

SLASHER

NO GRITES, CORRE...



Nombre _____

Trasfondo: _____

Músculo _____

Manos _____

Cerebro _____

Sentidos _____

----- Suerte
0 0 0 0 0 Heridas

Equipo

Pánico	-6 0
	-5 0
	-4 0
	-3 0
	-2 0
	-1 0
	0 0
	+1 0
	+2 0
	+3 0
	+4 0
	+5 0
	+6 0

Existen muchos tipos de **ASESINOS SLASHER**, desde la familia de **locos psicópatas** de "La matanza de Texas", hasta los **depredadores espaciales** de "Alien", pasando por **vengativos enmascarados** como Jason Voorhees o Michael Myers, **Vampiros** u **Hombres lobo**.

Todos ellos tienen en común una única cosa, **SON LA CIMA DE LA PIRÁMIDE ALIMENTARIA** y los protagonistas de sus películas son sus **PRESAS**, o **VÍCTIMAS**.

En este **JUEGO DE ROL**, los jugadores interpretan a esas **VÍCTIMAS** que sobreviven a los **ASESINOS SLASHER**, interpretados por el Director, que también es el encargado de presentar los escenarios y de plantear desafíos a las víctimas en función de lo que hacen.

SISTEMA DE JUEGO:

Para realizar cualquier acción complicada o bajo presión, di cómo lo haces y con qué Rasgo (pregunta al Director).

Después, lanza el dado, o dados (ver **Modificadores**), asignado a ese Rasgo y comprueba el resultado aquí:

De 1 a 3 - Fracaso.

De 4 a 5 - Éxito Parcial.

6 o más – Éxito Total.

MODIFICADORES:

Suma modificadores, y lanza un dado extra por cada punto mayor o menor que 0.

- Dificultad, el Director puede darte un (-1) o hasta un (-2).
- (-1) por cada Herida (max -2).
- Si puedes justificar que tu Trasfondo es útil para la acción, (+1).
- Si gastas 1 punto de Suerte para obtener una ventaja cinematográfica, (+1).
- Herramienta (o Arma) adecuada, (+1) o (+2), el Director decide.

Si el modificador total es negativo (-1, -2...), elige el valor más bajo que obtengas en los dados, si es positivo (+1, +2...), el más alto.

Ejemplo: Jack quiere ver si alguien les sigue, como no es bueno en Sentidos (d6), propone usar su Músculo (d12) para trepar a un árbol y ver más lejos. El Director acepta, pero indica que los árboles están húmedos y resbaladizos y le da un (-1) de dificultad. Jack dice que, como Conserje, a menudo tiene que trepar para bajar cosas del tejado, y tiene una cuerda, el Director acepta el Trasfondo y la herramienta (+2), con el (-1) hace un modificador total de (+2) (-1) = (+1). Jack lanza 2d12 (uno por Músculo y otro por el +1) y obtiene 4 y 9, como el modificador es positivo (+1), elige el más alto, 9, que es un Éxito, sin consecuencias.

TIPOS DE PRUEBA

Además de fallar, o conseguir el objetivo, el Fracaso y el Éxito parcial tienen una consecuencia extra, el jugador debe lanzar 1d6 y comprobar el valor obtenido en la TABLA DE CONSECUENCIAS correspondiente al tipo de prueba:

PRUEBA DE ACCIÓN

Un PJ puede ayudar a otro con un (+1).

Con cualquier Éxito (parcial o total), logras tu objetivo y puedes bajar 1 punto (-1) a tu Pánico (si quieres), con Fracaso, no logras tu objetivo.

1 - Estás agotado/a: **(-1) a todo** hasta que descances 1 hora.

2 – Pierdes los nervios: **(+1) a Pánico.**

De 3 a 4 - Pierdes mucho tiempo.

5 - Nada extraordinario.

6 - Has encontrado algo útil: Ganas **1 punto de Suerte** y **(-1) a Pánico**

CONSECUENCIAS DE ACCIÓN

COMBATE (CONTRA OTROS HUMANOS)

En un turno de Combate, con un **Éxito** (total o parcial) dejas **fuerza de combate** a tu rival y bajas 1 punto **(-1) tu Pánico**, con **Fracaso** sufres **1 Herida** y sigue el combate otro turno.

1 - Te golpeas la cabeza: Sufres **1 Herida** y caes **fuerza de combate**.

2 - ¡Ay!: **Sufres 1 Herida**.

De 3 a 4 - Tropiezas y caes (u otro contratiempo): **(-1) el siguiente turno.**

5 - Nada extraordinario.

6 - Confianza: Ganas un **(+1) en la siguiente prueba y (-1) a Pánico.**

CONSECUENCIAS DE COMBATE

Las **Armas** son **Herramientas** (+1, Cuerpo a Cuerpo) o (+2, Arma de fuego) en manos de una Víctima, pero aumentan la **Dificultad** (-1 CC) o (-2 AF) en manos de un rival.

ENCUENTROS CON EL ASESINO

Cada turno de un Encuentro un PJ debe, y **solo puede**, luchar por su vida:

- **Suma (+1) a tu Pánico.**
- **Haz una prueba** con la **Dificultad Base del Asesino** (Elige **cómo** y **con qué Rasgo** y Arma, o herramienta, lo enfrentas). (Si **usas su Debilidad**, la **Dificultad Base** es -1).

Cada **victima presente** (y objetivo del asesino) hace su **prueba por separado** (cada turno).

PROTEGER A UN ALIADO: Un PJ puede **añadir un (-1) a su prueba** de Encuentro con el Asesino para que otro no tenga que hacerla y **pueda escapar** o **realizar otra acción**.

MATAR AL ASESINO: Con **Éxito Total** (o con la consecuencia 6) en **un encuentro**, causas **1 Herida al Asesino**, pero, además, **puedes escapar**. También puedes quedarte y **prolongar el encuentro un turno tras otro** hasta que cae el asesino o te

mata a ti. Con **Éxito parcial sobrevives** y tiras una **Consecuencia**, con **Fracaso**, sufres **1 Herida** y una **Consecuencia**.

De 1 a 2 - El Asesino juega contigo: Sufres **1 Herida** y una **Pérdida de Control** (tira en la **TABLA DE PÉRDIDAS DE CONTROL**) (no puedes escapar).

3 - Ha pinchado en hueso: **Sufres 1 Herida** (no puedes escapar).

De 4 a 5 - Tropiezas (u otro contratiempo): **(-1) siguiente turno**. (no puedes escapar).

6 - **Consigues escapar** del Asesino (que sufre 1 Herida).

CONSECUENCIAS DE UN ENCUENTRO

PÉRDIDAS DE CONTROL

Estar demasiado asustado es un problema, pero ir demasiado confiado también. Lanza 1d6, suma tus puntos de Pánico y comprueba lo obtenido en esta tabla:

≤1	Paralizado: (+1) a <u>Pánico</u> y Fracaso automático el siguiente turno.	12
2	Te tiemblan las manos: (-1) a <u>todo</u> hasta que descansas 1 hora.	11
3	Gritas y dejas caer lo que tienes en las manos: (-1) a <u>todo</u> el siguiente turno.	10
4	Sales corriendo: (+1) (solo para huir) el siguiente turno y (+1) a <u>Pánico</u> .	9
5	Gritas de terror.	8
6	Tragás saliva y mantienes el control.	7

TABLA DE PÉRDIDAS DE CONTROL

MÁS PÁNICO

- Cuando te encuentras un Asesino.
- Cuando encuentras un Cadáver.
- Cuando te quedas solo/a.
- Cuando estás a oscuras.

(+1) A PÁNICO:

Cosas que aumentan o reducen tu Pánico.

- Cuando dejas de estar solo o vuelve la luz.
- Cuando estas tranquilo durante 10 minutos.
- Éxito en una Acción o Combate.
- Con algunas consecuencias.

(-1) A PÁNICO:

SUERTE

Gasta 1 punto de **Suerte** para **repetir una tirada de Consecuencias**, para obtener una **ventaja cinematográfica** (un elemento del escenario que favorece su acción, como un toldo sobre el que caer, un gato que hace ruido...), para **tener** (o encontrar) **una herramienta** (arma de fuego, 2 puntos) o para **recuperar la conciencia y/o 1 Herida**.

El Director puede dar 1 punto de **Suerte** a un PJ por hacer **ESTUPIDEZES DE PELÍCULA** (separarse, bajar al sótano, emborracharse...).

CÓMO CREAR A TU VÍCTIMA:

Tengo malas noticias, eres una de las víctimas de este Slasher.

Pero no desesperes aún, quizás seas capaz de sobrevivir.

RASGOS

Reparte 1d6, 1d8, 1d10 y 1d12 entre los Rasgos de la víctima.

RASGOS

Músculo
Manos
Cerebro
Sentidos

TRASFONDO

Cuenta qué tipo de víctima eres.

Si no se te ocurre ninguna, elige uno entre los habituales, que son:

Empollón/a, Capitán del equipo, Jefa de animadoras, Popular, Gótico/a, Rebelde, Profesor/a, Director/a, Pastor, P/Madre, Conserje, Periodista, Borrachín, Friki...

HERIDAS, SUERTE Y PÁNICO

Dependiendo de tu dado de Músculo, puedes soportar más o menos Heridas antes de caer fuera de combate.

Se recupera el sentido y/o 1 Herida cada 6 horas.

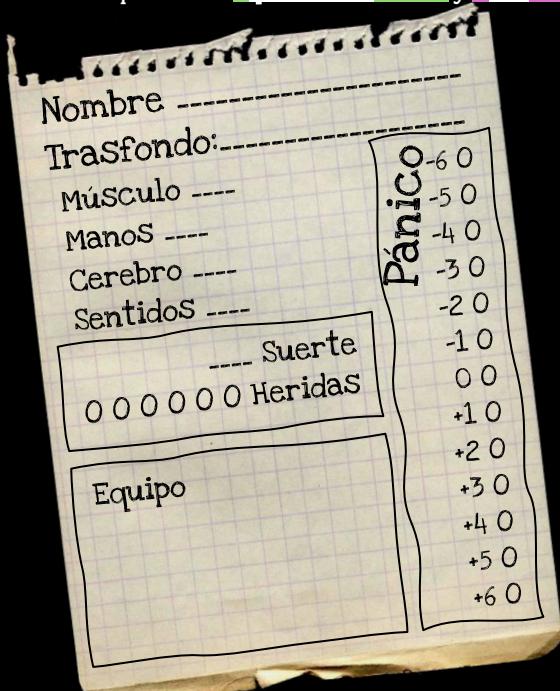
Una víctima empieza con 3 puntos de Suerte y 0 de Pánico.

d6, 3 Heridas.

d8, 4 Heridas.

d10, 5 Heridas.

d12, 6 Heridas,



ASESINOS SLASHER

Un Asesino Slasher se caracteriza por:

- Las **HERIDAS QUE SOPORTA** antes de caer fuerza de combate (o muerto). **Si no se le mata en un encuentro, volverá intacto en el siguiente.**
- **INMORTAL:** Dificultad (-3). Cuando cae, desaparece y ...siempre vuelve.
- **MORTAL:** Dificultad (-2).
- Sus **DEBILIDADES (Deb)**: (Si es enfrentado con su Debilidad, La Dificultad es 0)
 - **Debilidad Común:** El uso de un Rasgo concreto en el Encuentro (*Ejemplo: usar la fuerza con Músculo, engañarlo con Cerebro, verlo venir con Sentidos...*)
 - **Debilidad Específica:** Algo especial (estaca, plata, fuego, sol, objeto sagrado...)
 - **Debilidad Variable:** Una Debilidad Común **distinta cada turno**, se eligen las 2, 3 o 4 posibles y se tira al azar cada turno (Lanza 1d2, 1d3, 1d4).

Crea tu propio **Asesino Slasher** o elige un clásico:

VENGADOR.

Busca venganza por algo que sucedió en el pasado. Quizá hacerle justicia lo detenga.

- **Mortal.**
- **Entre 4 y 6 Heridas.**
- **1 Deb. Común.**
- **Va Solo o en pareja.**

DEPREDADOR SALVAJE O LOCO PSICÓPATAS.

Ni inteligencia ni conciencia. Mata para comer o por diversión.

- **Mortal.**
- **Entre 2 y 4 Heridas.**
- **Deb. Variable.**
- Suele haber **más de 1**.

ENTE PARANORMAL.

Puro mal o castiga a los pecadores. Solo lo detiene un ritual, destruir un objeto o cumplir su maldición.

- **Inmortal.**
- **Entre 3 y 6 Heridas.**
- **1 o más Deb. Específicas.**

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