

SLASHIER

Clásicos

Sangrientos



Índice

Slasher:	1
Clásicos sangrientos.....	1
Cómo jugar Slasher	2
Consejos de dirección	3
Sagas.....	4
Sistema de juego:	5
Modificadores:.....	5
Tipos de prueba.....	6
Más Pánico	10
Suerte.....	10
Crear a tu víctima:.....	11
Rasgos	11
Heridas, Suerte y Pánico.....	11
Trasfondo	12
Asesinos Slasher	15
Aliados	16
Catálogo sangriento	17
Drácula.....	19
Carmilla.....	20
Nosferatu	20
El Hombre Lobo.....	21
La Momia.....	22
El Fantasma De la Ópera	23
La Criatura de la Laguna Negra	24
El Monstruo de Frankenstein	25
La Novia de Frankenstein	26
El Hombre Invisible.....	27

Okiku..... 28

El Yeti 29

Asesino de la R e Morgue..... 30

El Hombre del Saco 31

Yuki-Onna 32

La Bruja 33

Mr. Hyde 34

Jack el Destripador 35

La Banshee 36

Jinete Sin Cabeza37

Dorian Grey 38

Horda Zombi 39

Trol 40

Tablas 41

Ficha de v ctima..... 42

“Slasher: Cl sicos Sangrientos” es un Juego de rol dise ado y escrito por Roberto Fern ndez-Regueira. Todos los derechos reservados:



Proceso Creativo

Creaci n 100% humana



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.

Para jugar, son necesarios **varios dados de 6, 8, 10 y 12 caras** (d6, d8, d10 y d12) (al menos uno de cada, que se puede lanzar varias veces si es necesario más de uno).

Clásicos sangrientos



Desde los monstruos clásicos de la Universal, hasta las más abyectas criaturas que pueblan nuestras pesadillas desde la antigüedad y pasando por los asesinos más famosos de la era victoriana. Este juego está pensado para jugar aventuras al más puro estilo Slasher, pero, en lugar de en los coloridos años 80 o 90, entre las sobras provocadas por la niebla y la luz de las farolas de gas del Londres victoriano, en el ajetreo y el brillo del París de la Belle Époque, en los inhóspitos parajes tibetanos, en las arenas de Egipto o las aldeas del Japón rural. Es decir, en los escenarios de las grandes producciones cinematográficas de la primera mitad del siglo XX.

Para ello, el juego propone coger algunos de estos monstruos clásicos más famosos y usarlos (teniendo en cuenta sus poderes y debilidades) como si de asesinos Slasher se tratara. Con algunos es más sencillo que con otros, pero con todos es posible preparar una aventura (o varias) tan sangrienta como cualquier de los clásicos ochenteros.

En este manual, además de las reglas básicas de Slasher, se proporciona un **“Catálogo Sangriento”**, con la “ficha técnica” de una selección de estas criaturas. Espero que las disfrutéis.

Cómo jugar Slasher

Si ya estás familiarizado con los juegos de rol, seguro que ya tienes un montón de ideas sobre cómo jugar, así que puede que esta pequeña sección te resulte innecesaria. En cualquier caso, te recomiendo que eches un vistazo a los **consejos de dirección**.

Slasher es un juego de rol de corte convencional, en el que los jugadores se dividen en el/la **director/a de juego** y **los/as intérpretes**.

Cada **intérprete** se ocupa de interpretar*, valga la redundancia, o manejar a un personaje (o varios) dentro de la historia. Elegirá las características y cualidades de su personaje (la víctima), tomará las decisiones por ese personaje y se ocupará, mediante pruebas de azar (las pruebas de rasgo) y/o gestionando elementos (como su trasfondo, su salud, su suerte o su pánico), de determinar si consigue o no llevar a cabo las acciones que se proponga.

En este juego se pueden hacer **tres tipos de prueba de rasgo**:

- **Pruebas de acción**, para cualquier acción o interacción complicada o bajo presión (trepar una pared, abrir una cerradura, arreglar un motor, convencer a otro personaje, engañar, moverse en silencio, percatarse de una amenaza...)
- **Pruebas de combate**, cuando el personaje luche o se enfrente violentamente con enemigos humanos normales (o animales domésticos no muy aterradores).
- **Encuentros con el asesino**, cuando la víctima se encuentre con el antagonista o antagonistas principales (asesinos, fieras, monstruos...) y luche por **sobrevivir**.

*Intentad meteros en la piel del personaje y actuad como lo haría él/ella, usar su **trasfondo** para hacerlo. Usad las **ESTUPIDEZES DE PELÍCULA** para que la diversión avance y no le cojáis mucho cariño a vuestra víctima, se llama así por algo.

El/la director/a, por su parte, es quien se encarga de preparar (o incluso diseñar) la aventura, presentar los escenarios y los desafíos, interpretar a los personajes no jugadores y a los asesinos, y, en definitiva, gestionar el desarrollo de los acontecimientos para que la historia funcione y no se estanque. Para que todo vaya bien, necesitará la colaboración del resto de jugadores. En principio, el/la directora/a no necesita hacer ninguna prueba, pero sí se encarga de determinar la dificultad de las pruebas que realizan las víctimas.



Consejos de dirección

Una aventura Slasher suele durar entre una y tres sesiones, aunque se podría hacer una campaña (ver sección “SAGAS”).

Para preparar una aventura Slasher, puedes trabajarlo al detalle o puedes, sencillamente, pensar tres elementos:

- Un **escenario** (o varios) y algunos personajes.
- Una **situación** de inicio.
- Un **asesino** (o varios).

Con estos tres elementos, puedes empezar a jugar y, siguiendo la **estructura típica** de un Slasher, o mediante las acciones de las víctimas (y las aportaciones de sus intérpretes) la historia irá tomando forma por sí misma.

La **estructura típica** de un Slasher suele ser algo así:

- 1) Una terrorífica **toma de contacto con el asesino**. Esta parte puede ser de diferentes maneras:
 - a. **Encuentro al que sobreviven** los protagonistas (no tengas reparos en perdonar la vida a las víctimas la primera vez. Algo podría distraer al asesino, o podría aparecer alguien...).
 - b. **Son testigos de un asesinato**.
 - c. **Flashback**: Empiezan interpretando a otros personajes, que mueren a manos del asesino.
- 2) **Desarrollo**: El asesino mata a otras víctimas mientras los protagonistas tratan de **ponerse a salvo, rescatar a alguien o averiguar cómo enfrentarse** al asesino. También se puede llevar de varias formas:
 - a. Los **enfrentamientos** de las víctimas protagonistas son **con otros humanos o con criaturas menores** que sirven al asesino o que compiten por sobrevivir con ellas.
 - b. Si se considera que todos se van a divertir con más muerte, se pueden hacer todos los **encuentros divertidos y sangrientos con el asesino** que se quiera. Si muere una víctima protagonista, el jugador toma el control de un hermano, madre, amigo/a (la ficha de víctima se hace muy rápido. También se puede tener alguna de reserva).
- 3) Un **enfrentamiento final** con el asesino. Ya están preparados y no hay escapatoria.



Otra posibilidad es la **pelí de bichos/horda**, si **los asesinos son varios y son mortales** (como unos zombis, una manada de leones o un enjambre de monstruos alienígenas), se pueden hacer muchos más enfrentamientos, pero las criaturas deben de ser más fáciles de derrotar (vulnerables a las armas corrientes, aguantan menos heridas, tienen una dificultad más baja...).

Dado que **la trama no suele ser compleja**, una aventura Slasher es perfecta para la **narración compartida**. Si te apetece, deja que el resto de jugadores (si ellos quieren) participen describiendo los escenarios y los asesinatos o proponiendo escenas y personajes nuevos.

El sistema de juego está diseñado para que una **víctima sola** tenga muchas **más probabilidades si intenta huir que si intenta derrotar al asesino**. Pero esto cambia en cuanto se unen más víctimas y se conocen las debilidades de los asesinos. Aun así, si la suerte de los dados hace que derroten rápidamente al asesino, recuerda que él o ella sí pueden huir de un encuentro y volver más adelante. Con los inmortales es fácil, pero, si es necesario y tu aventura lo admite, no dudes en añadir más asesinos. ¿Alguien sabe si Jack el destripador era uno o si eran cuatro?

Es probable que los jugadores conozcan las debilidades de muchos asesinos clásicos, **recuérdales que sus víctimas no las conocen**.

Sagas

Normalmente, las películas Slasher suelen formar parte de **sagas cinematográficas**, con primeras, segundas, terceras y hasta vigésimas partes. Si se quiere jugar una campaña larga, mi recomendación es dividirla en diferentes episodios para hacer una Saga.

Los episodios de una Saga Slasher se escriben **con números romanos**.

Avance en una Saga

Para que los jugadores tengan una sensación de **avance**:

- **Cada 2 episodios**, a partir del segundo, deja que las víctimas comiencen con **un punto más de Suerte** (3 puntos en el episodio I, 4 en el II, 5 en el IV, 6 en el VI...).
- Si te parece bien, esto se lo puedes dar a todas las víctimas, incluso a las nuevas (porque las otras han muerto), para que esté equilibrado, pero queda a tu elección.
- **Cada 2 episodios**, a partir del tercero (en el III, en el V, en el VII...), deja que se **recuperen de un trauma permanente** (si lo tienen).

La recomendación es que lleves esta cuenta con respecto al primer episodio de la Saga, no con respecto al primer episodio de cada personaje.

Sistema de juego:

Una víctima está definida por sus 4 rasgos y por su trasfondo. Normalmente, con tener el trasfondo adecuado, no es necesario hacer ninguna prueba para realizar una acción. No obstante, si la víctima está intentando hacer algo realmente **difícil** o **bajo presión**, y es interesante que haya **incertidumbre**, el **director puede solicitar una prueba de rasgo**.

Para realizar una **prueba de rasgo**, explica **cómo** realiza la acción tu víctima y **con qué Rasgo** (razónalo con el 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.

10 o más, permite añadir un **beneficio extra** a la acción y, obtener un **12**, hacer una **proeza**.

Modificadores:

La dificultad de la prueba, el trasfondo, las heridas, las herramientas o gastar puntos de **Suerte** da una serie de modificadores a la prueba de rasgo. Suma todos los modificadores, y **lanza un dado extra por cada punto mayor o menor que 0**.

A continuación, los elementos que pueden añadir modificadores a una prueba de rasgo:

- **Dificultad**, el director puede darte un (-1) o hasta un (-2).
 - En un **enfrentamiento** con otro personaje, depende de la habilidad del rival, de las circunstancias (ventaja, ubicación...) y del equipamiento.
- **(-1)** por la primera **herida**, que se transforma en **(-2)** con la **tercera**.
- Si puedes justificar que tu **trasfondo** es útil para la acción, (+1).
 - Pon un ejemplo de película.
 - Cuenta una anécdota de tu víctima.
 - Razónalo y convence a los demás.
- Si **gastas 1 punto de Suerte** para obtener una **ventaja cinematográfica**, (+1).
- **Herramienta** (o Arma) adecuada, (+1) o (+2)
 - El director decide.
 - Según las **circunstancias**, un arma a distancia puede dar un modificador mayor o menor: desde 0, si no sirve de nada (un fusil en una pelea cuerpo a cuerpo, un enemigo inmune a tus balas...), hasta 2, si da una gran ventaja (por ejemplo, si, armado con un fusil, puedes mantener la distancia con un rival sin armas a distancia y vulnerable a tus balas).

Si el **modificador total** de sumar todos los modificadores 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 (+1) y la herramienta (+1), con el (-1) hace un **modificador total** de $+1+1-1 = (+1)$. 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. En el otro extremo, en un **Éxito total**, garantiza lograr el objetivo sin sufrir ninguna consecuencia. Incluso pudiendo lograr un **beneficio extra** (≥ 10) o una **proeza** (12).

Si se **enfrentan dos protagonistas**, se compara el resultado, el **ganador tiene Éxito** y el **perdedor, Fracaso**. Con empate, se repite y cada uno sufre una consecuencia.

Prueba de Acción

Cualquier acción o interacción **difícil o bajo presión**, que no sea un combate o un encuentro con un asesino, y que la película necesite que tenga un poco de **incertidumbre**.

Un PJ puede **ayudar** a otro, otorgándole un modificador de (+1).

Con **Éxito total**, **logras tu objetivo** y bajas 1 punto **(-1)** tu **Pánico**; con un **Éxito parcial**, **logras tu objetivo** y sufres una **consecuencia**; con **Fracaso**, **no lo logras** y sufres una **consecuencia**.

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

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

3 - 4 - Pierdes mucho tiempo.

5 - Nada extraordinario.

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

Consecuencias de Acción

Como **beneficio extra** (10 o más), puedes escoger entre realizar tu acción mucho más rápido, que la acción sirva para algo más, o impresionar a un PNJ con una floritura. Si logras una **proeza** (12), además del beneficio, ganas 1 punto de **Suerte**.

Si el director quiere dar emoción a un **enfrentamiento** (persecución, partida de cartas, negociación...) puede requerir varios éxitos para lograr la victoria y poner un número máximo de fracasos antes de la derrota. Puede usar, por ejemplo, un círculo dividido en las secciones que considere (un **reloj**) para la victoria y otro para la derrota, y que haya que llenar uno antes que el otro.



Combate (contra otros humanos)

En un turno de Combate, con un **Éxito total**, dejas **fuera de combate** a tu rival y bajas 1 punto (-1) tu **Pánico**. Con un **Éxito parcial**, dejas **fuera de combate** a un rival y **sufres una consecuencia** y, con **Fracaso**, sufres **1 herida** y sigue el combate otro turno (un turno dura lo que tenga que durar según lo que pase).

Consecuencias de Combate

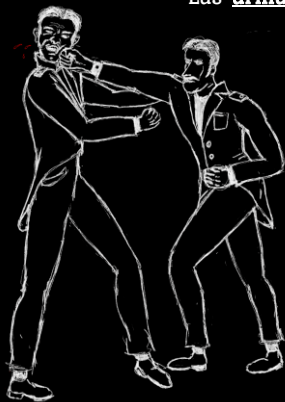
- 1** - Te golpeas la cabeza: Sufres **1 Herida** y caes **fuera de combate**.
- 2** - ¡Ay!: **Sufres 1 Herida**.
- 3 - 4** - Tropiezas y caes (u otro contratiempo): **(-1) el siguiente turno**.
- 5** - Nada extraordinario.
- 6** - Confianza: Ganas un **(+1) en la siguiente prueba** y **(-1) a Pánico**.

Las **armas** son **herramientas** (hasta +1, Cuerpo a Cuerpo) o (hasta +2, Arma de fuego) en manos de una víctima, pero aumentan la **dificultad** (hasta -1 CC) o (hasta -2 AF) en manos de un rival.

El **director**, comparando las circunstancias (posición, cobertura...) y las armas de cada contendiente, **decide el modificador total** para las víctimas protagonistas. Si los rivales **doblan en número** a los protagonistas, hay un **modificador de (-1)**, si es al revés, **(+1)**.

Si terminas con un rival en combate obteniendo un **beneficio extra** (10 o más), puedes dejar fuera de combate a otro rival o recuperarte de una herida (solo te había rozado). Si consigues una **proeza** (12), además, ganas 1 punto de **Suerte**.

Si el director quiere que el rival sea especialmente duro, le puede asignar un **reloj** con tantos huecos como veces sea necesario tener éxito. El reloj de la derrota, en este caso, es el número de heridas que soporta la víctima.



Encuentros con el Asesino

En un “Encuentro con el asesino”, una víctima debe, y solo puede, luchar por su vida.

En cada turno:

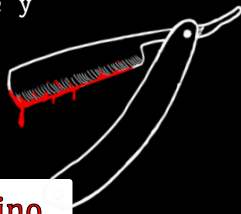
- Suma un punto (+1) a tu **Pánico**.
- Haz una prueba con la Dificultad Base del Asesino (Elige cómo y con qué Rasgo y Arma, o herramienta, lo enfrentas). (Si usas su Debilidad, la Dificultad Base es -1).

Si hay más de una víctima presente, cada una hace su prueba por separado (cada turno). Un Asesino no da (+1) por ventaja numérica (puede estar usando poderes y/o secuaces).

PROTEGER A UN ALIADO: Una víctima 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.

Resultado de un turno del encuentro:

- Con Éxito total en un encuentro, causas **1 herida al Asesino** (como sea, le cae algo encima, se cae del tejado, lo atropella un tren...), pero, además, puedes escapar.
 - **MATAR AL ASESINO.** También puedes quedarte y prolongar el encuentro un turno tras otro hasta que cae el asesino o te mata a ti. Usa un reloj para llevar la cuenta de las heridas del asesino.
- Con Éxito parcial sobrevives y tiras una consecuencia.
- Con Fracaso, sufres **1 herida** y una consecuencia.



Consecuencias de un encuentro con el asesino

- 1 - 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).
- 4 - 5** - Tropiezas (u otro contratiempo): (-1) siguiente turno. (no puedes escapar).
- 6** - Si quieres, puedes escapar del Asesino (que sufre 1 Herida).

Si logras un beneficio extra (10 o más): puedes causar **una herida más** al asesino, puedes **evitar el daño que sufra en ese mismo turno un aliado** (que esté en el mismo encuentro) o puedes conseguir que un aliado (que esté en el mismo encuentro) **huya contigo**. Si consigues una proeza (12), además del beneficio, **baja un punto (-1) tu Pánico**.



Pérdidas de Control

Estar demasiado asustado puede llegar a ser un problema para la supervivencia. Lanza 1d6, suma tus puntos de **Pánico** y comprueba lo obtenido en esta tabla:

TABLA DE PÉRDIDAS DE CONTROL

1-2. Tragas saliva y **mantienes el control**.

3-4. **Gritas** de terror.

5-6. Sales corriendo: **(+1) (solo para huir)** el siguiente turno y **(+1) a Pánico**.

7-8. Dejas caer lo que tienes en las manos: **(-1) a todo** el siguiente turno.

9-10. Te tiemblan las manos: **(-1) a todo** hasta que descanses 1 hora.

11-12. Paralizado: **(+1) a Pánico** y **Fracaso automático** el siguiente turno.

Ejemplo de encuentro con un asesino:

Elisabeth se ha retirado a su habitación y está lavándose la cara antes de meterse en la cama. Una corriente de aire la hace estremecer, levanta la mirada al espejo y ve cómo se agitan las cortinas de la ventana abierta. Al darse la vuelta, se encuentra, frente a frente, con el temible Conde Drácula, que la mira fijamente a los ojos con una sonrisa seductora.

*Inmediatamente, el **Pánico** de Elisabeth augmenta un punto (como era 0, ahora tiene +1). El director pregunta a Mónica (la jugadora que maneja a Elisabeth), **cómo va a enfrentarse** a Drácula. Esta le dice que va a esquivarlo e intentar llegar a la puerta de su habitación para escapar. Eso, según el director, es una **prueba de Músculo**. A Mónica no se le ocurre un argumento convincente para utilizar otro rasgo, pero como Elisabeth tiene asignado el d10 a Músculo, cree que podría conseguirlo.*

*La **dificultad de Drácula es -3**, Mónica, cuya Elisabeth tiene el trasfondo "Mojigata" y además es muy atractiva y le gusta el ballet, **argumenta** que está más que acostumbrada a esquivar hombres con la agilidad que le da su entrenamiento como bailarina. El director acepta la explicación y permite que obtenga un **(+1)** por su **trasfondo**. Además, Mónica decide que es el momento perfecto para **gastar un punto de Suerte** y obtener una **ventaja cinematográfica**, haciendo que una ráfaga de viento interponga la cortina entre Elisabeth y Drácula, justo en ese instante. Lo cual otorga a Elisabeth otro **(+1)**. Como no dispone de ningún arma y no está utilizando una debilidad de Drácula (porque no las conoce), eso es todo lo que puede mejorar sus opciones.*

*La dificultad **(-3)** más **(+1)** del trasfondo y **(+1)** del punto de **Suerte**, hace que Elisabeth afronte la prueba con un **(-1) de dificultad** en total, como el rasgo que utiliza es Músculo (en el que tiene un d10 asignado), eso significa que lanza 2 dados de 10 (2d10) (el que tiene para la prueba y uno más por el -1).*

*Mónica lanza 2d10 y obtiene un 10 y un 3, como la dificultad es **(-1)**, un valor negativo, debe elegir el más bajo, un 3. Un 3 es un fracaso, Elisabeth **sufre una herida** y Mónica debe lanzar 1d6 en la **tabla de consecuencias**. Lanza 1d6 y obtiene un 1, que significa que Elisabeth sufre*

una herida más y una **Pérdida de control**. Podría gastar otro punto de **Suerte** para repetir la tirada de consecuencias, pero prefiere guardárselo para después.

Para determinar la pérdida de control, Mónica **lanza 1d6 y suma el Pánico** de Elisabeth (+1), obteniendo 4 + 1, un 5, por lo que Elisabeth solo **grita de terror** (ha tenido suerte).

Drácula está usando su **poder de seducción** para atraer a Elisabeth a sus brazos; esta no ha podido resistirse y grita impotente mientras el monstruo la envuelve en su abrazo.

Como no ha tenido éxito, el **encuentro se prolonga un turno más**, el **Pánico** de Elisabeth **sube 1 punto más** (que ahora es 2) y afronta una **nueva prueba de rasgo** para liberarse del abrazo del monstruo y huir.

¿Tendrá más suerte esta vez?

Más Pánico



Cosas que aumentan o reducen tu Pánico.

- Cuando te encuentras un Asesino y cada turno frente a él/ella.
- Cuando encuentras un Cadáver.
- Cuando te quedas solo/a.
- Cuando estás a oscuras.

(+1) A PÁNICO:

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

(-1) A PÁNICO:

Suerte

En un Slasher, la suerte puede ser la diferencia entre vivir o morir. **Gastando** 1 punto de **Suerte**, una víctima puede:

- **Repetir una tirada de Consecuencias.**
- Obtener una **ventaja cinematográfica** (un elemento del escenario que favorece su acción, como un toldo sobre el que caer, un gato que hace ruido...).
- **Tener** (o encontrar) **fármacos** o **una herramienta** (arma de fuego, 2 puntos).
- **Recuperar la consciencia** y/o **recuperarse de 1 herida.**

El director puede dar puntos de **Suerte** (de uno en uno) a una víctima por hacer **ESTUPIDECES DE PELÍCULA** (separarse, bajar al sótano, emborracharse, echar un polvo, pararse a mirar atrás, atrasarse para recuperar el sombrero...).

Crear a tu víctima:

Tengo malas noticias, eres una de las víctimas de este Slasher. Pero no desesperes aún, quizá seas la “final girl” y logres de sobrevivir.

Rellena la hoja de víctima de tu personaje con los siguientes elementos:

Rasgos

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

En las pruebas de rasgo, usarás:

- Músculo para acciones que requieran fuerza o agilidad, como el atletismo, pelear o moverse en silencio.
- Manos para las que requieran habilidad, como abrir cerraduras o manejar una pistola.
- Cerebro para la astucia, los conocimientos y el trato con otras personas.
- Sentidos para ver, escuchar, estar alerta, apuntar (a un objetivo pequeño)...

RASGOS

Músculo
Manos
Cerebro
Sentidos

Heridas, Suerte y Pánico

Se utiliza el término **“Heridas”** porque, siendo un Slasher, lo más habitual es que sean eso, heridas físicas de las que brota sangre a chorros. Sin embargo, no tienen por qué ser todas así. Las heridas podrían ser también por **Sometimiento, Fascinación, Tristeza, Aturdimiento, Agotamiento, Congelación, Asfixia, Deshidratación, Ceguera, ...** Dependiendo de cómo actúe el asesino (y también la víctima, las circunstancias o el escenario), describid las “heridas” sufridas de la forma más conveniente para la historia.

En función del dado asignado a **Músculo**, tu víctima aguanta unas heridas antes de ser derrotada. Si es necesario, tacha el hueco que sobre en el reloj de heridas de la hoja de tu víctima, dejando libres tantos como heridas pueda aguantar. **Cuando completes el reloj**, tu víctima **habrá sido derrotada** y estará inconsciente o a merced de su rival.

Dado de **Músculo**

d6, d8 → 3 Heridas.
d10, d12 → 4 Heridas.

Si sobrevive, tendrá un **Trauma permanente**: un punto de **Pánico** del que ya no puede bajar (comienza las aventuras con 1 punto de **Pánico** y **no puede tener menos**, haga lo que haga). Pero no todo es malo, **si estáis jugando una Saga**, con cada **Trauma permanente**, el jugador podrá (si quiere y **entre episodios**), elegir un **nuevo trasfondo** que permita el director (**rehaciendo su vida**) (usa el sentido común, y ten en cuenta el tiempo que ha pasado. Un cocinero puede pasar a agente de policía, pero es difícil que se haga inspector entre episodios, y un **gañán** difícilmente se va a hacer de clase alta).

Con la **primera herida**, una víctima gana un penalizador de **(-1)** a todas sus pruebas; con la **tercera**, el penalizador pasa a ser **(-2)**.

Se **recupera** la consciencia en **1d6 horas** y **1 herida** cada **hora de descanso (3 horas, sin descansar)**.

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

El **Pánico** máximo es 6 y el mínimo 0, la **Suerte** no tiene límites, pero no te la guardes, úsala.



Trasfondo

En el cine clásico de terror existen varias **categorías “típicas” de trasfondos** de víctima (ricos, trabajadores, militares, eruditos...).

Trabajadoras y clase baja:

- Mayordomo/a.
- Cocinero/a.
- Capitán/a de barco.
- El marinero.
- El maquinista.
- El revisor del tren.
- Piloto de avión.
- Barman.
- Chofer.
- Gañán.
- Comerciante.
- Guardés.

Iglesia:

- Sacerdote/Monja

Ricos/as y clase alta:

que viven de las rentas (o de sus negocios).

- Irresponsable.
- Aventurero/a.
- Responsable.
- Rebelde.
- Ligón/a.
- Borrachín.
- Mojigato/a. (típico de “Final girl”)
- Actor/Actriz.

Aquí, se muestran algunos **ejemplos**. **Elige** uno, o **invéntate** otro con permiso del director, y **personalízalo** (edad, una afición, amigos, nacionalidad, religión...). Detalla el trasfondo tanto como desees o deja espacio para ir creándolo sobre la marcha con tus acciones.

Militares o agentes:

- Inspector/a de policía.
- Agente de policía
- Soldado.
- Detective privado.

Eruditos:

- Estudiante.
- Médico/a.
- Profesor/a.
- Ingeniero/a.
- Escritor/a.

Nombre: _____

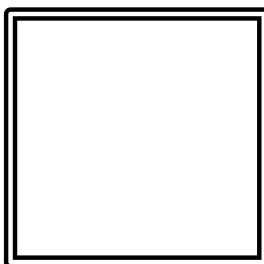
Trasfondo: _____

Músculo _____

Manos _____

Cerebro _____

Sentidos _____



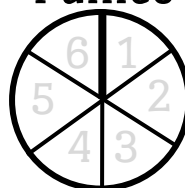
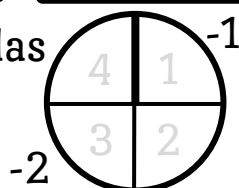
Slasher



Pánico

Suerte

Heridas



Equipo



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.** Usa un **reloj** para llevar la cuenta.
- **INMORTAL: Dificultad (-3).** Cuando cae, desaparece y **...siempre vuelve.**
- **MORTAL: Dificultad (-2).**
 - **Acorralado/Furioso:** Cuando le quedan pocas heridas, su **dificultad** es **(-3).**
- 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).
- Sus **PODERES Y ARMAS:** para describir sus acciones y ataques, para determinar si es inmune a las armas de los protagonistas, para hacer que sea más resistente o difícil de herir, para que se recupere antes o para lo que se te ocurra...

Crea tu propio **Asesino Slasher**, elige y “tunea” un asesino de entre estos **tres modelos**, o elige uno de los **monstruos clásicos** que se describen en el **catálogo sangriento.**

VENGADOR:

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

- **Mortal.**
- **Entre 4 y 6 Heridas.**
- **1 debilidad 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 debilidades Específicas.**

DEPREDADOR SALVAJE O LOCO PSICÓPATA.

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

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

Aliados

En muchas ocasiones, las víctimas protagonistas de un Slasher van acompañadas o son ayudadas por otras víctimas. Estos personajes secundarios pueden ser más o menos relevantes, pero rara vez acaparan el foco, excepto cuando son asesinados (a veces ni eso).

Para evitar tener que manejar o preocuparse de cómo se las apañan o aportan estos aliados, cada vez que alguno está con los protagonistas, estos cuentan con unos puntos de **Aliado** que podrán gastar como si fueran puntos de **Suerte**.

- Cada víctima secundaria da 1 punto de **Aliado**. Si es importante, puede dar hasta 2.
- Estos puntos de **Aliado** son para todo el grupo de protagonistas presente. Se pueden usar, por ejemplo, fichas y dejarlas encima de la mesa.
- Son temporales, solo están disponibles si está el aliado.
- Cuando **se usan** todos los puntos de **Aliado** correspondientes a una Víctima, esta **muere o desaparece**. ***Ejemplo:** En un encuentro con el asesino, Carlos sufre la consecuencia “Pérdida de control”, por lo que decide gastar un punto de **Suerte** y repetir la tirada de consecuencia. El problema es que no le quedan puntos de **Suerte**. Por fortuna, Jon, el vecino del 3.º, está con ellos huyendo de los zombis. Carlos sacrifica un punto de **Aliado** y repite la tirada de consecuencia.*
- Entre todos se decide cómo se “quema” el aliado. ***Ejemplo:** con un protagonista malvado, podría quedar bien el clásico disparo en la rodilla para que el asesino se entretenga con la otra víctima. Pero también puede ser algo tan sencillo como que el machetazo que iba a dar al protagonista, da primero al aliado y se queda enganchado...*



Catálogo sangriento

Los asesinos descritos en este catálogo son adaptaciones libres (por mi parte) de personajes legendarios de la literatura o de la mitología popular.

Algunos poderes y debilidades están basados en películas, novelas o cuentos, y, otros, son inventados (o retocados) para hacer encajar al asesino en la temática Slasher.

En la ficha de cada uno de los asesinos se incluyen algunas referencias. En ellas se puede encontrar más información y ampliar o retocar a la criatura para adaptarla a la aventura que queráis jugar





Drácula

Aguanta hasta 6 heridas:

- Si la víctima tiene una estaca y se la clava en el corazón, o si el encuentro tiene lugar en un escenario que permita exponer a Drácula a la luz del sol, puede morir definitivamente.
- Si no, huirá transformado en humo, ratas o murciélagos.

Inmortal Dificultad (-3)

Cualquier arma da un (+1), máximo, por la molestia.

Debilidades (específicas)

Dificultad (-1). Si la víctima las utiliza en el encuentro (No se acumula con otras armas).

- La **Fe**: objetos o Armas **sagradas**/Agua **bendita**/Suelo **sagrado**/**Fuego**/**Luz solar**.

Información sobre las debilidades: supersticiones de inmigrantes rumanos y húngaros, Van Helsing, bibliotecas de la iglesia...

Poderes y armas

(Úsalos para describir qué hace según el resultado de cada turno en un encuentro)

- Garras y dientes.
- Volar/Trepar.
- Superfuerza y supervelocidad.
- Controlar animales y crear plagas.
- Convertirse en humo, ratas, murciélagos o un perro negro enorme.
- Cambiar de aspecto / Dominar / Seducir.

Semillas de aventura:

1. Viajáis a bordo del Demeter, un navío rumano que va camino a Londres con Drácula en sus bodegas.
2. Un navío se ha estrellado en la playa de Whitby (las ratas están intratables)
3. Han aparecido varios cadáveres en diferentes lugares de Londres, no tenían una sola gota de sangre en su interior.

- Se alimenta de sangre (solamente).
- Durante el día duerme en su ataúd lleno de tierra de los Cárpatos.
- El ajo no tiene efecto sobre Drácula, pero si las víctimas creen que sí, pueden bajar 1 punto de **Pánico**.
- No se refleja en los espejos.
- Tirar un puñado de semillas al suelo permite huir sin hacer prueba.
- No puede cruzar corrientes de agua por sus propios medios.
- Necesita la invitación de un habitante para entrar en una casa.
- Tiene sirvientes humanos.
- Puede tener bajo su control otros vampiros menores (iguales en todo, pero aguantan solo 3 heridas)

Todos los vampiros importantes, incluida Carmilla o Nosferatu, tienen las mismas estadísticas que Drácula, las mismas debilidades y los mismos poderes. Con algunas pequeñas diferencias:

Carmilla



Como Drácula

Aguanta 6 heridas / Inmortal Dificultad (-3)

Poderes y Armas - Como Drácula más:

- Puede controlar los sueños de su víctima.
- En lugar de en perro (como Drácula), se transforma en un monstruoso **gato negro**.
- Puede hacerse intangible y atravesar paredes.
- Es excepcionalmente bella.
 - Seducir/Fascinar.

Debilidades (específicas) Dificultad (-1).

Como Drácula, pero es capaz de mostrar compasión.

Semilla de aventura:

Un Amigo/familiar se ha enamorado de una bellísima dama y os la va a presentar.



Nosferatu

Como Drácula

Aguanta 6 heridas

Inmortal Dificultad (-3)

Poderes y Armas - Como Drácula, más:

- Hablar con los lobos.

Debilidades (específicas) Dificultad (-1).

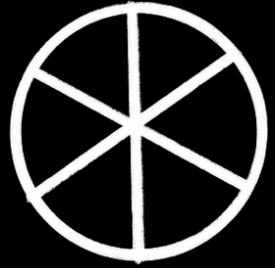
Como Drácula

Semilla de aventura

El conde Orlok ha solicitado vuestra ayuda para comprar una mansión en Londres.



El Hombre Lobo



Aguanta hasta 6 heridas:

- Regeneración, **se cura una herida por turno** si no ha sido infligida con plata o fuego

Mortal Dificultad (-2)

- Las armas no dan ningún modificador, le dañan, pero no lo frenan.
- En forma humana la dificultad es 0, pero también regenera.
- Si solo le queda **1 herida** para ser derrotado, está muy furioso, la **dificultad base es (-3)**.

Debilidades (específicas) Dificultad (-1)

- Plata
- Fuego
- Acónito (en infusión puede matar a un hombre lobo en forma humana)

Información sobre las debilidades:

- Los zingaros/gitanos
- Los nativos (en América)

- Normalmente es un humano, pero se transforma en bestia las noches de **luna llena**.
- Transformado, su instinto lo hace matar y alimentarse.
- Puede contagiarse.
- Puede haber una manada.

Poderes y armas

- Garras y dientes.
- Superfuerza y supervelocidad.
- Regeneración (se cura de **1 herida por turno**)
- Sentidos agudos.
- **Contagio** al morder (con cada herida causada por un hombre lobo, la víctima **lanza 1d6**, si obtiene un **número igual o menor** que el **número de heridas** causadas por el hombre lobo, está contagiado).

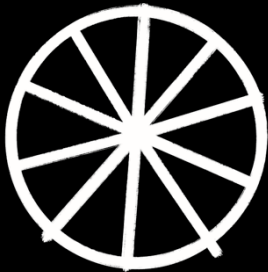
Semillas de aventura:

1. Hace una semana que ha llegado el circo a la ciudad, ayer desapareció alguien. Fue la primera noche de luna llena.
2. La nevada ha dejado Fort Apache aislado, los pocos soldados y colonos que quedan, deben sobrevivir.

Referencias: El hombre lobo (película) (1941)
Ilustración: Roberto F-R, 2025



La Momia



Aguanta hasta 10 heridas:

Derrotado **sin usar sus debilidades**, huirá para recuperarse.

Inmortal Dificultad (-3)

Con armas cc o de fuego (-2)

Debilidades (específicas)

Dificultad (-1)

- Fuego.
- Un conjuro específico.*
- Objetos sagrados del antiguo Egipto.

Información sobre las debilidades:

- Jeroglíficos.
- Libro de los muertos.

Poderes y armas

- Garras.
- Superfuerza (estrangular, golpear) y superresistencia.
- Manipulación.
- Convocar y controlar enjambres de insectos (escarabajos, arañas, moscas...).

Semillas de aventura:

1. El museo ha recibido un nuevo pergamino, y el experto lo ha descifrado y lo está leyendo en voz alta. El conjuro que contiene resucita la momia de Imhotep...
2. Los protagonistas han encontrado una tumba desconocida en el valle de los reyes. Parece vacía, pero hay huellas recientes en el polvo. Algo sucederá esa noche en el campamento.

- Fue maldecido y condenado a una muerte horrible por estar enamorado de la princesa Ankhesenamon, concubina del faraón.
- Puede haber **más momias** menores (5 heridas/Mortal -2) bajo su control.

Conjuro*

Para que el **conjuro destruya a la momia**, la víctima que lo lee debe aguantar **3 turnos** de encuentro **seguidos sin fracasar**, dificultad (-1). No se causan heridas a la momia si no se completan los 3 turnos seguidos.

El Fantasma

De la Ópera

Aguanta hasta 6 heridas:

La derrota del fantasma tiene lugar cuando es acorralado y no tiene escapatoria. Cada “herida” no es una herida física, sino que sitúa a los protagonistas un paso más cerca. **Puede abandonar** el encuentro en cualquier momento **mientras no haya sufrido 4 “heridas”** o más.

Mortal Dificultad (-2)

Las armas lo afectan normalmente, pero es difícil de encontrar y nunca se pone a tiro, por lo que no dan ningún bonificador. Cuando le quedan **2 heridas** o menos para ser derrotado está **acorralado**, se concentra y su **dificultad base es (-3)**.

Debilidad (Común) Dificultad (-1)

- **Sentidos** (orientarse en su laberinto, evitar sus trampas y sus ataques por sorpresa). Cada “herida” que sufre pone a las víctimas un paso más cerca de echarle el guante y someterlo o matarlo.

Información sobre las debilidades:

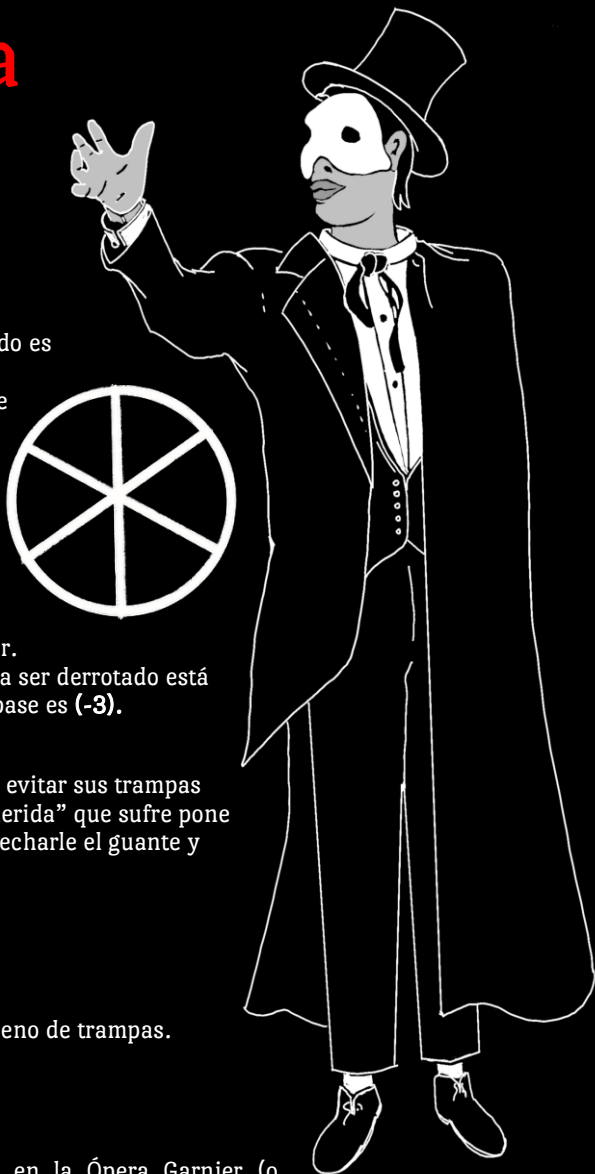
- Víctimas supervivientes (si hay).

Poderes y armas

- Su laberinto bajo la Ópera Garnier, lleno de trampas.
- Su agilidad y equilibrio de acróbata.
- Manipulación.

Semilla de aventura:

Los protagonistas están viendo Fausto en la Ópera Garnier (o trabajan ahí) cuando un foco se desprende y golpea a un actor, que muere en el acto. El telón cae y se escuchan gritos. Uno de los protagonistas ve una sombra moverse tras el telón justo antes de levantarse. Cuando lo hace, Christine Daaé, la actriz, ha desaparecido, se escucha el eco de sus gritos, cada vez más lejos...



La Criatura de la Laguna Negra

Aguanta hasta 10 heridas:

Si hay un río/lago cerca, puede huir.

Mortal Dificultad (-2)

Las armas cc no sirven.

Si no puede huir y le quedan 2 o menos **heridas** para la derrota, su **dificultad** pasa a ser (-3)

Debilidades (específicas) Dificultad (-1)

- Fuego.
- Redes.
- Armas de fuego.

Información sobre las debilidades:

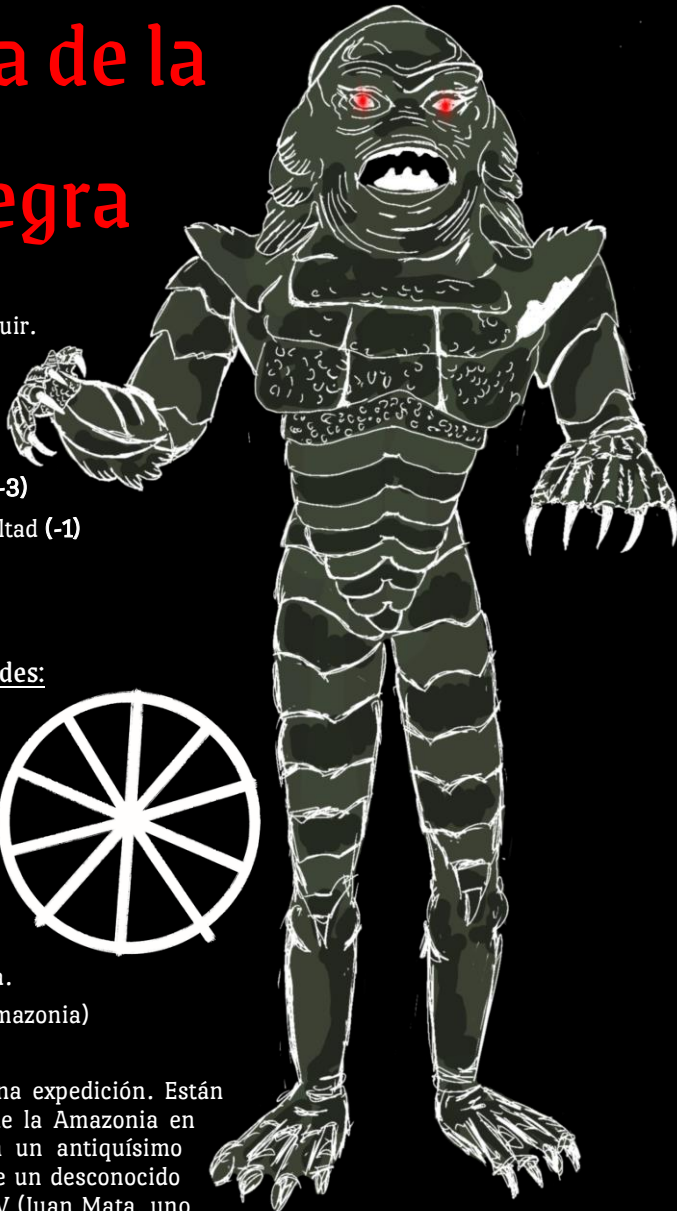
- Nativos

Poderes y armas

- Garras.
- Gran resistencia.
- Fuerza (estrangular, ahogar).
- Respirar bajo el agua.
- Máxima movilidad en el agua.
- Conocimiento del terreno (Amazonia)

Semilla de aventura:

Las víctimas forman parte de una expedición. Están explorando una remota región de la Amazonia en busca del Dorado. Cuentan con un antiquísimo mapa descubierto en la tumba de un desconocido conquistador español del siglo XV (Juan Mata, uno de los hombres desaparecidos en la expedición de Hernán Pérez de Quesada en 1540). Una mañana, encuentran los cadáveres de dos portadores. Las heridas parecen de un jaguar. La extraña criatura los acecha entre la maleza; una de las víctimas le parece muy atractiva.



El Monstruo de Frankenstein

Aguanta hasta 10 heridas:

Si es derrotado sin usar fuego o electricidad, al de unas horas se levantará intacto y completamente regenerado.

Inmortal Dificultad (-3)

Solo las armas de gran calibre (rifle) dan un (+1)

Debilidades (específicas)

Dificultad (-1)

- Electricidad.
- Fuego.
- Su reflejo (le da miedo).

Información sobre las

debilidades:

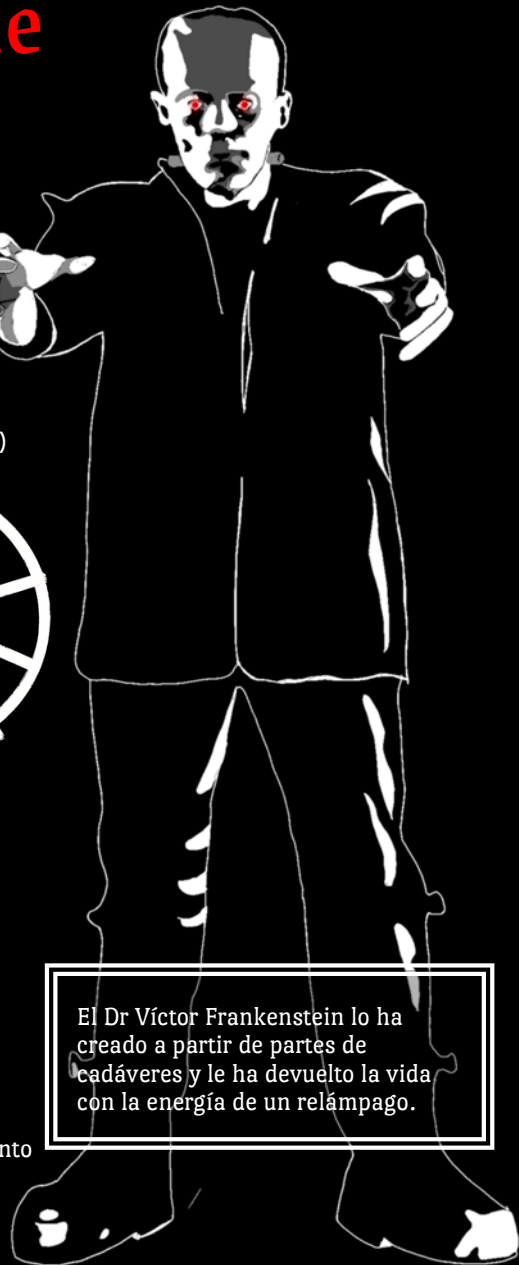
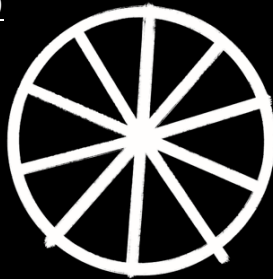
- El doctor Frankenstein.

Poderes y armas

- Superfuerza (estrangular, golpear, derribar paredes y puertas, mover y lanzar grandes pesos...).
- Resistencia.
- Piel dura (las armas cc o de fuego de bajo calibre no le hacen nada).
- Es inteligente y vengativo.

Semilla de aventura:

Dos cazadores del pueblo han sido asesinados junto a un ermitaño ciego; se sabe que iban a pasar por la cabaña del ermitaño. En la cabaña solo hay muebles rotos y tres cadáveres hechos trizas.



El Dr Víctor Frankenstein lo ha creado a partir de partes de cadáveres y le ha devuelto la vida con la energía de un relámpago.



La Novia de Frankenstein



Aguanta hasta 10 heridas:

Si es derrotada sin usar fuego o electricidad, al de unas horas se levantará intacta y completamente regenerada.

Inmortal Dificultad (-3)

Solo las armas de gran calibre (rifle) dan un (+1)

Debilidades (específicas) Dificultad (-1).

- Electricidad.
- Fuego.

Información sobre las debilidades:

- El doctor Frankenstein.

Poderes y armas

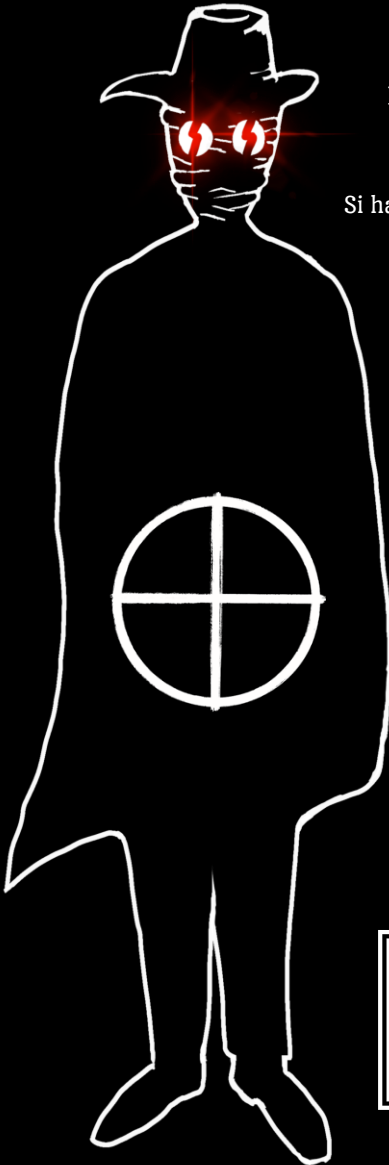
- Superfuerza (estrangular, golpear, derribar paredes y puertas, mover y lanzar grandes pesos...).
- Resistencia.
- Piel dura (las armas cc o de fuego de bajo calibre no le hacen nada).
- Es inteligente y vengativo.

Semilla de aventura:

En las últimas semanas, han estado apareciendo cuerpos estrangulados o rotos a golpes de hombres. Los cadáveres suelen aparecer en zonas por las que se ofrecen las prostitutas.

El Dr Víctor Frankenstein la crea del mismo modo que al monstruo y a petición de esté, que desea una compañera, pero ella lo rechaza y huye de él.

El Hombre Invisible



Aguanta hasta 4 heridas:

Pero es muy difícil herirlo, aun logrando un éxito total, es posible que no sufra ningún daño (para cada posible herida:

la víctima debe lanzar su dado de **Sentidos** y obtener al menos un 4, si no lo consigue, la víctima podrá huir, pero no causará heridas al hombre invisible).

Si ha **sufrido 1 o 2 heridas**, puede huir en cualquier momento. Si ha sufrido una **tercera herida** está **acorralado y furioso**.

Mortal Dificultad (-2)

Las armas no dan ningún modificador, la dificultad está en poder detectarlo.

Acorralado (le quedan **2 heridas** o menos para la derrota) su **dificultad** es **(-3)**.

Debilidad (común) Dificultad (-1)

- Cerebro (creando trampas para capturarlo o hacerlo visible).

Información sobre las debilidades:

- Se pueden deducir.
- Thomas Marvel (su secuaz vagabundo).

Poderes y armas

- Invisibilidad.
- Es muy violento (está loco).

Semilla de aventura:

En los últimos días, ha tenido lugar una serie de robos tremendamente audaces en el todo el vecindario, algunos con los dueños en casa y, aun así, no fueron capaces de ver nada. La dueña del hotel ha aparecido muerta.

- Griffin es un científico que ha inventado una fórmula que permite a las criaturas hacerse invisibles, lo ha utilizado en sí mismo.
- Saborear el poder de la invisibilidad lo ha vuelto loco.

Okiku



Aguanta hasta 6 heridas:

Derrotada, desaparece, pero vuelve la noche siguiente.

Inmortal Dificultad (-3)

Las armas no sirven de nada, atraviesan su cuerpo fantasmal sin causar daño.

Debilidades (específicas) Dificultad (-1)

- Una espada de madera (la puede herir).
- Gritar 10, justo cuando acabe su cuenta (deja en paz a esa víctima).
- Encontrar el plato de oro y lanzarlo al pozo (desaparece para siempre).

Información sobre las debilidades:

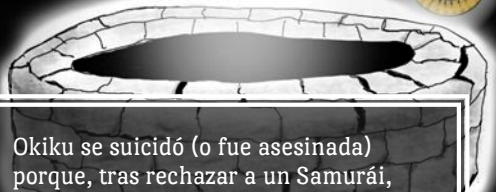
- Tratados sobre fantasmas (espada de madera).
- Algún superviviente (gritar 10).
- Deben imaginarlo (el plato de oro).

Poderes y armas

- Es intangible (fantasma)
- **Lamento desgarrador.** Cada noche, a cada víctima (las “heridas” que causa hacen mella en la cordura de las víctimas, que podrían llegar a morir de terror o matarse a sí mismas si nadie las atiende):
 1. (2 turnos de encuentro) Repta desde el pozo contando lastimeramente hasta 9 platos.
 2. Al llegar a 10 monta en cólera y grita espantosamente a su víctima.

Semilla de aventura:

Los protagonistas (adolescentes) están pasando el día en el campo, junto a otros tres amigos. Encuentran un viejo pozo y deciden lanzar una moneda cada uno mientras piden un deseo. Tres días después, muere el primero de los amigos (se ha arrojado por la ventana), en el funeral, otro de los amigos está muy osco y rechaza hablar con los demás. 4 días más tarde aparece muerto en su habitación (se ha meado encima), en el funeral, dos días después de su muerte, el tercer amigo os habla de una terrible pesadilla...



Okiku se suicidó (o fue asesinada) porque, tras rechazar a un Samurái, Asayama Tetsuzan, este ocultó un plato de oro y la amenazó con delatarla como ladrona si accedía a estar con él.



El Yeti

Aguanta hasta 10 heridas:

Pero puede haber más de uno (familia, tribu...).

Mortal Dificultad (-2)

Solo las armas de gran calibre (rifle) dan un (+1).

Furioso (le quedan **3 heridas** o menos para la derrota), dificultad (-3)

Debilidad (común) Dificultad (-1)

- Sentidos (detectarlo).

Información sobre las debilidades:

- Monasterios budistas.
- Leyendas sherpa.

Poderes y armas

- Superfuerza y resistencia.
- Camuflaje.
- Poderes Psíquicos (manipula la mente y los sueños)

Semilla de aventura:

Las víctimas forman parte de una expedición (con otros 4 ingleses y 6 sherpas) en el Himalaya tibetano.

Un alpinista afirma haber visto un gigantesco homínido y van a estudiarlo. En la expedición, algunos planean, por su cuenta, darle caza.

Uno de los compañeros se empieza a encontrar mal. Incapaz de dormir, Peter quiere volver a casa, pero no podría hacerlo solo y la expedición decide continuar.

Existen leyendas relativas a gigantes homínidos en varias culturas: Bigfoot (Norteamérica), Chuchunya (Siberia), Kunk (Los Andes).

Asesino de la Rue Morgue

Aguanta hasta 10 heridas:

No huye, furioso, pelea hasta el final o se va a por otro objetivo.

Mortal Dificultad (-2)

Las armas, del tipo que sean, dan un (+1), pero es muy rápido y violento, por lo que solo sirven hasta que la víctima **fracasa** (1-3) por primera vez en un turno del encuentro.

Si le quedan **2 heridas** o menos, su **dificultad es (-3)**

Debilidad (común) Dificultad (-1)

- Cerebro (detectarlo e intuir sus movimientos).

Información sobre las debilidades:

- Propietario.
- Zoólogo o Experto en animales salvajes.

Poderes y armas

- Navaja de afeitar y extrema violencia.
- Superfuerza y agilidad.

Semilla de aventura:

Dos mujeres han aparecido muertas, una degollada y la otra empotrada con gran violencia en una chimenea. 2 días después, aún no hay pistas sobre el asesino.

Las víctimas protagonistas podrían ser, sencillamente, habitantes de la ciudad cuyo hijo/sobrino/perro ha desaparecido y lo están buscando por los alrededores de la Rue Morgue.

- El asesino es un orangután, propiedad de un marinero que planeaba venderlo a un zoo o un circo.
- El detective **Auguste Dupin** también está investigando el caso.



El Hombre del Saco

Aguanta hasta 5 heridas:

Las armas no le hacen nada, pero la indiferencia (ser ignorado) sí le puede herir.

Inmortal Dificultad (-3)

Debilidades (común) Dificultad (-1)

- Cerebro (ser capaz de ignorarlo) (sí, meterse bajo las sábanas podría funcionar).

Información sobre las debilidades:

- Algunos adultos que sean buenas personas.

Poderes y armas

- Manipulador.
- Cambio de aspecto (adquiere el aspecto de lo que más aterroriza a su víctima) (hiere su alma de puro terror).
- Viaja por las sombras (y aparece por cualquier sombra: bajo la cama, el armario...).

Semilla de aventura:

Las víctimas protagonistas (que son niños) están en unas colonias (o campamento). El pequeño Tommy ha empezado a tener terrores nocturnos y vuelve a su casa. Los monitores no cuentan nada a los niños, pero Tommy muere 2 noches después de marcharse con sus padres...



Hay muchas versiones del hombre del saco: Bogeyman, el coco... Prácticamente, una por cada cultura. Los padres lo utilizan para asustar a sus hijos y que se recojan pronto a casa, para que se porten bien o para que se vayan pronto a dormir.

Yuki-Onna

Aguanta hasta 6 heridas:

Derrotada, volverá a por su víctima.

La víctima debe engañarla de alguna manera para que deje en paz definitivamente.



- Yuki-onna es un espíritu (yōkai) invernal y malvado.
- En ocasiones, lleva un niño que entrega a sus víctimas (gente que ha perdido a sus hijos), y al cogerlo mueren congeladas).

Inmortal Dificultad (-3)

Las armas no le hacen daño.

Debilidades (Variables) Dificultad (-1)

- Músculo (aguantando el frío)
- Cerebro (engañándola para que no desee la muerte de su víctima) (es enamoradiza)

Información sobre las debilidades:

- Leyendas populares.

Poderes y armas

- Congelar.
- Transformarse en nube o nieve.
- Volar / No deja huellas en la nieve.
- Manipular el hielo.
- Desorientar.
- Chupar sangre (en algunas versiones).
- Gran belleza (a veces, seduce y congela a sus víctimas, como un súcubo)

Semilla de aventura:

Los protagonistas son soldados y están destinados en un fuerte, en la región más al norte de la prefectura. Cuando llega el invierno, empiezan a morir por congelación. Pero las muertes no tienen sentido...

Algunos soldados dicen haber visto a sus compañeros hablando con una misteriosa mujer los días previos a su muerte. En el pueblo cercano (si bajan a hacer algún recado), miran a los soldados con rostros afligidos...



La Bruja



- Han hecho un **pacto con Satán** y todas tienen una **marca** con la firma del demonio **en alguna parte de su cuerpo**.
- Forman **aquezques** con **muchas más brujas**.

Aguanta hasta 6 heridas:

Si se ve superada, puede huir mientras le queden 2 heridas o más.

Mortal Dificultad (-2)

Las armas solo sirven de día y solo dan un (+1), da igual el arma. Quedándole **1 herida** está **furiosa**, Satán le ayuda y su **dificultad** base es (-3)

Debilidades (específicas) Dificultad (-1)

- La Fe.
- Agua bendita.
- Fuego.

Información sobre las debilidades:

- Libros sobre brujería (Maellus maleficarum).

Poderes y armas

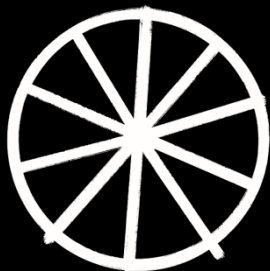
- Manipulación.
- Pociones.
- Clarividencia.
- Lanzar maldiciones.
- Ayuda de Satán y sus demonios.

- Volar (con escoba o untándose un ungüento por toda la piel).
- Crear ilusiones (con las que engañar o desorientar a sus víctimas y llevarlas a la muerte).
- Cambiar de forma (a mujer de gran belleza, gato, cuervo, sapo, araña, rata o liebre).

Semilla de aventura:

Las víctimas forman parte de una compañía militar que ha recibido la orden de atravesar un bosque para sorprender a sus enemigos por la retaguardia. Uno de los soldados de la compañía ve a una hermosa mujer y la sigue, desaparece tras la maleza y no se le vuelve a ver. Tras ordenárseles que lo busquen, un pequeño grupo, los protagonistas y 3 más, se dan cuenta de que están perdidos...

Mr. Hyde



Aguanta hasta 10 heridas:

Si se ve en apuros, escapa, siempre que le queden 3 heridas o más, con 2 o menos, está **acorralado**.

Mortal Dificultad (-2)

Las armas, solo las de fuego, dan un (+1), las cuerpo a cuerpo no sirven de nada (él es mucho mejor en cuerpo a cuerpo que cualquier víctima). Cuando solo le quedan **2 heridas**, o menos, está **acorralado** y su **dificultad** base pasa a ser (-3).

Debilidades (específicas) Dificultad (-1)

- Las armas de fuego.
- Privarle del fármaco (desaparece y aparece el doctor Jekyll).

Información sobre las debilidades:

- El Doctor Jekyll.

Poderes y armas

- Cualquier arma u objeto que sirva para matar.
- Extremadamente violento y amoral.
- Su furia lo hace mantenerse en pie donde otros habrían caído.

Semilla de aventura:

Las víctimas protagonistas, junto a 4 víctimas más, han sido invitados a pasar el fin de semana en la casa solariega de su amigo, el Doctor Jekyll. Al llegar a la casa, en las afueras, son recibidos por otro amigo del doctor, el Señor Hyde. Esa noche estalla una terrible tormenta que los deja aislados...

El Doctor Jekyll usa un fármaco de su invención para desdoblar su personalidad y convertirse en Mr Hyde, que es la personificación de todo el mal que hay en el doctor.

Referencias: El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde (Novela), R.L. Stevenson (1886) / El hombre y el monstruo (Película) (1931)

Ilustración: Roberto F-R

Jack el Destripador

Aguanta hasta 5 heridas:

- Mientras le queden 2 heridas o más, puede huir, desapareciendo en las sombras y la niebla londinense. **Cuando solo le queda una herida** para ser derrotado, está **acorralado** y se activa aún más su **instinto asesino**. **No puede escapar** más que eliminando a sus perseguidores.
- Podrían ser más de un asesino. ¿Imitadores?



Mortal Dificultad (-2)

Las armas de fuego dan (+1), las armas cuerpo a cuerpo no dan nada, es un experto en lucha CC.

Acorralado (solo le queda **1 herida** para la derrota) es más letal, su **dificultad** pasa a ser **(-3)**.

Debilidades (específicas) Dificultad (-1)

- Armas de fuego.

Información sobre las debilidades:

- Prostitutas del Ten Bells (conjeturas).
- Scotland Yard.

En 1888, en Whitechapel (Londres), aparecieron los cadáveres destripados de 5 mujeres: M.A. Nichols (31-Agosto), A. Chapman (8-Septiembre), E. Strides y C. Eddowes (30-Septiembre) y M.J. Kelly (9-Noviembre). Los crímenes nunca fueron resueltos.

Poderes y armas

- Sigilo.
- Sabe luchar. ¿Artes marciales?
- ¿Hay más de uno?
- Cuchillos y conocimientos médicos.

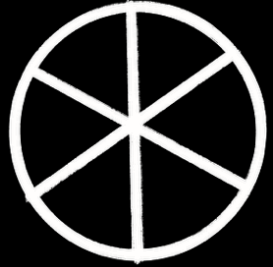
Semilla de aventura:

Londres, domingo 17 de febrero de 1895. Ha aparecido un nuevo cadáver en un callejón, cerca de, es Jane Osborne, ya es la tercera (junto a Mary Nolan y Helga Higgins) esta semana. Los asesinatos son extremadamente sangrientos (con evisceración y gran violencia) y las 3 víctimas eran prostitutas. Recuerdan a los de 1888 (que no fueron resueltos). Los protagonistas (prostitutas, vecinos, policías, familia...) conocían a alguna de ellas... ¿quién será la siguiente?





La Banshee



Aguanta hasta 6 heridas:

Derrotada, desaparece, pero volverá al mismo lugar la noche siguiente (salvo que se consagre el lugar).

Inmortal Dificultad (-3)

Las armas normales no sirven de nada.

Debilidades (específicas) Dificultad (-1)

- Consagrar el túmulo/cementerio.
- Hierro.
- Agua bendita.
- Sal.

Información sobre las debilidades:

- Leyendas irlandesas.

Poderes y armas

- Su lamento absorbe la vida de sus víctimas (se **recupera de una herida** por cada **fracaso** (1-3) de la víctima).
 - Predecir la muerte.
- Ilusión (se puede hacer pasar por una hermosa mujer).
- Flotan (y no se les ven las piernas)

Semilla de aventura:

Una de las víctimas ha comprado una casa en el campo y, junto a sus amigos (las otras víctimas), planea pasar la semana de vacaciones haciendo reformas y barbacoas. Bajo la casa, hay varias tumbas olvidadas...

Referencias: Leyendas populares irlandesas.

Ilustración: Roberto F-R

Jinete Sin Cabeza



Aguanta hasta 5 heridas:

- **No se le puede dañar de ninguna forma**, es un fantasma surgido del infierno, solo es posible entorpecerlo o despistarlo.
- Las “**heridas**” que sufre son los **pasos necesarios para dejarlo atrás o despistarlo**.
- Cuando es derrotado, desaparece, frustrado, para volver a aparecer donde fue enterrado.

Inmortal Dificultad (-3)

Las armas no sirven de nada, ni siquiera para entorpecerlo.

Debilidades (específicas) Dificultad (-1)

- Esconderse (Cerebro).
- Despistarlo (Cerebro).
- Moverse sigilosamente (Músculo).
- **Romper el trato con quien lo controla** (esto permite librarse de él definitivamente):
 - Matar a quien los controla.
 - Recuperar el fragmento de cráneo.
 - Encontrar otro fragmento del cráneo más grande.

Información sobre las debilidades:

- Cuentos para asustar a los niños.
- Leyendas locales

Poderes y armas

- Espada.
- Caballo.
- Es invencible y fantasmagórico.

Semilla de aventura:

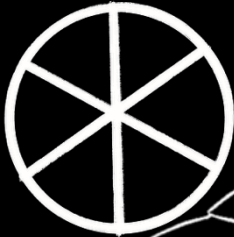
Las víctimas son nuevas en el pueblo, al que han llegado para abrir un nuevo negocio. Su competencia local no puede competir con ellos y se está arruinando, hasta que, rebuscando en su desván, encuentra un fragmento de hueso y una advertencia firmada por su tatarabuelo, Abraham Van Brun...

- El jinete sin cabeza es el fantasma, surgido del infierno, de un soldado Hessiano al que una bala de cañón voló la cabeza en la guerra de la independencia de los EEUU.
- Deambula cerca del lugar donde fue enterrado buscando su cabeza.
- Donde tuvo lugar la batalla hay algunos fragmentos del cráneo enterrados. Quien posea uno, puede manejar al jinete a su antojo.



Dorian

Gray



Aguanta hasta 5 heridas:

- Le causan dolor, pero se cierran solas.
- Derrotado, huye para recuperarse (y observar su retrato).

Inmortal Dificultad (-3)

Las armas (del tipo que sean) dan (+1).

Debilidades (específicas) Dificultad (-1)

- Adulación (Cerebro).
- El retrato (destruirlo o dañar su imagen daña a Dorian).

Información sobre las debilidades:

- Basil Hallward (quien pintó el retrato), si sigue vivo.
- Algún “Ex” superviviente o familiar de un “Ex” muerto (conjeturas).

Poderes y armas

- Inmortalidad.
- Belleza
- Manipulación
- Sociopatía.

Tras ver el retrato que le han hecho, el hedonista Dorian Gray desea tener siempre la edad de su rostro en el retrato y que sea el retrato el que envejezca. Tras romper su compromiso con su prometida, Sibyl, esta se quita la vida y el descubre que su retrato adquiere una mueca de crueldad. Su deseo se ha hecho realidad...

Semilla de aventura:

Sibyl se acaba de quitar la vida, Dorian, al ver la marca en el rostro de su retrato, está descontrolado y eufórico. Para desquitarse, ha organizado una fiesta en su piso. Los protagonistas, todos ellos personas a las que nadie echará de menos se cuentan entre los invitados...

Horda Zombi

Una horda zombi aguanta 1 herida por cada 5 zombis:

Máximo 5 heridas

Estas "Heridas" incluyen **matar o inmovilizar zombis y dejarlos atrás**. Son una medida del **avance de la víctima** hacia su escapatoria.

Mortal (horda)

Dificultad (-1) por cada 10 zombis, **máximo (-3)**. Las armas sirven normalmente (+1 las armas cuerpo a cuerpo y +2 las armas de fuego)

Debilidades (específicas) Dificultad (-1)

- Impacto en la cabeza (destruye).
- Impacto en piernas (inmoviliza).
 - Correr (Músculo).
- Moverse silenciosamente (Músculo).
 - Escondarse (Músculo).
- Acabar con el Bokor (zombi vudú).

Información sobre las debilidades:

- Nigromancia (zombi maldito).
- Científicos (zombi infectado).
- Superchería Vudú (zombi vudú).
- Leyendas caribeñas (zombi vudú).

Poderes y armas

Horda / Mordedura / Contagio*

Semillas de aventura:

- 1- Los protagonistas han comprado una plantación de azúcar en una remota isla caribeña, cuando van a hacerse cargo, descubren que la isla ya tiene un dueño...
- 2- Las víctimas están en la estación de tren, esperando para coger el siguiente. Cuando se abren

las puertas, del tren comienzan a surgir zombis babeantes y se desata el pánico.

Referencias: La legión de los hombres sin alma (Película) (1932) / La noche de los muertos vivientes (Película) (1968)

Ilustración: Roberto F-R



*Contagio:

Con cada herida, la víctima **lanza 1d6**, si obtiene un **número igual o menor** que el **número de heridas** sufridas en un encuentro con zombis, está **contagiado** y acabará **convertido en zombi** en (par o impar: Par: 1d6 minutos. / Impar: 1d6 horas)

Existen muchos tipos de zombi, según la forma en la que se han creado. Los habituales son:

- los **Malditos** (como el Zombi vudú), creados y controlados por una maldición o por un brujo (un Bokor en el vudú)
- Los **Infectados**, fruto de una enfermedad.



Trol

Aguanta hasta 10 heridas:

Cuando le quedan 3 heridas o menos, está **acorralado** y/o **furioso**. Si no se **quema el cadáver** o si no se hace piedra, **se regenera y vuelve**.

Mortal Dificultad (-2)

Solo las armas pesadas o de gran calibre dan un (+1)
Cuando está furioso/acorralado, la **Dificultad base es (-3)**.

Debilidades (específicas)

Dificultad (-1)

- Hierro.
- Fuego.
- La Fe.
- El sonido de las campanas de una iglesia.
- Luz solar (lo convierte en piedra).

Información sobre las debilidades:

- Leyendas escandinavas.

Poderes y armas

- Colmillos y garras.
- Superfuerza y superresistencia.
- Enorme tamaño (más de 3 metros).
- Camuflaje (se camuflan perfectamente en la naturaleza).

Semilla de aventura:

Han abierto un nuevo parque de atracciones "Troidhaugen" en la naturaleza (tirolinas, plataformas, senderismo...) y con temática mitológica en las montañas de los trols, en Noruega. Los protagonistas están en el primer grupo que lo visita. El único problema es que, en una gruta cercana, vive una familia de trols de verdad, y, tras el invierno, están hambrientos...

- Hay trols de todos los tamaños, desde unos centímetros hasta el tamaño de una colina, para un Slasher, lo ideal es un troll de **entre 2 y 4 metros**.
- Algunos trols raptan niños o los sustituyen por los suyos.
- Puede ser que haya varios formando un grupo o familia.
- Huelen la sangre de los cristianos.

Tablas

Consecuencias de Acción

- 1 - Estás agotado/a: (-1) a todo hasta que descanses 1 hora.
- 2 - Pierdes los nervios: (+1) a Pánico.
- 3 - 4 - Pierdes mucho tiempo.
- 5 - Nada extraordinario.
- 6 - Has encontrado algo útil: Ganas 1 punto de Suerte y (-1) a Pánico

Consecuencias de Combate

- 1 - Te golpeas la cabeza: Sufres 1 Herida y caes fuera de combate.
- 2 - ¡Ay!: Sufres 1 Herida.
- 3 - 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 un encuentro con el asesino

- 1 - 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).
- 4 - 5 - Tropiezas (u otro contratiempo): (-1) siguiente turno. (no puedes escapar).
- 6 - Si quieres, puedes escapar del Asesino (que sufre 1 Herida).

TABLA DE PÉRDIDAS DE CONTROL

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

Sentidos _____



-2

Hoja de Víctima



“Yo soy el monstruo que los
hombres vivos quieren matar.”

<Drácula, de Bram Stoker>