

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 los 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 Total, 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 quieras), con Fracaso, no logras tu objetivo.

- 1 - Estás agotado/a: **(-1 a todo** hasta que descansas 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**.

COMBATE (CONTRA OTROS HUMANOS)

En un turno de Combate, con un Éxito (total o parcial) dejas fuera de combate a tu rival

- 1 - Te golpeas la cabeza: Sufres 1 Herida y caes fuera 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 solamente, luchar por su vida:

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

Cada víctima 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.

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

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.

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 todo hasta que descansas 1 hora.	11
3	Gritas y dejas caer lo que tienes en las manos: (-1) a todo 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	Tragas saliva y mantienes el control.	7

TABLA DE PÉRDIDAS DE CONTROL

Cosas que aumentan o reducen tu Pánico.

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

(-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 ESTUPIDEZ 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, 2 Heridas.
d8, 3 Heridas.
d10, 4 Heridas.
d12, 5 Heridas.

2411180130490

© H BY HUMAN

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 -1)
 - 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. Quizás hacerle justicia lo detenga.

ENTE PARANORMAL

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

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

DEPREDADOR SALVAJE O LOCO PSICÓPATA.

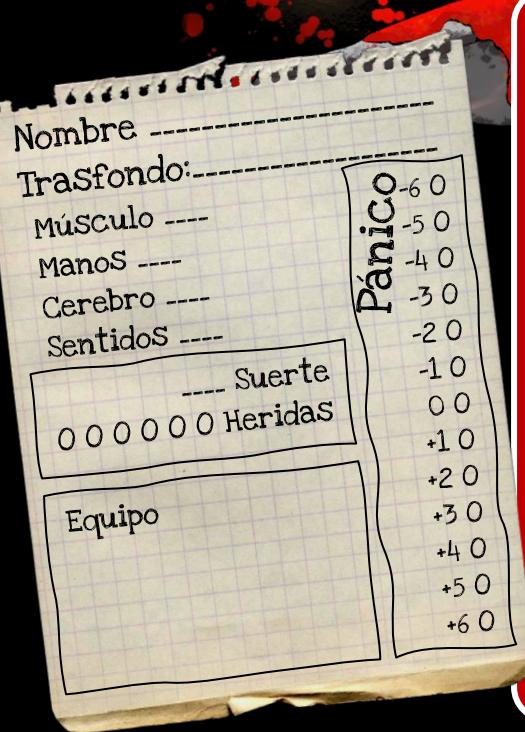
Ni inteligencia ni conciencia. Mata para comer o por diversión.

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

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

NO GRITES, CORRE...

SLASHER



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.