

21 días...



...Antes

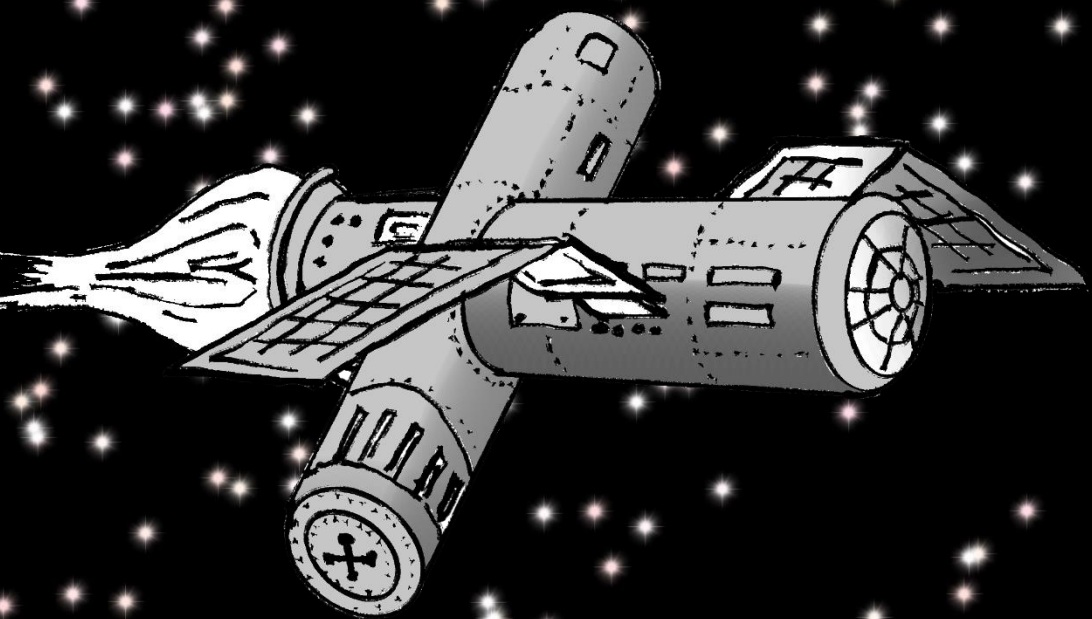
21 días antes

Índice

Introducción	1
Incomunicados y sin salida	3
¿Un juego de rol sin director?.....	3
Objetivos del juego.....	3
Referencias:	5
Seguridad:	6
Agradecimientos:	7
Elementos del juego:	9
Supervivientes y Extras	11
Convertir a un Extra en PNJ.....	12
Lanzar los Dados	12
Atributos de cada PJ	12
Hambre:	13
Sed:	13
Heridas:	13
Locura:	13
Impedimenta:	14
Tensión	14
Útiles y equipamiento dentro del lugar de cautiverio:	14
Objetos:	14
Mecanismos:	17
Alimentarse de Cadáveres	19
Otros fluidos que no son agua	20

Crea tu PJ Superviviente:	21
Jugar a 21 días:	23
La aventura	25
Modos de juego	25
Preguntas, antes de empezar:	26
Para todos los jugadores.....	26
Para cada jugador	27
Comienzo del juego	27
Día a día	28
1 Evento general:	29
2 Intercambio.	31
3 Evento individual.....	38
Semana a semana	39
Ser rescatados antes de 21 días	39
Reengancharse:	40
TABLAS DEL JUEGO Y ORDEN DIARIO DE LAS PRUEBAS .	41
HOJA DE PJ SUPERVIVIENTE	49

Introducción



Incomunicados y sin salida

Hace una semana que estáis incomunicados y no tenéis forma de salir de ahí, aún os queda comida, agua y energía (o *la forma de conseguirlas*), pero todo empieza a escasear. Ya lo habéis racionado todo, vuestra única esperanza es que alguien acuda en vuestra ayuda antes de que sea demasiado tarde...

21 días antes es un juego en el que todos los jugadores debéis **utilizar vuestra imaginación para construir una historia de supervivencia**. El marco que constituye el entorno, la época, las amenazas, los protagonistas, los personajes secundarios y las relaciones entre ellos es responsabilidad de todos. Por eso, **antes de empezar**, los jugadores **tenéis que responder a dos series de preguntas** (*una serie con preguntas para todo el grupo y otra individual para cada jugador*) que establecerán ese marco.

¿Un juego de rol sin director?

En 21 días antes **no existe la figura del director de juego**, la responsabilidad de narrar e interactuar recae sobre todos los jugadores, que, además, contáis con la ayuda del azar, en forma de **tablas de eventos** (*uno colectivo y otro individual cada día*), para determinar esos acontecimientos (o **retos**) cuyas consecuencias tendréis que **solventar** usando **vuestras habilidades** (o *especialidades*) y **vuestras decisiones**.

Objetivos del juego

El objetivo de tu personaje, normalmente, **es sobrevivir**, pero también podría ser conseguir que lo



logre otro personaje o que todos lo consigan (este suele ser el de todos/as, al empezar). Durante la sesión de juego, tú eres tu personaje (cuanto menos te salgas de él/ella, mejor será la inmersión), ponte en su piel antes de tomar cualquier decisión.

No obstante, esa es la motivación de tu personaje, la tuya (como jugador) tiene que ser crear una historia y divertirse haciéndolo. En 21 días antes (21da) los jugadores no ganan o pierden (puede que en algunos grupos de juego queráis tomároslo así, como una competición, pero no es la idea sobre la que se ha diseñado el juego). A veces una historia acaba mal, y no por ello es una mala historia, puede que sea incluso mejor que si termina bien (El héroe que se sacrifica, los personajes odiosos que mueren de una forma atroz cuando parece que se van a librar...).

Hay muchas formas de interpretar a tu personaje: si creas un superviviente muy competitivo, intentarás sobrevivir a toda costa, si, por el contrario, tu personaje tiene fuertes convicciones morales, tal vez esté dispuesto a sacrificarse por el bien de todos. No olvides el desarrollo del personaje, 21 días dan para mucho, tu personaje puede empezar como un bendito y acabar siendo egoísta y malvado, o intentar parecer un monstruo sin corazón al principio y terminar siendo el más generoso y altruista. (Fíjate bien en tus 4 Atributos para interpretar este desarrollo). También es posible que tengas que cambiar de personaje, así que no te encariñes demasiado con él/ella.

Si te parece muy fácil, siempre puedes cargar a tu personaje con **otras responsabilidades** (con alguien a su cargo entre los personajes no jugadores...).



Referencias:

La idea del juego, por supuesto, surge de leer o jugar a videojuegos y novelas, pero, sobre todo, de ver películas o series...

Películas o series:

- Enemigo mío. (1985)
- The Terror. (2018)
- La niebla. (2007)
- Silo. (2023)
- From. (2022)
- La cosa. (1982)
- El resplandor. (1980)
- REC. (2007)
- Lost. (2004)
- El bar. (2017)
- El búnker. (2001)
- Una tormenta perfecta. (2000)
- The descent. (2005)
- Infierno en el pacífico. (1968)
- Moon. (2009)
- Viven. (1993)
- Naufrago. (2000)
- The walking dead. (2010)
- Passengers. (2016)
- ...

Videojuegos:

- This War of Mine. (2014)
- Fallout Shelter. (2015)
- ...



Novelas:

- Metro 2033. (2007)
- Soy leyenda. (1954)
- El resplandor. (1977)
- ...

Seguramente, ya exista algún otro juego de Rol que busque recrear lo mismo o algo parecido, ya que parece un tema bastante obvio. Esta es, simplemente, mi propuesta para hacerlo.

A su manera, aunque con menor flexibilidad y elegancia, el sistema de juego de “21 días antes” coge algunas ideas (*la especialidad, diseñar el escenario entre todos, la Tensión para describir el ambiente con los secundarios...*) del sistema Trueque (*Balada triste de la ciudad...*) y juegos narrativos como Bruja. (Ambos de “*EL Refugio de Ryhope*” <https://www.elrefugioeditorial.com/>).

Seguridad:

21 días antes puede llegar a ser un juego muy malrollero, los PJ seguramente van a sufrir y hacer cosas terribles.

Pueden llegar a darse situaciones tan desagradables que no solo te impidan disfrutar, sino que además te hagan pasar un mal rato.

No dejes que suceda, si algo no te gusta, detén el juego y házselo saber al resto de jugadores. Entre todos podéis imaginar esa escena de otra forma, quizá podáis darle un tono más de comedia macabra o, simplemente, no narrar lo que ha sucedido.

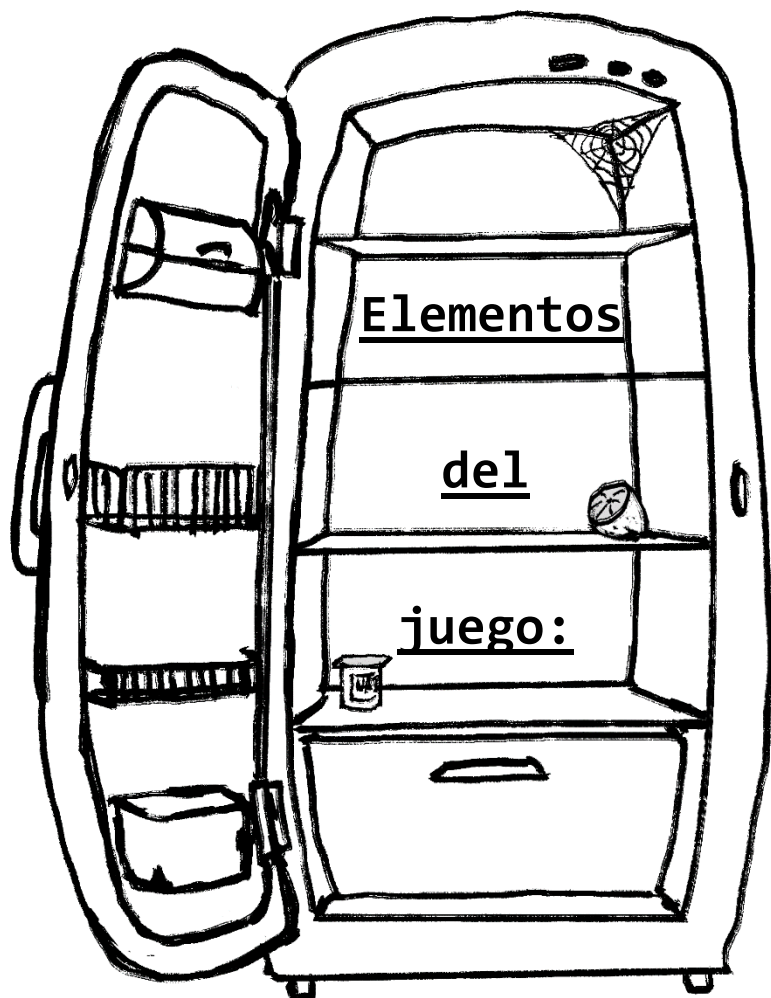


Agradecimientos:

Este juego no sería posible sin las correcciones y consejos de:

- Judit Arcellares.
- Gonzalo Solar.
- David García.

• • • • •



Supervivientes y Extras

En todas las aventuras, en ese lugar que habéis decidido sea vuestra “prisión”, **estáis atrapados con otras personas**. Además, podría haber otras personas o criaturas ahí, o cerca de ahí que podrían intervenir en la historia si fuera necesario.

Al comenzar el juego, junto a los **personajes jugadores (PJ)** están atrapados **un número de personajes no jugadores (PNJ) igual al de PJ**. Todos estos personajes, PJ y PNJ, son los **Supervivientes**, y, si esto fuera una película, vendrían a ser los protagonistas (los PJ) y el resto del reparto (los PNJ). Todos ellos tendrán un nombre y una pequeña historia tras ellos.

- **Cada PJ es interpretado por un jugador.**
- **Los PNJ no los dirige nadie, pero participan en los acontecimientos a través de las **tablas de eventos** y la **Tensión**.**

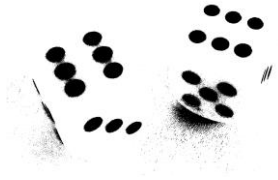
Por otro lado, siempre puede haber otros personajes dando color al escenario (*que no tienen por qué ser supervivientes*), pero sin nombre ni función específica (*un grupo de nativos, los habitantes de la fortaleza, los criados, el cuadro de mandos o la tripulación de las cubiertas inferiores...*). **Los Extras** son personajes que **no intervienen directamente en la historia** (o sí, pero no ante las cámaras), pueden ser la **excusa** para que algunos eventos puedan tener lugar (*Las tablas de eventos y La Tensión también definen su actitud y comportamiento*), una **amenaza** más, o un **reservorio** para, en un momento dado y si un jugador lo considera oportuno, añadir uno o varios **PNJ nuevos**.

Convertir a un Extra en PNJ

Sea como sea, para que un Extra pueda pasar a ser un PNJ, uno de los PNJ tiene que haber muerto (o desaparecido, o pasado a ser un PJ), no puede haber más PNJ que PJ. Sea como sea, el/la jugador/a que lo convierta en PNJ, tiene que contar algo sobre el/la nuevo/a, su trasfondo y su relación con los demás PJ.

Lanzar Los Dados

Para realizar la mayoría de las pruebas, vas a tener que **Lanzar los dados**, para hacerlo tienes que tirar 2 dados de 6 caras (2d6) y sumar el valor obtenido en cada uno de ellos.



Si ambos dados obtienen el mismo número, es una “explosión”, lanza otro dado y suma o resta cualquier valor entre 0 y el número obtenido al total de tu tirada (de esta forma puedes elegir, por ejemplo, qué encuentras en una tirada de búsqueda). [Ejemplo: sacas dos 4, 8 en total, pero, además, tus dados han explotado. Al lanzar el dado extra obtienes un 3, eso te permite sumar -3, -2, -1, 0, 1, 2 o 3 a tu 8, como (por lo que sea) tú necesitabas un 10, decides sumar 2 y consigues ese 10.]

Atributos de cada PJ

Cada PJ está definido por cuatro atributos que indican su estado físico y mental en ese momento.

Los Atributos varían entre 0 (muy bajo, no hay efecto) y 5 (muy alto, el superviviente está hecho polvo). Alcanzar el nivel 6 en cualquier Atributo significa

que el superviviente muere (ya sea de hambre, sed, desangrado o porque La Locura lo hace salir fuera).

Cualquiera de tus atributos **puede acabar** trágicamente **contigo**, así que no descuides ninguno si quieres sobrevivir. **Interpreta** a tu PJ teniendo en cuenta su nivel en sus atributos.

Hambre:

Necesitas comida, cada vez estás más débil y realizar cualquier actividad es un esfuerzo titánico.

Sed:

Necesitas agua, estás deshidratado, te cuesta mucho concentrarte.

Heridas:

Necesitas curarte, la herida es muy molesta para trabajar o se te está infectando y la fiebre te hace delirar.

Locura:

Necesitas relajarte o distraerte con algo. A nivel 3, **elige** si eres un **paranoico** (empiezas a ver a los demás como una amenaza a tu supervivencia) o si prefieres sufrir **esquizofrenia** (algo acecha en las sombras...). Si no te decides, elígelo al azar



Con nivel 4 y 5 en Locura, el superviviente se vuelve **agresivo**, por lo que solo puede usar Violencia en su acción individual.



Impedimenta:

El valor más alto en Hambre, Sed o Heridas es la **Impedimenta** de tu Superviviente. La locura no afecta a la impedimenta.

La **Impedimenta** mide cuánto te cuesta hacer cualquier cosa con normalidad, de forma que **se resta al lanzamiento de dados** que hagas para cualquier **Acción individual**.

Tensión

La Tensión mide lo enrarecido que está el ambiente general y es determinante para **definir como actuarán los PNJ**. Cada vez que se juegue un **Evento (General o Individual)** hay que **restar** el nivel de Tensión al **valor obtenido al lanzar los dados**. Una Tensión muy alta multiplica las opciones de que haya Violencia.

La Tensión puede variar **entre 0 y 6**. Nivel 6 no tiene por qué significar directamente que todo ha acabado, simplemente, **no puede subir más**.

Útiles y equipamiento dentro del Lugar de cautiverio:

Cosas que se pueden encontrar o fabricar y que pueden aumentar las posibilidades de supervivencia.

Objetos:

Cosas que **un PJ puede poseer** y tiene que cuidar para no perder. ¡Cuidado con dónde y a quién se los dejas!

● ● ● — — — ● ● ●

Comida, Agua y Material de ocio pueden tener un uso colectivo y dejar de estar en tu poder por un bien común (*bajar la Tensión*), pero, **si te los quedas** (*como Objeto*), **su efecto** (*bajar niveles de Hambre, Sed o Locura*) **solo funciona mientras lo conserves**. Si encuentras alguno, **explica** qué y cómo es a los demás.

Herramientas, Medicinas y Armas aportan **bonificadores** a algunas pruebas de **acción individual**, siempre que los lleves encima mientras estás realizando esa prueba.

Salvo que lo diga un Evento, los objetos **no se gastan**.

Comida:

Una porción extra de comida con la que complementar tu ración diaria, no es mucho, quizá no es más que azúcar, moho o unas algas, pero te sirve para estar un poco mejor.



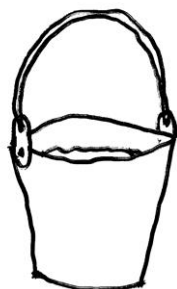
- **Si te la quedas**, bajas **-1 nivel de Hambre** a tu PJ a costa de subir **+1 nivel la Tensión**. (*Si la pierdes, vuelves a subir +1 nivel tu Hambre, pero la Tensión no baja.*)
- **Si la compartes** con todos, nadie baja su nivel de Hambre, sin embargo, baja **-1 nivel la Tensión**.
- **Si se la das a otro superviviente**, ese superviviente baja **-1 nivel de Hambre** y la Tensión no se ve afectada. (*Si la pierde, vuelve a subir +1 nivel su Hambre.*)



Agua:

Una pequeña reserva personal de agua o cualquier otro líquido potable, condensación bajo tu cama... Junto a la ración “oficial” te sirve para estar más hidratado.

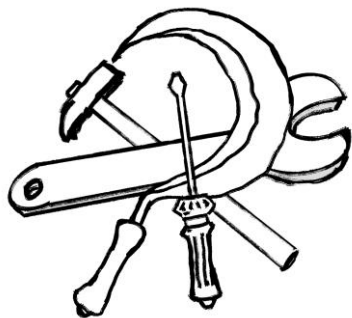
- **Si te la quedas**, bajas **-1 nivel de Sed** a tu superviviente a costa de subir **+1 nivel la Tensión**. *(Si la pierdes, vuelves a subir +1 nivel tu Sed, pero la Tensión no baja.)*
- **Si la compartes** con todos, nadie baja su nivel de Sed, sin embargo, baja **-1 nivel la Tensión**.
- **Si se la das a otro superviviente**, ese superviviente baja **-1 nivel de Sed** y la Tensión no se ve afectada. *(Si la pierde, vuelve a subir +1 nivel su Sed.)*



Material de ocio:

Un libro, una baraja, una videoconsola, unos dados... Algo que te ayuda a desconectar.

- **Si te lo quedas**, bajas **-1 nivel de Locura** a tu superviviente a costa de subir **+1 nivel la Tensión**. *(Si la pierdes, vuelves a subir +1 nivel tu Locura, pero la Tensión no baja.)*
- **Si lo compartes** con todos, nadie baja su nivel de Locura, pero **baja -1 nivel la Tensión**.
- **Si se lo das a otro superviviente**, ese superviviente baja **-1 nivel de Locura** y la Tensión no se ve afectada. *(Si la pierde, vuelve a subir +1 nivel su Locura.)*



Herramientas:

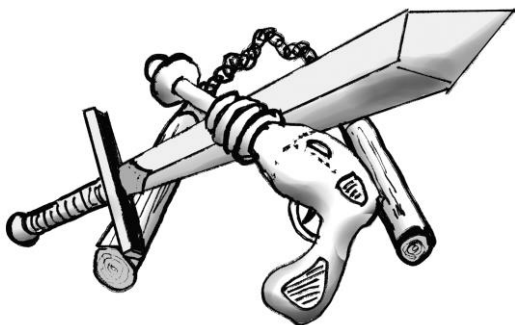
Tener una herramienta suma **+2 puntos** a cualquier prueba de **Habilidad** para los usos **Robar** o **Fabricación y Reparación** y **+1 punto** a cualquier prueba de **Violencia**.

Medicinas:

Llevar encima una medicina (o *material sanitario*) suma **+2 puntos** a cualquier prueba de **Habilidad** para el uso **Curación**.

Armas:

Poseer un arma suma **+2 puntos** a cualquier prueba de **Violencia**.



Mecanismos:

Dispositivos, técnicas, protocolos, almacenajes... Cualquier cosa que se os ocurra que pueda servir para alimentar, hidratar o entretener.

Exceptuando la fuente de energía, que es necesaria para que funcionen los demás mecanismos, el resto de **los mecanismos bajan -1 nivel de uno de los Atributos** (depende del mecanismo) a todos los PJ y **-1 nivel de Tensión** cada 5 días de juego, empezando 5 días después de haber concluido su construcción (o el quinto día si es el mecanismo inicial de la aventura).

[**Ejemplo:** Los supervivientes logran construir un mecanismo que produce comida, una granja de



Lombrices, 5 días después (si ningún evento dice que se ha averiado) bajarán todos -1 nivel de hambre y la tensión bajará -1 nivel. 5 días después de eso, y siempre que no falle el mecanismo, todos volverán a beneficiarse de estas bajadas.]

Si un mecanismo se **avería**, es **destruido** o **deja de funcionar** porque **no hay energía**, se **detiene la cuenta de días** que faltan hasta la siguiente bajada de niveles y no se retoma **hasta** que el **mecanismo** haya sido **reparado**.

[Si faltaban 2 días para obtener -1 nivel de Tensión y -1 nivel a un atributo, tras la reparación seguirán faltando 2 días]

Fuente de Energía:

(Un generador de gasoil, un molino, placas solares, una noria, leña, carbón, un reactor nuclear, un quemador de almas...) Comenzáis teniendo uno, pero podría averiarse o terminarse. **Tener uno en marcha puede ser fundamental para que funcionen otros mecanismos.**

[Reparar que se os ha terminado el carbón podría, simplemente, significar que hacéis leña con los muebles.]

Mecanismo que produce agua:

(Un pozo, un recolector de lluvia, un exprimidor de insectos, un condensador, una forma de potabilizar el agua de un arroyo... Lo que se os ocurra que pueda encajar en vuestra aventura) Tener uno operativo baja -1 nivel de Sed a todos los PJ y -1 nivel de Tensión cada 5 días.

Mecanismo que produce comida:

(Una trampa para cazar alimañas, una huerta de hongos, un sintetizador orgánico... Lo que se os ocurra que sea acorde con el escenario) Tener uno operativo baja **-1 nivel de Hambre** a todos los PJ y **-1 nivel de Tensión** cada 5 días.

Mecanismo de entretenimiento:

(Un juego de rol, una pelota, un libro de poemas, una obra de teatro... cualquier cosa con la que la gente se entretenga) Tener uno operativo baja **-1 nivel de Locura** a todos los PJ y **-1 nivel de Tensión** cada 5 días.

Alimentarse de Cadáveres

Puede que, en algún momento, los desesperados supervivientes empecéis a ver con buenos ojos una opípara cena a partir de los restos de vuestros compañeros.

- **Desesperación:** Cualquiera no puede hacerlo.
 - Para poder llegar a plantearse, la **Tensión** debe estar, al menos, en **nivel 4**.
 - Los PJ que participen deben tener **nivel 5 de Hambre**.
- **Consecuencias:** Los PJ que participen bajan **-2 niveles de Hambre** y **-1 nivel de Sed**, pero suben **+2 niveles de Locura** y la **Tensión** sube directamente hasta **nivel 6**.
- Si vuestro PJ se decide a hacerlo (y puede), lo hará, sin necesidad de superar ninguna prueba, **durante el intercambio (siempre antes de jugar el evento individual)**.

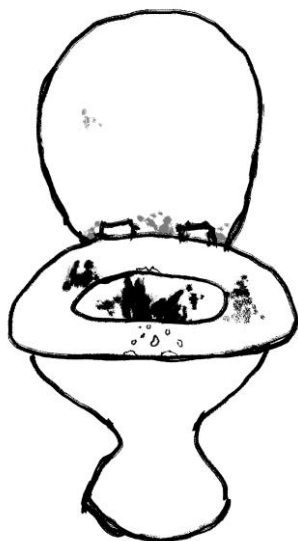
● ● ● — — — ● ● ●

No olvidéis **narrar** las sensaciones de vuestros PJ.

Otros fluidos que no son agua

Si la Sed es insoportable, también puede llegar el momento de beber, el agua de ese charco o arroyo, orina, líquido de frenos o champú.

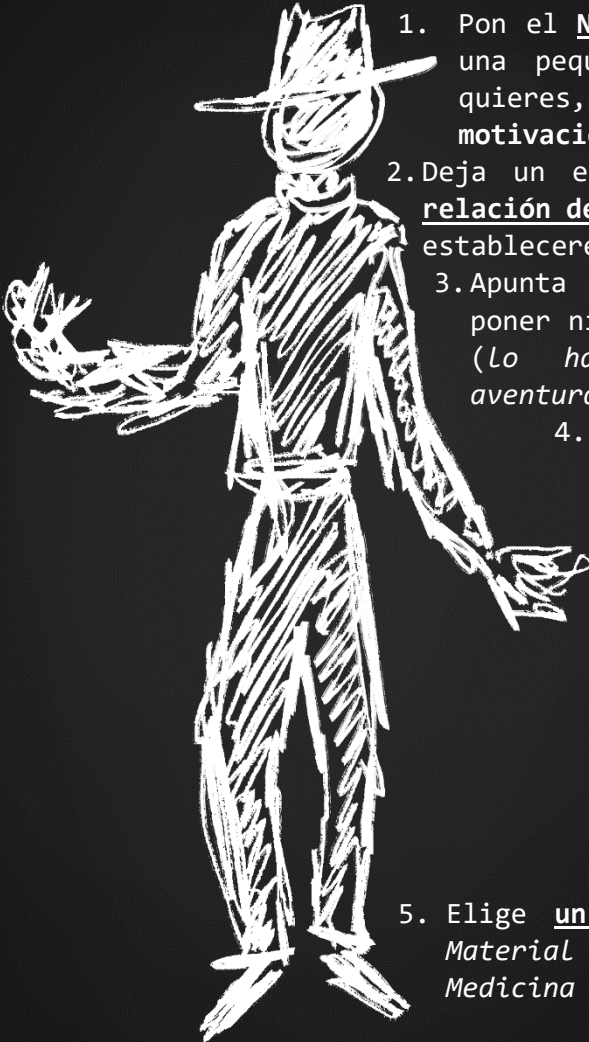
- **Desesperación**: Los PJ que lo quieran hacer deben tener, como mínimo, **nivel 4 de Sed**.
- **Consecuencias**: Hacerlo les permite bajar **-1 nivel la Sed**, pero suben **+1 nivel de Heridas**.
- Si vuestro PJ se decide a hacerlo (y puede), lo hará, sin necesidad de superar ninguna prueba, **durante el intercambio** (*siempre antes de jugar el evento individual*).



Explicad que siente vuestro PJ para hacerlo y al hacerlo.

Crea tu PJ Superviviente:

Es tan sencillo que solo vas a necesitar un trozo de papel (o la hoja de PJ superviviente) y un lápiz. (Es posible que prefieras esperar a responder a las preguntas iniciales para crear a tu PJ.)



1. Pon el Nombre de tu PJ, escribe una pequeña descripción y, si quieres, un trasfondo y una motivación.

2. Deja un espacio para apuntar la relación de tu PJ con otros PJ. (lo estableceréis al empezar el juego)

3. Apunta los 4 Atributos, sin poner ningún valor en ellos aún (Lo harás al comenzar la aventura).

4. Apúntate tu Especialidad (elige entre *Búsqueda*, *Habilidad* o *Violencia*.)

Tu especialidad te permite **lanzar 3 dados** y **elegir los 2** que quieras en las pruebas en las que uses esa especialidad (además de mejorar los valores que obtienes al sumarlos, también mejora tu probabilidad de que los dados "exploten").

5. Elige un Objeto (Comida, Agua, Material de ocio, Herramienta, Medicina o Arma).

Jugar a 21 días:



La aventura

El objetivo de tu personaje es, como se explica en la introducción, **sobrevivir 21 días**, momento en el que los Supervivientes seréis rescatados, podréis huir o lo que decidáis que encaja mejor para terminar con la situación de aislamiento que acabáis de sufrir.

En cualquier caso, los supervivientes no saben cuándo va a terminar esta situación, así que no actúes como si tuvieras ese conocimiento.

Modos de juego

Dependiendo del número de jugadores, la forma de jugar a 21 días antes puede variar ligeramente.

En teoría, el juego está optimizado y pensado para jugar **en grupo** (4 jugadores es un número excelente, pero pueden ser aún más), sin embargo, es posible jugar **en pareja** (modificando la forma en la que se hacen las preguntas 2 y 3 entre las que debe responder cada jugador) o, incluso, **en solitario** (eliminando, directamente, las preguntas 2 y 3 entre las que debe responder cada jugador).

En principio, los modos “en grupo” y “en pareja” permiten una conversación entre los PJ, lo que hace más sencillo que exista una narración de lo que está sucediendo. En el modo “en solitario” es muy fácil perder el aspecto narrativo y que, simplemente, parezca un juego de mesa más. Para evitarlo, **te propongo que te lo tomes como una especie de diario**, donde el superviviente va contando sus aventuras y desventuras.



Preguntas, antes de empezar:

Para todos Los jugadores

Responded a estas preguntas para definir, entre todos, el lugar en el que os encontráis cautivos, los medios con los que contáis, la época o los posibles peligros y miedos que puedan hacer mella en la determinación de los supervivientes.

1. **¿Dónde estáis atrapados e incomunicados?** (*¿en un barco a la deriva? ¿en una estación espacial orbitando un planeta muerto? ¿en una base científica en la Antártida, o en un planeta lejano? ¿en una fortificación asediada? ¿un refugio en una montaña aislada por la nieve? ¿un islote desierto? ¿un búnker en un mundo apocalíptico...?*)
(**Describid el lugar y sus características, los posibles extras...**)
2. **¿Qué ha ocurrido y por qué estáis atrapados?**
3. **¿Qué peligro hay ahí fuera?** (*¿qué es lo que os impide escapar? ¿radiactividad? ¿frío? ¿vacío? ¿monstruos? ¿un ejército enemigo? ¿el mar...?*)
4. **¿Cuáles son vuestras fuentes o reservas de Comida, Agua y entretenimiento?** (*Biblioteca, despensa, depósito, sintetizador, depuradora...*)
(**Tened en cuenta cómo funcionan esas fuentes, ¿necesitan energía? ¿qué tipo de energía?**)
(**Comenzaréis con una fuente de energía y con otro mecanismo que dependa de ella.**)





Para cada jugador

Definid a vuestros supervivientes y las relaciones entre ellos respondiendo cada uno a estas 4 preguntas.

1. **¿Quién soy?** *(Cada jugador/a cuenta quién y cómo es su PJ, y de qué manera ha terminado ahí)*
2. **¿Cómo os conocisteis?*** *(Cada uno/a relata cómo conoció al PJ del/La jugador/a a su izquierda) (En pareja esto solo lo hace el jugador 1)*
3. **¿Cuál era vuestra relación antes, cuando todo iba bien?*** *(Cada uno/a cuenta la relación de su PJ con el/La del jugador a su derecha) (En pareja esto solo lo hace el/La jugador/a 2)*
4. **¿Quién es ese/a?** *(¿un niño? ¿tu hermano? ¿tu jefa? ¿tu marido? ¿tu hija...) (Cada jugador/a describe a un PNJ, tanto su aspecto como su personalidad y su relación con los demás.)*

*(Si juegas en Solitario, omite las preguntas 2 y 3.)

Comienzo del juego

El juego empieza cuando los Supervivientes **ya llevan una semana aislados**, por lo que ya están un poco tocados y los suministros empiezan a escasear.

- Todos los PJ comenzarán **repartiendo 5 niveles** entre sus **4 atributos** (*Explicad por qué estáis así, por qué es más alto un atributo que otros*).
- El nivel inicial de **Tensión** es **2**. Un jugador debe llevar la cuenta (*anotándolo o con un d6*).
- Inicialmente, hay un **mecanismo de fuente de energía** y un **mecanismo** (a elegir) que depende de esa fuente de energía.



Día a día

Dado que todos los PJ estáis atrapados en el mismo lugar, **toda conversación entre los jugadores es, al mismo tiempo, la conversación entre sus PJ** (como en un Rol en vivo), así que intentad meteros en el papel y no saliros de él a menudo (esto ayudará con la inmersión). Si un PJ quiere contar algo a otro PJ sin que lo escuchen los demás (en secreto), sois los jugadores quienes tenéis que ingeniáros las para hacerlo (id juntos a la nevera, o al baño, pasaos notas en secreto, haceos señas...). Si no queda más remedio (jugando online) usad el móvil, pero si no es el caso, será mucho más divertido si no lo hacéis.

Si no se da ningún **aliciente** que altere la situación de los Supervivientes, no hay juego, por eso, cada día (en el juego), los supervivientes “sufrirán” un **evento general** (que afecta a todos) y un **evento individual** (que afecta a cada PJ). Para contrarrestar los efectos de los eventos, los PJ podrán llevar a cabo diferentes **acciones** cada día, estas acciones se dividen en acciones no dependientes del azar, las que se dan durante el **intercambio**, y acciones dependientes del azar, las **acciones individuales** (una al día por PJ y durante el intercambio).

¿Por qué suceden estos eventos? ¿han sido los PNJ? ¿los PJ sin saberlo? ¿indígenas? ¿aliens? ¿entes paranormales? ¿es todo cosa de vuestra imaginación y locura? **Decididlo vosotros.**

Cada día, **antes de poder hacer ninguna otra cosa**, uno de los jugadores lanzará los dados para determinar el **evento general** (cada día un jugador diferente,



rotando de izda a dcha y empezando por el más joven).
Al terminar el día, después de todas las acciones del Intercambio y la acción individual, cada jugador (*empezando por el que ha lanzado el evento diario y de dcha a izda*) lanza los dados para determinar su **evento individual** antes de comenzar el nuevo día.

Entre medio, los PJ podéis hablar y realizar cualquier acción de **intercambio**, cuándo y cómo queráis, **en secreto o a la vista de todos**.

La **acción individual** también ocurre durante del día (*durante el intercambio*). Sin embargo, y para que sea más justo, **todos la desveláis y jugáis a la vez y por orden** (*el que jugó en evento general primero, y por orden de dcha a izda*). **Antes de hacerlo**, debéis anotar **en un papel** qué acción vais a hacer y qué **objeto** lleváis encima o tenéis vigilado (*si tenéis alguno*). Después de resolver las acciones individuales, aún podéis realizar una acción de intercambio si queréis.

En resumen, cada día se juega siguiendo este orden:

1. **Evento general.**
2. **Acciones de Intercambio.**
 - a. Desvelar y jugar **acción individual**.
3. **Evento individual.**

1 Evento general:

Un evento aleatorio, peor cuanto más alta sea la Tensión y que afecta a todos los Supervivientes.

Una vez al día, un jugador **lanza los dados, resta la Tensión** y comprueba que ha sucedido buscando el valor obtenido en la **Tabla de eventos generales**.

Tabla de eventos generales

0 o menos	<u>Un PNJ</u> (no sirve un extra) <u>ha desaparecido</u> sin dejar rastro (+2 niveles de <i>Tensión</i> y +1 nivel de <i>Locura</i> a todos los PJ).++ <u>Si no quedan PNJ</u>, ver debajo de esta tabla.** ++ <u>Solo si desaparece un PNJ</u>, sufrir este Evento activa la posibilidad de que el rescate llegue antes (ve a “<i>Ser Liberados antes de Los 21 días</i>”, casi al final del capítulo Jugar a 21 días).
1	Avería en la <u>fuerza de energía</u> . Comprobad a qué mecanismos de vuestra ambientación afecta e inutilizarlos. (+1 nivel de <i>Tensión</i>)*
2	Aparece un <u>cadáver</u> (si aún queda alguno vivo, es el de un PNJ) (+1 nivel de <i>Tensión</i>).
3	Parte de la <u>comida</u> se ha echado a perder (ratas, mala conservación...) (todos +1 nivel de <i>Hambre</i>).
4	Parte del <u>agua</u> se ha echado a perder (animal muerto, fuga, grifo mal cerrado...) (todos +1 nivel de <i>Sed</i>).
5	Algo perturba la <u>paz</u> (sonido repetitivo, calor, oscuridad...)(todos +1 nivel de <i>Locura</i>).
6	Avería de un <u>mecanismo</u> para producir <u>agua</u> .*
7	Avería de un <u>mecanismo</u> para producir <u>comida</u> .*
8	Avería de un <u>mecanismo</u> de <u>entretenimiento</u> .*
9 o 10	Un día tranquilo.
11	¡Qué suerte! Había más comida de la que parecía (o ha aparecido una jugosa rata muerta...) (todos los PJ bajan -1 nivel de <i>Hambre</i>).
12	Por aquí entra (o se condensa o lo que se os ocurra) agua potable (-1 nivel de <i>Sed</i> a todos).
13 o más	Una señal, un mensaje, algo os da esperanza. (-1 nivel <i>Tensión</i> y -1 nivel de <i>Locura</i> a todos)

*Si el evento afecta a algo que no tienen los supervivientes, no sucede nada.

**Si no quedan PNJ: todos suben +1 nivel de *locura* (un mal presentimiento, algo acecha en las sombras, nadie quiere hablar...), pero, además, debes lanzar un único d6 y buscar el valor obtenido (sin restar la tensión) en esta tabla para determinar un evento general extra para hoy.

2 Intercambio.

2.1 Acciones de Intercambio

Acciones o interacciones que no requieren ninguna prueba y que afecta al, o a los, PJ que participan en ella. Interpreta (rolea) a tu PJ.

Hablar, negociar, dar o intercambiar objetos con otros PJ (*debe ser voluntario, si no, se resuelve como una Acción Individual de Violencia*).



Durante esta fase, los PJ también pueden recurrir a soluciones de emergencia como, “convertir un Extra en un PNJ”, comer “cadáveres” o beber “otros fluidos que no son agua”.

Bajar la Tensión: Comparte un objeto de Comida/Agua/Ocio o tu ración diaria con todos (*subiéndote +1 nivel de Sed/Hambre o dejando de bajarlo*), *nadie baja sus niveles de Sed, Hambre o Locura, pero reduce -1 nivel la Tensión.*

2.2 Acción Individual:

Una acción que requiere realizar una prueba.

Mientras realiza su Acción Individual diaria, un PJ solamente puede llevar encima, o vigilar, un Objeto (*Agua, Comida, Material de ocio, Herramienta, Medicina o Arma*).

Antes de que nadie juegue su Acción individual, anota en un papel qué acción (especialidad y uso) vas a hacer hoy y qué objeto te llevas o vigilas (si se da el caso). Cuando las juguéis, en tu turno, enseña el papel a los demás y juega tu acción.

Sea cual sea la especialidad que uses durante este día, el valor obtenido para la prueba de una acción individual es siempre:

Lanzar Dados (si es tu especialidad lanza 3 y elige 2) + Objeto (si sirve) - Impedimenta del PJ

2.2.1. Especialidad: Búsqueda

Si tienes suerte, podrías encontrar un Objeto (Comida, Agua potable, material de ocio, Herramienta, Medicina o Arma).

En una prueba de Búsqueda, lanza los dados (si tienes como especialidad “Búsqueda” lanza 3 y elige 2), resta la Impedimenta de tu PJ y busca el valor obtenido en la tabla de Búsqueda.

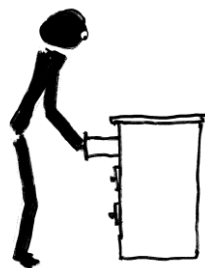


Tabla de Búsqueda

4 o menos	No encuentras nada.
5	Comida.
6	Material de ocio.
7 u 8	Agua.
9	Material de ocio.
10	Comida.
11	Medicina.
12	Herramienta.
13 o 14	Arma.
15	Herramienta.
16	Medicina.
17 o más	Elige un Objeto.

Mira útiles y equipamiento para saber qué puedes hacer con cada Objeto.

Narra cómo has encontrado el objeto, dónde, qué es y para qué sirve.

2.2.2. Especialidad: Habilidad

Para obtener un éxito en una prueba de Habilidad, es necesario **obtener 6 o más** en la prueba, **lanza los dados** (si tienes como especialidad "Habilidad" lanza 3 y elige 2), suma el bonificador por **Herramienta o Medicina** (si tienes) y resta la **Impedimenta** del PJ.

Usos de Habilidad:

2.2.2.1. Curación:

Con un éxito se puede bajar un nivel de Heridas a un PJ. Tener **Medicinas** te da un +2.

Describe cómo te las has apañado para curar esa herida.



2.2.2.2. Robar:

Rebuscar entre las cosas de los demás cuando no están o están despistados haciendo otras cosas. Quizá no te vean, pero que a la gente le hurguen en sus cosas siempre **aumenta +1 nivel la Tensión,** aunque no encuentres nada útil.



Usa una **Herramienta** (si la tienes) para ganar un +2 en tu prueba.

Haz la prueba para la acción individual de Habilidad y, en función de a quién robes:

- **Roba a un PNJ**: Comprueba el valor obtenido en la **tabla de búsqueda** (no puedes robar a Extras, debes convertirlos en PNJ antes).
- **Roba a un PJ que no está en guardia**: Si obtienes un éxito, puedes robar al PJ los objetos que no lleve encima durante su Acción individual (¡Ojo! Si juegas antes que el otro, no sabes qué objetos se ha dejado hasta su turno).
- **Robar a un PJ en guardia**: Imposible, Debes utilizar la acción de **Violencia**, “Asaltar”.

2.2.2.3. Fabricación o reparación

Puedes usar una **Herramienta** para sumar +2 a tu prueba.



Con este uso eres capaz de:

- **Fabricar un Mecanismo nuevo** (Fuente de energía, productor de Agua potable, de entretenimiento o de comida) logrando **tantos éxitos** como el **número de PJ más uno**.
- **Reparar un Mecanismo averiado** que ya existe logrando **un éxito más otro por cada 3 PJ**.

[**Ejemplo**: con un PJ, necesitáis 2 éxitos para construir y 1 para reparar, con 2 PJ necesitáis 3 éxitos para construir y 1 para reparar, con 3 PJ, 4 éxitos para construir y 2 para reparar, con 4 PJ, 5 para construir y 2 para reparar...].

Explica qué estás fabricando o arreglando y cómo funciona.

- No es necesario que los éxitos los logre un solo PJ: **varios PJ** pueden trabajar en el **mismo mecanismo**, aportando éxitos.
- Un **único PJ** tiene que **dedicar varios días** para conseguir los éxitos necesarios y **no es necesario hacerlo en días consecutivos**.
- Una **vez en marcha**, los beneficios (*bajada de niveles*) se obtienen **al de 5 días**.
- **Tras una reparación**, faltarán tantos días para los beneficios como antes de la avería.

2.2.3 Especialidad: Violencia

Si eliges realizar una acción de Violencia, el éxito depende del uso que le des y de contra quien la uses. Para establecer la puntuación de tu prueba de violencia durante ese día **lanza los dados** (*si tienes como especialidad "Violencia" lanza 3 y elige 2*), suma el bonificador por Arma (+2) o Herramienta (+1) y **resta la Impedimenta del PJ**. Usos de Violencia:

2.2.3.1. En guardia (descansar):

Estar en guardia sirve para **descansar y vigilar todos los objetos** (*usando la Violencia, La Habilidad o en tu Evento Individual*) que estén bajo tu custodia.

- Día tranquilo: Si **nadie intenta robarte o asaltarte**, pasar el día en Guardia te permite relajarte, descansar y **bajar -1 nivel de Locura**. Cuenta a los demás cómo has pasado el día.
- Si **un PJ intenta asaltarte**, se resuelve con una PELEA, una prueba enfrentada en la que



● ● ● — — — ● ● ●

tiene que **superar** tu **puntuación** en la prueba de **violencia** con la suya. (*Lee cómo funciona en el uso “Asaltar”*).

- Si un PNJ intenta asaltarte (por un Evento Individual), para evitarlo y someter al PNJ, tu **puntuación** en la prueba de **violencia** debe **superar 3 más** el nivel de **Tensión** (si lo hace, roba al PNJ igual que en “Asaltar a un PNJ”).

2.2.3.2. Asaltar:

La violencia también puede servir para despojar de sus pertenencias, o de sus dientes, a otro superviviente.

Usar Asaltar siempre sube +1 nivel La Tensión.

- Si asaltas a un PJ que está en guardia o quieres quitarle un objeto que vigile o lleve encima: Debes derrotar al otro PJ en una **PELEA**, una prueba enfrentada en la que debes **superar** con tu **puntuación** en la prueba de **violencia**, la obtenida por el otro PJ en la suya (si no está “en guardia” tiene que tirar su prueba de violencia ahora).
 - El **ganador** puede robar cualquier objeto (o todos) que **posea** el/la perdedor/a.
 - El **perdedor** sube +1 nivel de **Heridas** (+2 niveles si el ganador se ensaña).
- Para robar a un PJ los objetos que no lleve encima: debes utilizar la acción individual de **Habilidad “Robar”**.
- Si es a un PNJ (que no puede ser un Extra, antes debes convertirlo en PNJ), resta los niveles de Tensión que sobrepasen el nivel 2 a tu prueba

de violencia y comprueba el valor obtenido en la **tabla de Búsqueda**, para ver que has **robado**.

- Si en la tabla obtienes “nada”, pierdes **todos tus objetos** y subes **+1 nivel tus heridas** (+2 niveles de Heridas si La Tensión es 4 o más, por ensañamiento), tu “víctima” ha podido contigo.

Puede que varios PJ se pongan de acuerdo para **someter a un PJ o a un PNJ**, en esos casos, solo uno de ellos hace su prueba añadiendo **+2 por cada aliado** (+3, si va armado). En el caso de grupos contra grupos, se hace **lo mismo** con cada grupo (si es de PNJ, resta -2 a La prueba de Los PJ por cada PNJ extra).



Relatad, entre todos los participantes, lo que ha sucedido.

[Ejemplo: Tomás tiene hambre y un arma. Quiere hacerse con la comida de Carmen, sabe que Carmen encontró un afloramiento de hongos en el interior de su almohada que la sirve para alimentarse. Carmen sospecha que alguien podría intentar robársela, así que hoy, mientras realiza su acción individual, que es Búsqueda, se la lleva consigo. Tomás sospecha que lo hará, así que decide asaltarla. **Al llevarla encima es como si Carmen estuviera en guardia. Tomás obtiene un 8 en su puntuación en la prueba de violencia** (6 de Los dados y 2 por su arma), **Carmen un 11. Carmen gana y roba el único objeto que posee Tomás, su cuchillo. Tomás sube +1 nivel de heridas con un feo moratón en el ojo.**]

3 Evento individual

Un evento aleatorio que solo afecta a tu PJ.

Mientras estás haciendo otras cosas, alguien podría aprovechar para husmear entre tus pertenencias. **Lanza dados y resta la Tensión** al valor obtenido, el resultado te dirá que sucede al compararlo con la **Tabla de eventos individuales**. **Adórnalo** contando qué es lo que se encuentra tu PJ.

Tabla de eventos individuales

1 o menos	Un PNJ (<i>elígelo al azar</i>) intenta robar tus cosas (<i>Si estás en guardia, mira Violencia para saber qué hacer, si no, borra todos tus objetos y sube de nivel Los Atributos que corresponda. +1 nivel de Tensión y +1 nivel <u>tu Locura</u></i>).**
2	Tienes un accidente (<i>+1 nivel de Heridas</i>).*
3	Te ha desaparecido un Arma (<i>si tienes</i>).*
4	Te ha desaparecido una Herramienta (<i>si tienes</i>).*
5	Te ha desaparecido una Medicina (<i>si tienes</i>).*
6	Tu comida (<i>Objeto</i>) se ha estropeado (<i>si tienes</i>) (<i>+1 nivel de Hambre y bórrala</i>).*
7	Tu agua (<i>Objeto</i>) se ha estropeado (<i>si tienes</i>) (<i>+1 nivel de Sed y bórrala</i>).*
8	Te ha desaparecido un material de ocio (<i>Objeto</i>) (<i>si tienes</i>) (<i>+1 nivel de Locura y bórralo</i>).*
9 o 10	Un día tranquilo.
11	Un PNJ te da agua (<i>Objeto</i>).**
12	Un PNJ te da comida (<i>Objeto</i>).**
13	Un PNJ te da una Herramienta (<i>Objeto</i>).**
14	Un PNJ te da una Medicina (<i>Objeto</i>).**
15 o más	Un PNJ te da un Arma (<i>Objeto</i>).**

*Si el evento afecta a **algo que el PJ no tiene**, no ocurre nada.

****Si no quedan PNJ**, no te roban ni te dan nada (*Los extras no cuentan*). Lo pierdes o lo encuentras de otra forma (*si estás en guardia no pierdes o encuentras nada*) y **no afecta a la Tensión**.

Semana a semana

Al llegar al octavo día, la noción de llevar una semana sin noticias del exterior cae como un peso sobre los hombros de los supervivientes.

Cada uno de vosotros (*Los jugadores*) debe **repartir 2 niveles más entre los Atributos de su PJ y la Tensión sube +1 nivel.**

El decimoquinto día ocurre lo mismo.

En ambos momentos, debéis **describir** cómo está afectando el tiempo y el aislamiento a vuestros PJ.

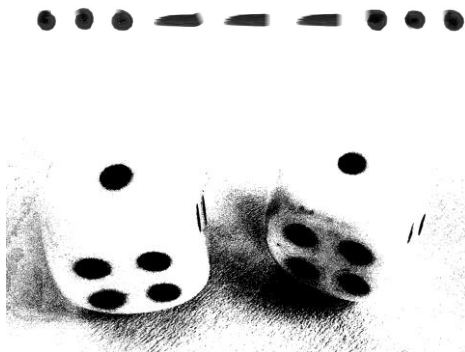
El día 21, por la noche y tras hacer todas las pruebas diarias, algo sucederá que liberará a los supervivientes, si los hay. **Poneos todos de acuerdo para relatar** el rescate. Si no queda nadie vivo, **narrad** la escena que se encuentran los rescatadores.

No hagas trampa, tu PJ no sabe que va a ser rescatado el día 21.

Ser rescatados antes de 21 días

Gracias al valor o el ingenio de un PNJ que dabais por muerto, el rescate ha llegado antes. **Para que esta opción esté disponible**, antes **tenéis que haber sufrido** el evento “Un PNJ ha desaparecido sin dejar rastro”, que se obtiene con un 0 o menos en la **tabla de eventos generales**.

Una vez activa la posibilidad, si en **cualquier lanzamiento de dados** (en cualquier prueba) alguien



saca **dos unos** y en el dado extra obtiene **otro uno**, da igual lo que estén haciendo en ese momento, **llegará algún tipo de rescate**, o de forma de escapar, guiado o encontrada por el PNJ desaparecido.

Reengancharse:

En una aventura con varios jugadores, **morir pronto** puede resultar aburrido, siempre está la opción de reengancharse escogiendo **un PNJ** que siga vivo.

Conviértelo en PJ eligiendo su **especialidad** y haciendo una prueba gratuita, y sin modificadores, en la **tabla de búsqueda**, para determinar si tiene algún objeto. Para los **Atributos**, copia los del PJ cuya suma de los 4 atributos sea la más alta.

TABLAS DEL JUEGO Y ORDEN
DIARIO DE LAS PRUEBAS

Tabla de eventos generales

0 o menos	<u>Un PNJ</u> (no sirve un extra) <u>ha desaparecido</u> sin dejar rastro (+2 niveles de <i>Tensión</i> y +1 nivel de <i>Locura</i> a todos los PJ).++ <u>Si no quedan PNJ</u>, ver debajo de esta tabla.** ++ <u>Solo si desaparece un PNJ</u>, sufrir este Evento activa la posibilidad de que el rescate llegue antes (ve a “<i>Ser Liberados antes de Los 21 días</i>”, casi al final del capítulo Jugar a 21 días).
1	Avería en la <u>fuerza de energía</u> . Comprobad a qué mecanismos de vuestra ambientación afecta e inutilizarlos. (+1 nivel de <i>Tensión</i>)*
2	Aparece un <u>cadáver</u> (si aún queda alguno vivo, es el de un PNJ) (+1 nivel de <i>Tensión</i>).
3	Parte de la <u>comida</u> se ha echado a perder (ratas, mala conservación...) (todos +1 nivel de <i>Hambre</i>).
4	Parte del <u>agua</u> se ha echado a perder (animal muerto, fuga, grifo mal cerrado...) (todos +1 nivel de <i>Sed</i>).
5	Algo perturba la <u>paz</u> (sonido repetitivo, calor, oscuridad...)(todos +1 nivel de <i>Locura</i>).
6	Avería de un <u>mecanismo</u> para producir <u>agua</u> .*
7	Avería de un <u>mecanismo</u> para producir <u>comida</u> .*
8	Avería de un <u>mecanismo</u> de <u>entretenimiento</u> .*
9 o 10	Un día tranquilo.
11	¡Qué suerte! Había más comida de la que parecía (o ha aparecido una jugosa rata muerta...) (todos los PJ bajan -1 nivel de <i>Hambre</i>).
12	Por aquí entra (o se condensa o lo que se os ocurra) agua potable (-1 nivel de <i>Sed</i> a todos).
13 o más	Una señal, un mensaje, algo os da esperanza. (-1 nivel <i>Tensión</i> y -1 nivel de <i>Locura</i> a todos)

*Si el evento afecta a algo que no tienen los supervivientes, no sucede nada.

**Si no quedan PNJ: todos suben +1 nivel de *locura* (un mal presentimiento, algo acecha en las sombras, nadie quiere hablar...), pero, además, debes lanzar un único d6 y buscar el valor obtenido (sin restar la tensión) en esta tabla para determinar un evento general extra para hoy.

Tabla de Búsqueda

4 o menos	No encuentras nada.
5	Comida.
6	Material de ocio.
7 u 8	Agua.
9	Material de ocio.
10	Comida.
11	Medicina.
12	Herramienta.
13 o 14	Arma.
15	Herramienta.
16	Medicina.
17 o más	Elige un Objeto.

Mira útiles y equipamiento para saber qué puedes hacer con cada Objeto.

Tabla de eventos individuales

1 o menos	Un PNJ (elígelo al azar) intenta robar tus cosas (Si estás en guardia, mira Violencia para saber qué hacer, si no, borra todos tus objetos y sube de nivel Los Atributos que corresponda. +1 nivel de Tensión y +1 nivel <u>tu Locura</u>).**
2	Tienes un <u>accidente</u> (+1 nivel de Heridas).*
3	Te ha desaparecido un <u>Arma</u> (si tienes).*
4	Te ha desaparecido una <u>Herramienta</u> (si tienes).*
5	Te ha desaparecido una <u>Medicina</u> (si tienes).*
6	Tu <u>comida</u> (Objeto) se ha estropeado (si tienes) (+1 nivel de Hambre y bórrala).*
7	Tu <u>agua</u> (Objeto) se ha estropeado (si tienes) (+1 nivel de Sed y bórrala).*
8	Te ha desaparecido un <u>material de ocio</u> (Objeto) (si tienes)(+1 nivel de Locura y bórralo).*
9 o 10	Un día tranquilo.
11	Un PNJ te da <u>agua</u> (Objeto).**
12	Un PNJ te da <u>comida</u> (Objeto).**
13	Un PNJ te da una <u>Herramienta</u> (Objeto).**
14	Un PNJ te da una <u>Medicina</u> (Objeto).**
15 o más	Un PNJ te da un <u>Arma</u> (Objeto).**

*Si el evento afecta a **algo que el PJ no tiene**, no ocurre nada.

Si **no quedan PNJ, no te roban ni te dan nada (Los extras no cuentan). Lo pierdes o lo encuentras de otra forma (si estás en guardia no pierdes o encuentras nada) y **no afecta a la Tensión**.

Jugar un día (secuencia de juego)

1. **Evento General.** (Uno para todos) **[Dados - Tensión]**
2. **Intercambio.** (Cada PJ los que quiera / Interactuar)
 - a. *Hablar o negociar.*
 - b. *Dar o intercambiar objetos.*
 - i. Bajar Tensión repartiendo comida, agua o material de ocio.
 - c. Convertir a un *Extra en PNJ.*
 - d. Alimentarse de “*Cadáveres*”
 - e. Beber “*Otros fluidos que no son agua*”.
 - f. **Acción individual.** (Una única acción diaria cada PJ) (anotar, en un papel, la acción y el objeto que se lleva encima antes de empezar a jugar todas las acciones de todos los PJ).
[Dados (con la especialidad lanzar 3 y elegir 2) + Objeto - Impedimenta]
 - i. **Búsqueda:**
 - ii. **Habilidad:**
 1. *Curación.*
 2. *Robar.*
 3. *Fabricación o reparación.*
 - iii. **Violencia.**
 1. *En guardia (descansar).*
 2. *Asaltar.*
3. **Evento individual.** (Uno cada PJ, por orden de derecha a izquierda.) **[Dados - Tensión]**

HOJA DE PJ SUPERVIVIENTE

Nombre: _____

Especialidad: Búsqueda ○ Habilidad ○ Violencia ○

Trasfondo: _____

Motivación: _____

Descripción: _____

Relación con otros PJ y PNJ:

_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____
_____: _____

Objetos:

ATRIBUTOS:

Hambre:

① ② ③ ④ ⑤ 

Impedimenta:

① ② ③ ④ ⑤

Sed:

① ② ③ ④ ⑤ 

Heridas:

① ② ③ ④ ⑤ 

Locura:

① ② ③ ④ ⑤ 

Solo Violencia



Juego de Rol Diseñado por R.Fernández-Regueira



Encuentra más juegos
de Rol como este en:
www.corderosdedios.com

