

PREPARAR UNA AVENTURA GIALLO

El Director crea una tabla de secretos del pasado (o usa esta tabla básica genérica).

Tabla básica de Secretos del pasado (2d6) (C = Cordura inicial)

2. Asesinaste a alguien accidentalmente y enterraste el cadáver. (C-2)
3. El accidente en el que murió tu pareja/familiar fue culpa tuya. (C-2)
4. Mataste a alguien que abusaba de ti. (C-2)
5. Ayudaste a alguien a ocultar un asesinato. (C-1)
6. Durante años vendiste tu cuerpo para sobrevivir. (CO)
7. Eras alcohólico/a. (CO)
8. Eras adicto a una droga fuerte. (CO)
9. Estuviste a punto de morir. (C-1)
10. Estuviste encerrado en la cárcel. (C-1)
11. Estuviste encerrado/a en un psiquiátrico. (C-2)
12. Estas usurpando la identidad de otro. (tira otra vez y añade otro secreto)

Y, después, imagina los escenarios y las pistas (puede usar los secretos de los PJ) que hay en ellos.

ACCIONES (SISTEMA DE JUEGO)

Para jugar una prueba se lanzan 2d6 en secreto (o a la vista del Director si sois unos tramposos).

Dí a los demás la consecuencia y ya está.

- Con **Ventaja**, lanzar 3d6 y descartar el valor más alto, o el más bajo.
- Con **Desventaja**, lanzar 3d6 y descartar el valor intermedio.

Busca en la tabla la diferencia entre los dados más, o menos, la Cordura (según qué prueba)*.

Resultado ± Cordura	Prueba de acción	Encuentro con el Asesino	Ver al Asesino
0 o <	Crítico	Pista + 1 Cordura	Sobrevives + Pista
1	Éxito	Pista	Sobrevives -1 Cordura
2	Éxito	Pista	Sobrevives -1 Cordura
3	Fracaso	Nada	Mueres + 1 Cordura
4	Fracaso	Nada	Mueres + 1 Cordura
5 o >	Pifia	- 1 Cordura	Mueres + 1 Cordura

Prueba de Acción

Se resta la Cordura al Resultado*. Si puede justificar el uso de su punto fuerte, el PJ tiene **Ventaja**.

Ver al Asesino

Se resta la Cordura al Resultado*. Prueba de "Cerebro", si es su punto fuerte, tira con **Ventaja**.

Encuentro con el Asesino

Se suma la Cordura al Resultado*. Después, el PJ explica cómo se libra de él: (PF = Punto Fuerte)

- Si usa un PF y es una Debilidad del Asesino, el PJ tiene **Ventaja**, si no lo es, **Desventaja**.
- Si no usa un PF, hace una prueba "normal" (lanza 2d6).

Ejemplo: Claudia tiene -2 en Cordura y se encuentra con el Asesino, intenta seducirlo con Belleza, su PF, pero no es una debilidad del Asesino, por lo que tiene desventaja. Lanza 3d6 y saca 1, 4 y 5, descarta el de en medio, 5-1=4, a lo que tiene que sumar su Cordura (-2), por lo que obtiene un resultado de 2 (Éxito), sobrevive y baja 1 punto de Cordura.

Cuando muere un PJ, el jugador puede hacerse un nuevo personaje o coger un PNJ (y crearlo).

Narración de las acciones

Quando un PJ realiza una acción o es asesinado, su jugador lo narra desde la perspectiva del asesino. Los escenarios y el resto de cosas las narra el Director (con ayuda, si quiere).

CORDURA (lo más importante para el PJ)

Es Secreta y mide la salud mental: Muy baja, el PJ está aterrorizado y deprimido; Muy alta, el PJ está eufórico e inestable.

Ganar Cordura

Un protagonista gana un punto (+1) de Cordura cuando:

- **Fracaso o Pifia** en "Ver al Asesino".
- **Crítico** en una prueba de Acción.
- **Se Ausenta para tener Sexo**.
- **Contando su Secreto del pasado**.
- **Si es el Asesino**, cuando asesina.

Perder Cordura

Un protagonista pierde un punto (-1) de Cordura cuando:

- **Asesina** a un personaje con el que se tiene un **Vínculo fuerte**.
- Es **testigo** de un asesinato.
- **Crítico o Éxito** en "Ver al Asesino".
- **Pifia** en una prueba de Acción.
- **Sobrevive** a un "Encuentro con el Asesino".

Si llegas a **-5 o a +5 en Cordura**, tu personaje es ingresado en un hospital psiquiátrico.

JUGAR UNA PELÍCULA GIALLO

El objetivo de este juego es pasar un buen rato interpretando a los PJ y resolver el misterio.

Hay dos tipos de jugador, el jugador que interpreta a un protagonista (PJ), y el Director, que interpreta, presenta y narra a los personajes no jugadores (PNJ), los escenarios y las pistas.

Créditos iniciales (Empezando)

"Aparece un cadáver en un charco de sangre de alguna forma muy teatral. Los PJ pueden ser los que lo encuentran, o, simplemente, conocer al muerto."

En primer lugar, los jugadores **crean en grupo a sus PJ** y establecen sus **vínculos**.

Crear un Protagonista (PJ)

1. Explica brevemente tu nombre, tu aspecto y tu trasfondo.
2. Elige 2 puntos fuertes (en los que **tienes ventaja**) entre las siguientes "habilidades":
 - "Músculo", "Manos", "Sentidos", "Belleza", "Cerebro" y "Dinero"
3. Lanza 2d6 y busca en la tabla de secretos del pasado el tuyo y tu Cordura inicial.
 - Un PJ debe mantener siempre en secreto su puntuación de Cordura.
4. Elige un PJ y un PNJ (invéntatelo) con los que tienes **Vínculo fuerte** y explícalo.
 - Esos dos personajes conocen tu secreto del pasado, cuéntaselo, con una nota, al jugador que lleva a ese PJ y al Director.

A continuación, se determina quién es el Asesino, al azar (ver "Papel de cada personaje"), y sus motivos estarán relacionados con su secreto del pasado. Al final de la película, o cuando sea asesinado o encerrado en un hospital psiquiátrico, el jugador (o el Director) contará su historia.

Papel de cada personaje (tantas cartas como PJ + 2)

El Director da una de las cartas (que incluyen el As y las figuras), a cada PJ y se queda 2:

- **Rey**: Es el Asesino (si lo tiene el Director, es un PNJ al azar).
- **Caballo o una Sota (Q o J)**: Tiene un Amante secreto (el Director apunta un PNJ a quien tenga esa carta. Si es asesinado, el PJ que la tenga tiene un **Vínculo Fuerte** con el PNJ y debe contar quién es y como ha sido asesinado).
- **As**: Tiene un As bajo la manga y puede gastarlo tras fallar cualquier prueba para tener un éxito (normal) automático.

Si el Asesino es un PJ, cuando se ausenta, está intentando asesinar. Si hay un Asesinato en su ausencia, gana un punto de Cordura, si no, no gana Cordura. Si no está ausente, hay otro Asesino.

Primer escenario

Llega la policía, alguien la ha llamado, todos los PJ dicen que no han sido ellos. Empieza el drama.

Desarrollo del juego (*jugando escenarios*) (*Rolead*)

Si fallan la prueba de acción, encuentran una pista equivocada, que lleva a un escenario equivocado, donde hay otra pista pero en el que se suma 2 a la tirada de 1d6 de "Donde está el Asesino" (ir a un escenario equivocado aumenta las posibilidades de que alguien muera, 4 5 o 6).

Son las Ausencias, no las pistas, las que siembran desconfianza y señalan al Asesino.

Los PJ pueden pasarse notas con disimulo, pero NUNCA deben decir (salvo al Director) su Cordura.

Los PJ intentarán, por todos los medios, evitar acabar en el hospital psiquiátrico (ver "Cordura").

1. El Erotismo* (*Sexo a cámara lenta y con música psicodélica*)(*¿Falta alguien?*)

Ausentarse de un escenario para tener sexo, ya sea hermoso y a cámara lenta o violento y sucio, permite a un PJ ganar 1 punto de Cordura. Pero está Ausente en un escenario y queda "Expuesto".

- Un PJ con Amantes debe ausentarse tras cada Asesinato para fornicar o pierde un punto (-1) de Cordura. También puede ausentarse para tener sexo siempre que quiera.
- Un PJ sin Amantes solo puede ausentarse por sexo una vez entre un asesinato y el siguiente.
- Dos PJ pueden recuperar Cordura follando juntos, pero ambos están "Expuestos".
- Un PJ asesino no folla nunca, está asesinando en su lugar, y está "Expuesto" a otro asesino.

*(Aunque es habitual en el Giallo, no uses Violencia Sexual en esta película, es algo horrible.)

2. El Terror (*Asesinatos sangrientos y a cámara lenta*) (*jugando el escenario*)

Cada vez que uno, o varios PJ van a un nuevo escenario, el Director determina (en secreto) "¿Dónde está el Asesino?", y se juega, primero, el escenario (una escena impactante y un desafío para los PJ) y, después (si no es en el mismo lugar, pero implica a un PJ), la escena del asesino.

Cualquier PJ solo (va solo al escenario, ha ido a por sangre o sexo, o se ha apartado de los demás en el escenario), es un PJ Ausente y una víctima potencial (para 1 o 2 en el d6, estando en el escenario, o con 6, si no está en ese escenario que se está jugando), diremos que está "Expuesto".

¿Dónde está el Asesino? (1d6)

1 o 2. - Está en ese escenario. (el Director decide qué hace)

- Está asesinando en ese momento y lugar (los PJ son testigos y el asesino huye).
- (Si nadie se separa) Acecha a los personajes sin de hacer nada.
- Ataca a alguien que está solo o fuera de la vista de los demás (el último de la fila, tras unos arbutos...). Si es un PJ, ver "Encuentro con un Asesino", si es un PNJ, lo asesina.
- (Si nadie se separa) Se deja ver por los personajes y desaparece, ver "Ver al Asesino".

3. - Está ocupado en otros asuntos.

4 o 5. - Está asesinando a un PNJ (el DJ elige uno al azar).

6. - Está teniendo un "Encuentro con un Asesino" con un PJ Expuesto. (al Azar) (si no hay ninguno ausente, lo mismo que en el 3 en el dado)

Giros de guion

Si un Asesino (sea PJ o PNJ) es asesinado, el Director reparte las cartas de otro palo (Oros, Copas, Bastos) (♦, ♥, ♣) para determinar quién es el nuevo asesino (ver "papel de cada personaje").

Puede haber más de un Asesino y tener más de un amante o guardar más de un As bajo la manga.

Solo puede haber 3 giros de guion, Copas (♥), Oros (♦), Bastos (♣). Si el Asesino es asesinado por 4ª vez, ha sido la policía y se ha resuelto el misterio de forma decepcionante.

Final de la película

Los PJ averiguan quién es el asesino y le tienden una trampa, o avisan a la policía (poco épico).

También termina si el Asesino acaba en el psiquiátrico, por Cordura, o si hay un 4º giro de guion.

7 gatos pardos observan la luna de seda desde el lago carmesí.

♦♦+18



El género literario, y luego cinematográfico, "Giallo" (Amarillo en italiano) se caracteriza por la extrema violencia, la abundancia de sangre, el erotismo y una puesta en escena muy artística, con una estética colorida e impactante.

En estas historias, se muestran crímenes desde la perspectiva de un asesino, uno con guantes negros y un arma de filo que va eliminando a los personajes sin ser descubierto hasta el épico final. Todos los personajes, incluidos los protagonistas, son sospechosos.

En este juego de Rol, los jugadores (PJ y Director) recrearán una película Giallo, manteniendo la incertidumbre hasta el final y narrando cada escena como si lo hiciera el mismísimo M. Bava, L. Fulci o D. Argento...

No olvides poner una BSO de Goblin o de Ennio Morricone...

JUEGO DE ROL DISEÑADO, ESCRITO Y EDITADO
POR ROBERTO FERNÁNDEZ-REGUEIRA.

