

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 quieres), con **Fracaso**, no logras tu objetivo.

1 - Estás agotado/a: **(-1) a todo** hasta que descanses 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 fuera de combate a tu rival y bajas 1 punto

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

2 - ¡Ayl!: Sufres **1 Herida**.

De 3 a 4 - Tropezas 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

(-1) tu **Pánico**, con **Fracaso** sufres **1 Herida** y sigue el combate otro turno.

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 **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 - Tropezas (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 Pánico y Fracaso automático el siguiente turno.	12
2	Te tiemblan las manos: (-1) a todo hasta que descanses 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 Pánico .	9
5	Gritas de terror.	8
6	Tragas saliva y mantienes el control.	7

MÁS PÁNICO

TABLA DE PÉRDIDAS DE CONTROL

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

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:

(-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 consciencia y/o 1 Herida**. El Director puede dar 1 punto de **Suerte** a un PJ por hacer **ESTUPIDECES 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, quizá seas capaz de sobrevivir.

RASGOS

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

RASEOS

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.

ASESINOS SLASHER

Un Asesino Slasher se caracteriza por:

- Las **HERIDAS QUE SOPORTA** antes de caer fuera 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. Quizá hacerle justicia lo detenga.

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

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.

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.

SLASHER

NO GRITES, CORRE...



Nombre -----

Trasfondo:-----

Músculo ----	Pánico -6 0
Manos ----	-5 0
Cerebro ----	-4 0
Sentidos ----	-3 0
	-2 0
	-1 0
	0 0
	+1 0
	+2 0
	+3 0
	+4 0
	+5 0
	+6 0

----- Suerte

0 0 0 0 0 0 Heridas

Equipo

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.

2411180130490

BY HUMAN

© H

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