesa, sin desplegar, con el área que muestra el nombre del pueblo en un recuadro azul boca arriba. (Otros cuadrantes serán revelados en el futuro.)



- Coloca la pieza de tu personaje en la coordenada "A-5" del mapa.
- Abre únicamente el mazo de cartas "1", y ponlo boca abajo. Asegúrate de que las seis cartas superiores sean las mostradas en la imagen. Si no es así, busca las cartas en el mazo y colócalas en el orden indicado: iniciando con la carta "Botiquín" hasta abajo, y agregando las demás, una encima de la otra.



- Coloca las 3 piezas "♥" y los 3 tokens "⚡", alineados, frente a ti.
- Coloca el token "☀/🌙" encima de la mesa, con la cara que tiene el icono "☀" hacia arriba.

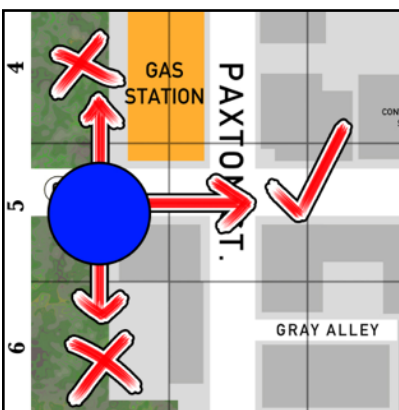
- Si es tu primera vez jugando este juego, continúa leyendo de forma normal. Si estás re-jugando este juego, y ya conoces las reglas más básicas sobre movimiento en el mapa del pueblo, y el uso del mazo de cartas, salta hasta el “**CAPÍTULO 2**” (página 9) de este libreto.

CAPÍTULO 1 (TUTORIAL)

Es de día. Tom es despertado por el ruido del claxon. Su cara se encuentra pegada al volante. No hay bolsas de aire activadas; extrañamente, la seriedad del impacto no parece haber sido tan drástica. No está sangrando. No siente más que un pequeño dolor al mover las piernas. Tom está a punto de sonreír, ante el desenlace, relativamente afortunado, de lo que luce como un accidente muy aparatoso. Solo entonces nota que Carissa no está en el vehículo. No hay señales de sangre o heridas: sólo la puerta de copiloto abierta, hacia una espesa neblina blanca. Las cosas de la niña siguen aquí, excepto por la libreta de dibujo que sostenía en las manos, la noche anterior. De ésta, sólo queda una de las tapas. —¿Carissa la arrancó? —se pregunta. Tom sale apresurado de la camioneta destrozada, y en busca de la niña. Al lado del camino, recoge un viejo mapa, que dice “BIENVENIDOS A CENTRALIA”—. ¿Centralia? nunca había escuchado de este lugar.

1.1. Todas las instrucciones y textos para avanzar en el juego, a partir de este momento, están redactados de esta manera: 1. Numeración que indica el capítulo y el párrafo de instrucción, en ese orden. (Ejemplo: ahora mismo estás leyendo el capítulo “**1**” y el párrafo “**1**” de dicho capítulo, lo que se indica al inicio de este mismo párrafo como “**1.1**”). 2. Una descripción general de las reglas y situaciones de la partida, en ese momento. 3. una acción a ejecutar **remarcada en negritas**. 4. (opcional) alguna imagen ilustrativa de las cartas, componentes a utilizar ó acciones a realizar en ese momento. Ocasionalmente, las instrucciones serán suspendidas para narrar la historia o diálogos de los personajes: estas partes se distinguen por la ausencia de numeración y el uso de *letra cursiva* (como ejemplo está el texto que has leído en el párrafo anterior.) **Para iniciar la partida, continúa leyendo el libreto, obedeciendo las instrucciones y acciones remarcadas en negritas.**

1.2. Tu personaje puede avanzar en el “mapa” de forma ortogonal, entre una coordenada y otra del mapa, una casilla a la vez, y únicamente si las coordenadas están conectadas por un camino blanco, el cual representa una calle o avenida del pueblo. Para ejemplificar esto, **avanza tu pieza de personaje de la casilla “A-5” (inicio de MAIN ST.) a la casilla “B-5” (esquina de MAIN ST. y PAXTON ST.)**



1.3. A partir de ahora, y durante todo tu recorrido por el mapa del pueblo, inmediatamente después de avanzar tu personaje una casilla, **toma la carta superior del mazo de juego.**

1.4. Mira la carta. Cada carta que tomas, al avanzar entre una coordenada y otra, indica lo que tu personaje “está viendo” a su paso por el pueblo. Ésta por ejemplo, solo muestra una calle vacía, cubierta de neblina (y ¿una pequeña figura caminando entre la niebla?). Al tomar una carta con una calle vacía, no ocurre nada, sólo **descártala: colocándola boca arriba, a un lado del mazo de juego, formando un nuevo mazo, al que llamaremos “mazo de descarte”.**



—¿Esa es Carissa? —se pregunta Tom, al ver una pequeña silueta que corre entre la niebla—. ¡Carissa, vuelve aquí! —grita, agitado, pero la silueta sigue corriendo, y desaparece, al dar vuelta en un callejón. Tom corre frenéticamente entre la niebla, para darle alcance.

1.5. Continúa avanzando, siguiendo las instrucciones explicadas previamente, hasta llegar al callejón en “C-6”. (Cada vez que tengas el objetivo de visitar una coordenada, coloca un *token* OBJETIVO en dicha coordenada, para tener un indicador de tu destino.)

La silueta que Tom ha seguido hasta el callejón lucía como una niña pequeña. Al topar con pared, no hay rastro de su hija; en lugar de eso, encuentra una grotesca escena: el cadáver de un hombre, totalmente despellejado y amarrado a una verja, con los brazos extendidos. —¿Quién habría hecho algo tan repugnante?— se pregunta Tom, pero no hay tiempo para el asombro: siente la presencia de una figura diferente, que emerge entre la niebla detrás de él: una masa deforme, con apariencia humana, pero totalmente oscura, monstruosa y fétida. Chilla y se retuerce, mientras se acerca lentamente a Tom, acorralándolo.

1.6. Al llegar a la casilla “C-6” y tomar otra carta del mazo, verás que, esta vez, en la imagen se muestra una criatura. Está por atacarte, y, para librar esta situación, hay tres opciones, que se muestran en la parte superior izquierda de la tarjeta, con varios símbolos blancos debajo del icono “☀” (los iconos negros no son relevantes en este momento): “♥” siendo el corazón una representación de tu salud, “⚡” siendo el rayo una representación de tu resistencia física, y “☀”, siendo el estallido una representación de tu capacidad de combate. Esto significa que para seguir avanzando en el juego, antes tendrás que a) recibir daño, gastando una de tus tres piezas de “♥”, ó b) correr para huir de la criatura, gastando uno de tus tres *tokens* de “⚡”. Existe una tercera opción (opción “c”) que es pelear contra la criatura, usando “☀”, pero no está disponible en este momento, ya que no cuentas con armas para defenderte (el uso de armas será explicado más adelante). Por lo tanto, **descarta una pieza “⚡” ó una pieza “♥” para continuar. Después de elegir una de estas opciones, coloca la carta de enemigo en el mazo de descarte, como haz hecho con las otras cartas.**



Tom logra escapar de la criatura, y salir del callejón. —¿Qué demonios era esa cosa?— se pregunta mientras corre, dejando a la criatura atrás. Escucha un rugido que cruza por PAXTON ST. y da vuelta en la esquina. Es el carro patrulla que lo rebasó en la carretera, la noche anterior. Tom corre hacia el vehículo con desesperación: espera que la policía pueda ayudarle a encontrar a su hija, y huir de esta pesadilla. El rugido del motor se apaga frente al café “9TO5”.

1.7. Objetivo: Ir a la cafetería (casilla “C-7”). Al llegar a dicha casilla, notarás que la tarjeta que tomes en esta ocasión no contiene una calle o un enemigo, sino que muestra un objeto: En tu recorrido por el pueblo encontrarás diversas cartas de SUMINISTROS que serán de ayuda para ti. En este caso, tu personaje ha encontrado un botiquín de primeros auxilios. Cada vez que tomas una carta de SUMINISTRO, puedes conservarla en tu mano, para usarla en cualquier momento de la partida mientras no estés enfrentando una carta de enemigo (a menos que sea un ARMA ver P.9). Las tarjetas de SUMINISTROS contienen la siguiente información:

1. Ilustración y nombre del objeto, al centro de la tarjeta.
2. Abajo al centro: símbolos que indican el beneficio que brinda dicho objeto. En este caso, al usar el botiquín, puedes recuperar 1♥ y, al mismo tiempo, hasta 3⚡. (Nota: tu inventario de puntos de “♥” ó “⚡” nunca podrá exceder de 3 piezas).
3. Esquina inferior derecha: símbolo de flecha ó “X”. Una flecha (primera imagen) indica que la carta va al mazo de descarte después de usarse. Algunas cartas (ej. segunda imagen) podrían mostrar una “X” en lugar de la flecha. Dichas cartas no serán agregadas al mazo de descarte, sino que deberán ser retiradas del juego, después de usarse: este tipo de objetos se “destruyen” después de un solo uso. No volverán a integrarse a la partida, a menos que esto llegue a especificarse en algún momento.
4. Arriba al centro podemos ver un tipo de *poliominó*: una forma geométrica formadas por varios cuadrados de igual tamaño. La función de este será explicada más adelante en la partida.
5. El valor en el extremo superior derecho –en este caso, “1.06”– es simplemente un número de identificación, que tienen todas las tarjetas (esta, por ejemplo es la carta “06” del mazo “1” = “1.06”).

En este momento, descarta la tarjeta de “botiquín” para “usar” ese objeto, y regresa a tu inventario la pieza de “♥” ó “⚡” que hayas perdido durante el ataque del enemigo.



1.8. Hasta aquí, un resumen del tutorial básico, para avanzar a través del mapa del pueblo:

- Avanza una casilla del mapa, de manera ortogonal, obedeciendo las calles y avenidas.
- Cada vez que avanzas una casilla, toma una carta, y a) si es una calle vacía, se descarta; b) si es un enemigo, pierdes alguna(s) de las piezas correspondientes a los iconos indicados en la tarjeta, para continuar la partida; c) si es un objeto, conserva la carta en tu mano, para usarlo cuando lo necesites, siguiendo sus reglas y condiciones.

1.9. El objetivo principal del juego es sobrevivir, hasta averiguar el paradero de Carissa, la hija perdida de Tom. Si tu personaje pierde todas sus piezas de ♥, la partida termina inmediatamente: Tom Tyler está muerto. Para tener éxito, será necesario administrar de forma cautelosa tus recursos, decidir cuando pelear, cuando huir del peligro, y cuando arriesgar tu salud, para poder continuar. **CONSEJO:** Ten cautela de no derrochar, en lo posible, todas las cartas de SUMINISTROS o ARMAS en tu mano. Éstas serán especialmente necesarias en el futuro, cuando tu personaje tenga que adentrarse en la profundidad de escalofrantes guaridas de las criaturas del pueblo.

1.10. Guardar la partida: Al final de cada capítulo, es necesario guardar el progreso de tu partida, para tener un punto de re-inicio en caso de que tu personaje sea eliminado de la partida, ó para continuar el juego exactamente donde la dejaste, en caso de que desees hacer una pausa. Para hacerlo, simplemente **haz una lista, en una hoja de papel, con la siguiente información:**

- **Capítulo actual, o párrafo donde decides pausar la partida** (Ej. Si decidieras guardar la partida en medio de un capítulo, ahora guardaríamos la partida en el párrafo “**1.10**”).
- **Cantidad de piezas de ⚡ y ♥ que tienes en este momento.**
- **Cartas en tu mano** (anota los números ubicados en la esquina superior derecha de cada carta).

1.11. En caso de que tu personaje sea eliminado, podrás reiniciar la partida al inicio del capítulo o párrafo guardado más reciente, con la cantidad de suministros, *tokens* y piezas de ♥ y ⚡ que tenías en ese momento.

FIN DEL CAPÍTULO 1.

CAPÍTULO 2

La patrullera se llama Cassandra. Después de tranquilizar un poco a Tom, ella se sienta en una mesa de la cafetería abandonada, y escucha con relativa calma, mientras él narra la historia del accidente, su hija extraviada, el macabro hallazgo en el callejón, y aquello que únicamente puede describir como un monstruo. No parece muy alarmada por las disparatadas historias sobre apariciones y atrocidades: su rostro parece decir que ella ha visto también varias cosas extrañas, en este lugar.

—Este no es lugar para turistas. Si tu hija está extraviada, tendremos que salir del pueblo, para traer ayuda, ya que, por alguna razón, mi radio no funciona. Acompáñame —ordena Cassandra a Tom.

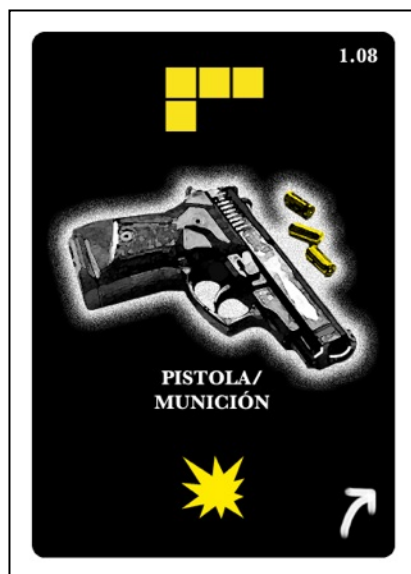
—¡No puedo simplemente irme, mientras mi hija sigue perdida y sola! —replica Tom, inmediatamente.

La mujer suspira, y luego, toma una linterna, y una pistola, para dárselas a Tom.

—En ese caso, tendrás que esperar aquí, mientras regreso al pueblo vecino por refuerzos. Quédate esto, solo por si las dudas. Considera su uso únicamente en caso de emergencia, y no me vayas a disparar a mí, por error. Espero que no tengas que usarla.

2.1. Busca la carta ARMA “pistola/ munición” del el mazo de juego, y agrégala a tu mano.

Las cartas de ARMA pueden ser usadas específicamente cuando enfrentas una carta de enemigo. Si la carta de enemigo muestra el símbolo “☀” debajo del “☀”, significa que puedes pelear contra él, descartando esta carta para poder continuar la partida, sin tener que huir (gastar ⚡) ó sufrir daño (gastar ♥). **A continuación, mezcla el mazo de juego con el mazo de descarte, y baraja para**



formar un nuevo mazo de juego (en adelante, llamaremos a esta acción “re-iniciar el mazo”).

Tom y Cassandra salen de la cafetería, y se separan. Ella arranca su vehículo, y se pierde entre la neblina. Tom decide regresar a investigar el callejón, donde vió la silueta de lo que parecía ser su hija. Si vuelve a encontrarse con ese monstruo, esta vez pretende defenderse.

2.2. Objetivo: ve a la casilla “C-6”. NOTA: uno de los enemigos que ronda el pueblo (una de las cartas en el mazo de juego) es particularmente peligroso. Notarás que no puedes “huir” de él, ya que no muestra la opción “⚡” debajo de “☀”, y, por lo tanto, solo puedes “pelear” gastando 1☀ ó perder 1♥ para continuar. Además de esto, la esquina inferior izquierda muestra un símbolo con dos flechas formando un círculo (“↻”). Esto significa que, después de gastar uno de los valores indicados para poder pasar a este enemigo, deberás reiniciar el mazo. **Si llegas a toparte con este enemigo, recuerda re-iniciar el mazo, después de resolver el encuentro.**



Al llegar al final del callejón, no hay señales de ningún cadáver colgado en la reja. —No es posible que haya alucinado eso, y no todo lo demás... —exclama Tom. Suspira, y camina, ligeramente desilusionado, de vuelta a la avenida. Antes de abandonar la zona, tropieza con un pedazo de papel, aparentemente inocuo: es una hoja del cuaderno de dibujo de Carissa. Letras grandes, dibujadas con crayón, abarcan toda la página. “PAPÁ: BUSCA LA CASA DEL PERRO” dice en el papel. ¿Será posible que su hija le haya dejado una pista de su paradero?

2.3. Objetivo: Ve a casilla “E-5”. NOTA: Tom encuentra que, extrañamente, varias calles del pueblo se encuentran completamente destruidas, hundidas por socavones masivos. Esto impide su paso por algunas vías. Antes de continuar con tu objetivo actual, **coloca tokens de “X”, en las siguientes ubicaciones, para indicar que el paso está bloqueado: “E-2” (LAUREL ST.), “F-5” (esquina de MAIN ST. y LOCUST AVE.), y “E-7” (sobre MYERS ST.).**

Tom deambula por las calles del pueblo buscando a su hija, tratando de descifrar la hoja de papel que tiene en la mano, pero no tarda en encontrar una señal: caminando por MAIN ST. encuentra que una sola de las casas del vecindario tiene, en la entrada frontal, una pequeña casa de madera para el perro de la familia. Decide tocar a la puerta. Ante la falta de respuesta, golpea fuertemente. Silencio. Trata de abrir la puerta, sin éxito. Camina por el césped, buscando una piedra para romper la ventana. Al agacharse para tomar una, logra mirar de cerca el interior de la casa del perro, y en su interior nota una llave, pegada con cinta.

Lo que mira es un hogar común y corriente, que parece haber engullido a sus habitantes en un instante, dejando todas sus pertenencias intactas: bolsos, zapatos, abrigos; incluso sus platos con el desayuno, totalmente negro y seco, están aún sobre la mesa, cubiertos con telarañas. No hay nada que indique que esta casa es especial, a excepción de una cantidad abrumadora de cerrojos que hay colocados en la puerta que da al patio trasero. Otra hoja de la libreta de Carissa está pegada en la puerta del refrigerador. “PAPÁ: A LA ESCUELA” dice este papel. Al lado se encuentra un mapa del pueblo, con marcas en tinta roja, que señalan tres ubicaciones con la inscripción “LLAVES DEL PATIO”, además de un gran círculo que encierra la ubicación de la Escuela Secundaria de Centralia.

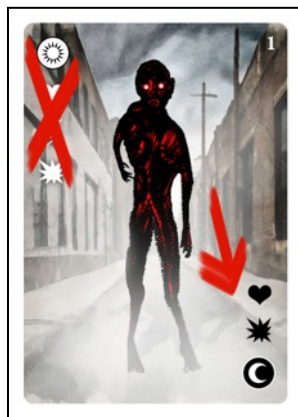
2.4. Objetivo: Ve a las ubicaciones señaladas para recuperar las tres “LLAVES DEL PATIO”: “D-8” (al final de WOOD ST), “C-3” (Callejón sin nombre), “B-4” (Estación gasolinera). (Coloca un token de OBJETIVO en cada ubicación. Cuando llegues a una de las ubicaciones señaladas, retira el token de dicha coordenada.)

2.5. Objetivo: Una vez recuperados los tokens de las 3 locaciones anteriores, **regresa a la casa en “E-5”.**

Tom entra de nuevo a la casa. Desbloquea los pesados cerrojos de la puerta trasera, y sale al patio, que da a un callejón. Inmediatamente después de pisar el césped, una oscuridad repentina lo cubre todo. —¿Oscureció?! ¿a esta hora? ¡pero si no es ni medio día! —Tom mira a su reloj, pero está completamente detenido. Piensa que es posible que se haya agotado su batería, o que se haya averiado con el accidente, pero no hay cómo saber qué ha pasado realmente. Es posible

que lleve todo el día buscando a Carissa y ni siquiera lo haya notado. No importan sus razonamientos al respecto: Tóm está más aterrado que nunca. Tiene una linterna consigo, pero su pobre brillo no mitiga la tensión que siente. La penumbra emana ecos de aullidos y lamentos de más criaturas que vienen en su búsqueda, atraídas por la luz.

2.6. Mueve tu pieza a “E-4”, sin tomar una carta del mazo de juego, por esta ocasión. A continuación, voltea el token “☀/☾” a la posición “☾”. Mientras el *token* muestra “☾” el pueblo está en penumbra, y los enemigos que encuentres se volverán más feroces y peligrosos. Al encontrarte con una carta de enemigo durante “☾”, las opciones para superarlo serán más reducidas que durante “☀”. Ejemplo: en esta tarjeta, el renglón con “☾” muestra únicamente los iconos “☀” y “♥” por lo tanto, contra esta tarjeta, no es posible usar “⚡” para huir de este enemigo.



2.7. Objetivo: Ir a la escuela (Casilla G-7). Opcional: antes de ir a tu objetivo, puedes investigar más locaciones del pueblo. **Si visitas la casilla “F-2”, después de resolver la carta del mazo de juego como es habitual, toma la carta en el mazo “CARTAS ESPECIALES” identificada como “ESPI”, y agrégala a tu mano.** Nota: la parte inferior de esa carta tiene dos destellos (“☀☀”). La funcionalidad de este nuevo símbolo especial será detallada en el futuro: por ahora se usa como



cualquier otra carta de combate.

Importante: Esta y otras CARTAS ESPECIALES se integrarán al juego solo si cumples condiciones específicas señaladas por el libreto de juego. Nunca consultes o tomes cartas del mazo de CARTAS ESPECIALES si esto no se indica explícitamente.

FIN DEL CAPÍTULO 2.

CAPÍTULO 3 (TUTORIAL DE MODALIDAD “CALABOZO”.)

La escuela se encuentra completamente abandonada, y en ruinas. —Esto es una pocilga, ¿por qué entraría Carissa aquí? —Mientras Tom divaga, escucha que alguien afuera pone el cerrojo a la puerta de entrada. No hay marcha atrás.

3.1. En este capítulo, se verán todas las reglas relacionadas a la modalidad de juego en CALABOZO. Si estás rejugando este juego, y ya conoces las reglas de esta modalidad, pasa al CAPÍTULO 4. De lo contrario, **continúa leyendo para aprender las reglas de la modalidad CALABOZO.**

3.2. Siempre que Tom entra a un inmueble, el juego pasará a la modalidad llamada CALABOZO, y por lo tanto, se aplicarán las reglas mencionadas en este capítulo.

3.3. Retira el tablero “mapa” temporalmente: El tablero del CALABOZO donde jugarás dicho segmento (en este caso, el tablero denominado “ESCUELA DE CENTRALIA”), se encuentra a tu derecha.

3.4. Al inicio de un capítulo de CALABOZO, verás una tabla que indica las coordenadas del tablero correspondiente, donde se encuentran colocados tanto tu personaje, los *tokens* de enemigo y de SUMINISTROS.

3.5. Separa todas las cartas de la mesa (mazo de juego y descarte) en dos nuevos grupos: A) cartas de calles y enemigos, y B) cartas de suministros. El mazo “A” no se usará en el CALABOZO, así que retíralo del juego temporalmente. El mazo de cartas “B” regresa a la mesa.

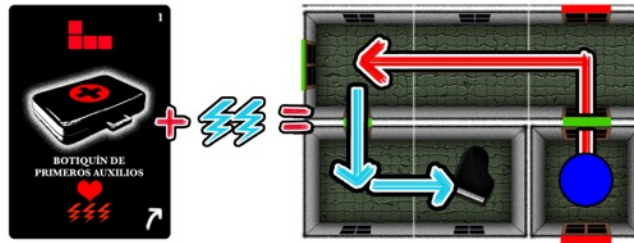
3.6. Sobre movimiento de tu personaje y uso de cartas dentro de un CALABOZO:

- Tom avanzará en forma ortogonal, contando cada coordenada como una casilla, por pasillos, habitaciones y puertas abiertas (líneas verdes), sin atravesar paredes o puertas “cerradas” (líneas rojas).
- Cada movimiento por un CALABOZO se hará descartando una carta en tu mano, para poder avanzar, formando el patrón del *poliominó** que muestra dicha carta en la parte superior (contando la casilla donde te encuentras inicialmente). Debido a que el *poliominó* se encuentra en la parte superior de la carta, a esta acción la llamaremos “ACCIÓN SUPERIOR”, estando en un CALABOZO. Ejemplos en siguiente página: un *poliominó* con forma de “ventana” (imagen izquierda) permite avanzar hasta tres cuadros haciendo una vuelta en “u”, mientras que un *poliominó* con forma de “L” (imagen derecha) permite avanzar creando dicha forma, avanzando un cuadro al frente más dos a un lado, o viceversa: siempre puedes elegir la orientación del *poliominó* (“girarlo” o “invertirlo” imaginariamente) para ejecutar tu movimiento.

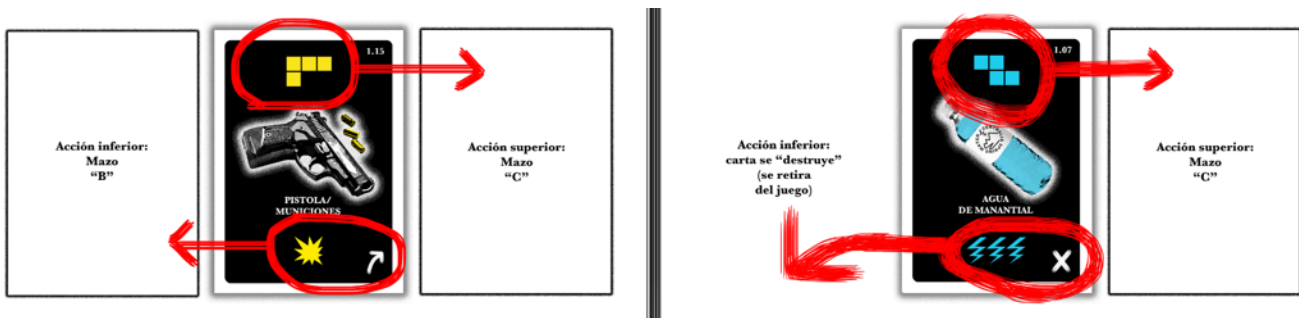
*Formas geométricas formadas por varios cuadros iguales, características de juegos como *Tetris*.



- Además de la acción de movimiento mencionada en el punto anterior, también puedes avanzar gastando un ⚡ o más por turno, para avanzar una casilla por cada ⚡ gastado. Esto se puede hacer si no cuentas con una carta ideal para hacer una acción de movimiento en ese momento, o si durante tu turno ya usaste una carta como suministro o arma, pero aún deseas o requieres moverte (atacar y huir, o curarte y esconderte, por ejemplo). Usar ⚡ para avanzar también puede ser combinado con la ACCIÓN SUPERIOR de una carta. Ejemplo:



- Si llegas a requerirlo, al usar una tarjeta como ACCIÓN SUPERIOR, puedes avanzar menos casillas de las que indica el *poliomínó* (mientras respetes la forma que traza dicho *poliomínó* para moverte).
- Cartas usadas como acción ACCIÓN SUPERIOR no se pueden usar como SUMINISTRO (en adelante: la “ACCIÓN INFERIOR” de la carta) en el mismo turno, y viceversa: Cada carta gastada como ACCIÓN INFERIOR (ergo, como SUMINISTRO: arma, recuperación de salud o energía) se descarta en mazo “B” pero las cartas usadas como ACCIÓN SUPERIOR se descartarán en un tercer grupo, al que llamaremos mazo “C”. Si la indicación de la esquina inferior derecha señala “X” –destruir la carta– se obedece dicha indicación, y dicha carta se retira del juego. Ejemplos:



- Nunca puedes usar más de una carta por turno, sin importar si elegiste la acción “superior” o “inferior”.

3.7. Sobre recuperación de cartas, y “agotamiento”:

- Cuando te quedes sin cartas en tu mano, podrás recuperar todas las cartas del mazo “C” excepto una, elegida por ti, que, en lugar de volver a tu mano, se destinará al mazo “B”.
- Las cartas usadas como ACCIÓN INFERIOR y destinadas al mazo “B” no podrán ser recuperadas voluntariamente. Para recuperar una carta del mazo “B”, deberás coleccionar los *tokens de SUMINISTRO*, ubicados en diferentes partes del CALABOZO. Al llegar a una casilla con estos *tokens*, dicho *token* se retira del tablero y solo entonces puedes recuperar una carta del mazo “B”, de tu elección. (Nota que para llegar a otros suministros deberás, a su vez, gastar más acciones de movimiento, así que evalúa muy bien tu estrategia, y valora si realmente requieres arriesgarte a obtener más suministros.)
- Si en algún momento no quedan cartas en el mazo “B”, llegar a ubicaciones señaladas con *tokens de SUMINISTRO* no tiene ningún efecto.
- Al agotar todas las cartas, tanto de tu mano y el mazo “C”, y sin posibilidad de recuperar cartas del mazo “B”, tu personaje quedará “agotado”, lo que significa que haz perdido la partida.

3.8. Reglas de ataque de tu personaje:

- En modalidad CALABOZO, las armas que portas se dividirán en dos categorías: ataque “a distancia” y “cuerpo a cuerpo”.
- Las armas de fuego, como “PISTOLA/ MUNICIÓN”, son armas “a distancia”, y podrás descartar una por turno, para atacar a un enemigo lejano que se encuentre en el mismo pasillo o habitación que tú, siempre y cuando dicho enemigo se encuentre “a la vista” de tu personaje: que sea posible trazar una línea recta imaginaria hacia éste, ortogonal o diagonal, sin muros, puertas, u otros enemigos de por medio.
- Cualquier otra arma que no sea de fuego es un arma “cuerpo a cuerpo” y solo podrá usarse cuando:
 - a) el enemigo esté en la casilla contigua a tu personaje (sin paredes o puertas cerradas de por medio) o
 - b) para contrarrestar un ataque “cuerpo a cuerpo” de un enemigo: cuando un enemigo toque la misma casilla que tu personaje, si cuentas con un arma “cuerpo a cuerpo” en tu mano, puedes gastar esa carta para evitar el daño, y en su lugar, contraatacar al enemigo.




3.9. Sobre enemigos: iniciativa, combate y movimiento. Los enemigos dentro del CALABOZO tendrán un rango más diverso de actividad que en el mundo exterior. Sus acciones serán “programadas” usando un par de dados “d6” para definir sus siguientes cualidades: INICIATIVA, MOVIMIENTO, y ATAQUE. Los enemigos no ejecutarán ninguna acción hasta el momento en que te encuentres en la misma habitación o pasillo que ellos. Al cruzar una puerta y abandonar una zona con enemigos, estos vuelven a estar inactivos.

- INICIATIVA de enemigos:
 - a) Si terminas tu turno atravesando una puerta y en un nuevo espacio donde hay enemigo(s), estos se activarán inmediatamente después de tu turno.
 - b) Si es el inicio de una nueva ronda y ya hay enemigos presentes en la habitación o pasillo donde te encuentras, tira dos dados: uno definirá la INICIATIVA de tu personaje y otro la INICIATIVA del enemigo: el número más alto determina qué bando se activa primero. Si hay empate, vuelve a tirar.
- MOVIMIENTO enemigo: En el turno de enemigo(s) activo(s), tira un dado para definir su patrón de MOVIMIENTO (de acuerdo a las indicaciones en la tabla al inicio del CALABOZO correspondiente). Si hay más de un enemigo en la habitación, tira un dado por cada enemigo, para definir su MOVIMIENTO de forma individual. Los enemigos siempre se moverán en dirección a tu personaje, pero, si ya están en la misma casilla que tu personaje al inicio del turno y las reglas dictan que deben avanzar, deberán moverse en cualquier otra dirección, a tu criterio.
- Ataque de enemigos:
 - a) “Cuerpo a cuerpo”. Se lleva a cabo cuando el enemigo entra en contacto con tu personaje, ya sea encontrándose momentáneamente en la misma casilla que tú, o terminando su turno ahí.
 - b) “A distancia.” Opcional, dependiendo de la dificultad de cada CALABOZO. Si los enemigos cuentan con este tipo de ataque, será indicado en la información al inicio de cada CALABOZO.
- Al ser atacado exitosamente por un enemigo (sin contar con armas “cuerpo a cuerpo” para contrarrestar el ataque) tu personaje pierde 1 ❤️.
- En un CALABOZO, los *tokens* “⚡” no sirven para huir de un enemigo que ya te está atacando.
- Puntos de vida de enemigos (en adelante, llamados “PV”: la cantidad de ataques que deben recibir para ser derrotados) u otras posibles condiciones para eliminarlos, serán indicadas en la tabla al inicio de cada nuevo CALABOZO.

3.10. Durante tu partida en CALABOZO, se continuará el formato habitual de lectura del guión, pudiendo ocurrir otras situaciones especiales, aparición de nuevos enemigos, etc. Si dichos eventos alteran alguna de las reglas mencionadas en este capítulo, en ese momento se acatará la alteración de la regla, por encima de la regla original.

FIN DE CAPÍTULO 3.

ESCUELA PRIMARIA DE CENTRALIA.

PIEZA DE PERSONAJE		SUMINISTROS	
	Ubicación: “E-1”		Ubicaciones: “A-1”, “A-2”, “D-9”, “F-1”, “G-1”, “I-8”.
ENEMIGO NIVEL 1			
	Ubicaciones: “B-9”, “G-2”, “G-8”, “H-5”	“PV” = 1	Acciones con dado: Número impar = avanza 1 casilla Número par = avanza 2 casillas

En la recepción de la escuela, otra hoja del cuaderno de Carissa, con un largo mensaje: “¡SÁLVAME, PAPI! HAHA: ES USTED TAN INGENUO. NO SE PREOCUPE POR SU HIJA: EL FUEGO SAGRADO LA ARROPARÁ GENTILMENTE. MIENTRAS TANTO, MIS NIÑOS ESTÁN HAMBRIENTOS Y ABURRIDOS: LLEGA USTED JUSTO A TIEMPO. PUEDE INTENTAR ESCAPAR, SALIENDO AL PATIO DE RECREO. NECESITARÁ DOS LLAVES: LA PRIMERA ESTÁ EN EL LABORATORIO.” *Los mensajes han sido una trampa, para traer a Tom hasta aquí, pero ¿con qué propósito?* —Desgraciados... ¡No se atrevan a hacerle daño a mi hija! —grita Tom, pero solo su eco responde a la amenaza, seguido de un estruendoso rugido feral, que resuena en todos los pasillos del edificio en ruinas.

4.1. Objetivo: Ve a “F-9” por la primera LLAVE DEL PATIO. Regla especial: en este CALABOZO, escaleras en casillas “A-9” te transportan automáticamente a escaleras en “I-1”, y viceversa.

En el laboratorio hay otro mensaje: “¡BRAVO! CELEBREMOS TOCANDO JUNTOS EL PIANO.”

4.2. Objetivo: Ve a “D-1” para obtener la segunda LLAVE DEL PATIO.

En el salón de música, sobre el piano, hay otra llave, y otro papel: “¡HORA DEL RECREO! DIVIÉRTASE MUCHO.”

4.3. Objetivo: Ve al patio central (casillas “E-3” ó “E-7”). Regla especial: Puertas del patio desbloqueadas.

Al cruzar la puerta, Tom escucha que ésta es azotada detrás de él: alguien ha puesto el cerrojo también aquí. Al centro del patio se encuentra un gran pozo: fétido, caliente y humeante. El fondo es imperceptible. El rugido que Tom escuchó al entrar a la escuela proviene de este hoyo. Varios pares de ojos brillantes emergen desde el fondo.

4.4. Coloca tokens ENEMIGO NIVEL 1 en casillas “D-5”, “E-5” y “F-5”. Objetivo: elimina a los enemigos. Reglas especiales: 1. Prohibido tocar casilla “E-5”, 2. Cuando hay varios enemigos contigo en una misma sala, estos comparten iniciativa, pero se debe tirar un dado para definir movimiento de cada uno.

4.5. Al haber completado el objetivo anterior, has vencido este CALABOZO.

Cuando la última criatura cae, inerte, de vuelta a la oscuridad del pozo, Tom también cae, de rodillas, a un lado del agujero. Su visión es borrosa, y siente que su cabeza da vueltas. Lo último que percibe, antes de desvanecerse, es el ruido de unas campanas a la distancia. Campanas de iglesia.

Tom abre los ojos. Se encuentra en la recepción de la escuela. Luz de día entra por una pequeña ventana. Cassandra le mira, sentada a un lado.

—¿Cómo te sientes? —pregunta ella.

—Cómo si hubiera sido arrollado por un camión —responde Tom.

—Nunca debí dejarte solo: las cosas están peor de lo que pensé. Tuve mucha suerte de encontrarte a tiempo... Unos minutos más, y esos vapores te habrían matado.

—¿Vapores? —replica Tom.

—El socavón en el patio de la escuela es una de las consecuencias del fuego de la mina. Las historias de aquella época decían que, cuando el hoyo se formó, se tragó a varios niños que jugaban. Muchas partes del terreno que conforma el pueblo se han hundido, y varios de los pozos que se formaron emanan gases tóxicos. Este no es lugar para un turista como tú... Idealmente, habría traído refuerzos, y un equipo de búsqueda, pero no he podido salir del pueblo. Un nuevo socavón ha colapsado la avenida principal. Mi patrulla fue engullida por completo: casi desaparezco yo también.

Tom termina de incorporarse, mientras escucha hablar a Cassandra. Le pregunta cómo fue que dió con él, y ella le muestra uno de los papeles de la libreta de Carissa, que lo guiaron hasta esta trampa.

—Algún loco me encerró en este lugar, Cassandra. Y dice que tiene a mi niña. Tenemos que encontrarla, pero ¿qué puedo hacer?

—Tendremos que pedir ayuda a los lugareños. Preguntar si saben algo con respecto a tu hija, o este presunto loco que, dices, ha dejado estos papeles. Tal vez, podrían sumarse a la búsqueda de la niña.

—No lo puedo creer, ¿me dices que hay gente que realmente vive en un lugar como éste? ¡Eso es, Cassandra! Esta gente debe tener a mi hija secuestrada. Deberías ir a arrestarlos ahora mismo.

—Calma, Tom: no es lo que piensas. Entiendo que te parecieran sospechosas, pero, en realidad, las personas que viven en este pueblo no son criminales. Son terriblemente necias por negarse a evacuar sus casas, aún cuando el gobierno decretó que toda la población de la municipalidad debía ser re-ubicada, hace años, pero la mayoría son casi ancianos: amables e inofensivos. Nacieron aquí, y, a pesar de las condiciones, llaman a esto su hogar. De ahí que se niegan a dejarlo. Como parte de mis deberes, ocasionalmente debo venir desde el pueblo vecino para hacer rondas de vigilancia, y checar a los residentes. Déjame decirte algo: cosas malas han pasado aquí, además del incidente de la mina, y, en mi experiencia, la culpa suele ser de los forasteros.

—¿A qué te refieres con que los forasteros tienen la culpa? —replica Tom.

—Centralia atrae a toda clase de gente extraña y perversa... a lo largo de los años, hemos tenido de todo: documentalistas aficionados, vándalos, fugitivos, personas obsesionadas con los desastres... sin mencionar que cada año aumentan más los casos de personas reportadas como desaparecidas, que en realidad vinieron hasta aquí para cometer suicidio. Siempre es lo mismo: los pobres diablos se arrojan al fuego de la mina, y nosotros solo encontramos su ropa, pertenencias, y una patética nota de despedida... Casi nunca recuperamos sus restos, ya que el acceso a la mina es muy peligroso.

»—Este fenómeno hace crecer el círculo vicioso de curiosos y gente morbosa que anda rondando por aquí. Los patrullajes de la zona se hacen cada año más recurrentes, y agotadores. Aún así, la policía local está completamente rebasada.

—Sigues hablando del “fuego de la mina” ¿A qué te refieres con eso?

—Centralia solía ser un pueblo minero. Hace mucho tiempo hubo un incendio en la mina, y nadie pudo apagarlo. Ha seguido ardiendo bajo tierra, durante varias décadas.

—¿Y qué tendrá que ver eso con los monstruos?

—¿Monstruos? ¿de qué carajo estás hablando?

—Te lo dije en el café: desde que llegué aquí, he visto estas... criaturas, rondando por el pueblo.

—¡Me has perdido! —exclama Cassandra. —Nunca he visto nada por el estilo. Creo que la toxicidad de este lugar te podría estar afectando más de lo que pensé. Eso, además la contusión que habrás sufrido, en el accidente...

—No soy otro forastero loco, Cassandra.

FIN DEL CAPÍTULO 4.

¡Gracias por haber jugado esta primera parte de CENTRALIA!

“¿*Cómo continuará esta aventura?*” Próximamente, podrás explorar el resto del escalofriante pueblo de Centralia, P.A., que consiste de:

- **Un tablero “mapa del pueblo” con cuatro cuadrantes** en total, con nuevas regiones para visitar, como: el Cementerio de San Ignacio, el sendero del bosque, y las Minas de Centralia.
- Cada nueva parte del mapa que exploras, aumenta la dificultad del juego, agregando **nuevas cartas**, con enemigos más peligrosos, más y mejores suministros y otras cartas especiales, así como cartas con extrañas pistas sobre los misterios de la región, y la ubicación de la hija perdida de Tom.
- Para obtener más pistas y provisiones, deberás adentrarte a **más calabozos**, que contendrán mayores retos de supervivencia, y aprovecharán de forma divertida e ingeniosa la mecánica de movimiento con *poliomínos*, que he creado específicamente para este juego.
- **Ramificación de la historia**, usando un sistema de “elige tu propia aventura”, que te permitirá tomar decisiones en varios momentos de la aventura, las cuales alterarán el desenlace de esta historia.
- **Más páginas de esta escalofriante historia de terror**, que, anhelo enormemente, hayas disfrutado recorrer, hasta ahora.

“*Y ahora, ¿qué sigue?*” ¡Que nos sigas! **Mantente al tanto de nuestra actividad en redes sociales**, para enterarte antes que nadie de las novedades relacionadas con la creación de este nuevo y querido proyecto, incluyendo:

- **Campaña de *crowdfunding* para producción del juego.**
- **Lanzamiento de la versión *Print&Play* de CENTRALIA.**
- **Presentación oficial en convenciones, y a través de eventos V.I.P. ;)**



WEB: ESTÉTICAFM.COM

FB: [@ESTETICAFM](https://www.facebook.com/ESTETICAFM)

IG: [@ESTETICA_FM](https://www.instagram.com/ESTETICA_FM)