SLASHER
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 13
Aliados 14
Tablas 15
Ficha de víctima 17

"Slasher: Clásicos Sangrientos" es un Juego de rol diseñado y escrito por Roberto Fernández-Regueira. Todos los derechos reservados:

safecreative
2505291915418
INFO ABOUT RIGHTS

Proceso Creativo

Creación 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 sombras 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 cualquiera de los clásicos ochenteros.

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 **ESTUPIDECES 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 **peli 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 elles 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**.

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**

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.

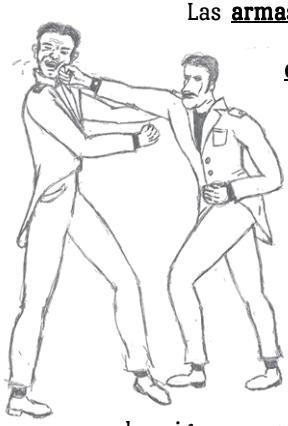
Si el director quiere dar emoción a un **enfrentamiento** (persecución, partida de cartas, negociación...) puede requerir varios éxitos para lograr la victoria y poner un número máximo de fracasos antes de la derrota. Puede usar, por ejemplo, un círculo dividido en las secciones que considere (un **reloj**)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

(+1) A 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.

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

RASGOS

Músculo
Manos
Cerebro
Sentidos

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.
- **Sentidos** para ver, escuchar, estar alerta, apuntar (a un objetivo pequeño)...

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.

Dado de Músculo

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

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.

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...).

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.

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.

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.

Iglesia:

- Sacerdote/Monja

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...*

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

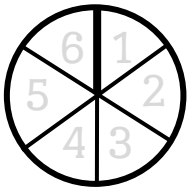
1-2. Tragas saliva y **mantienes el control**.
3-4. **Gritas** de terror.
5-6. Sales corriendo: **(+1) (solo para huir)** el siguiente turno y **(+1)** a **Pánico**.
7-8. Dejas caer lo que tienes en las manos: **(-1) a todo** el siguiente turno.
9-10. Te tiemblan las manos: **(-1) a todo** hasta que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

Nombre:_____
Trasfondo:_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Músculo ____
Manos ____
Cerebro ____
Labia ____
Sentidos ____

Slasher

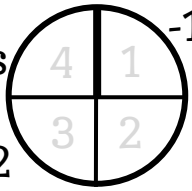
Pánico



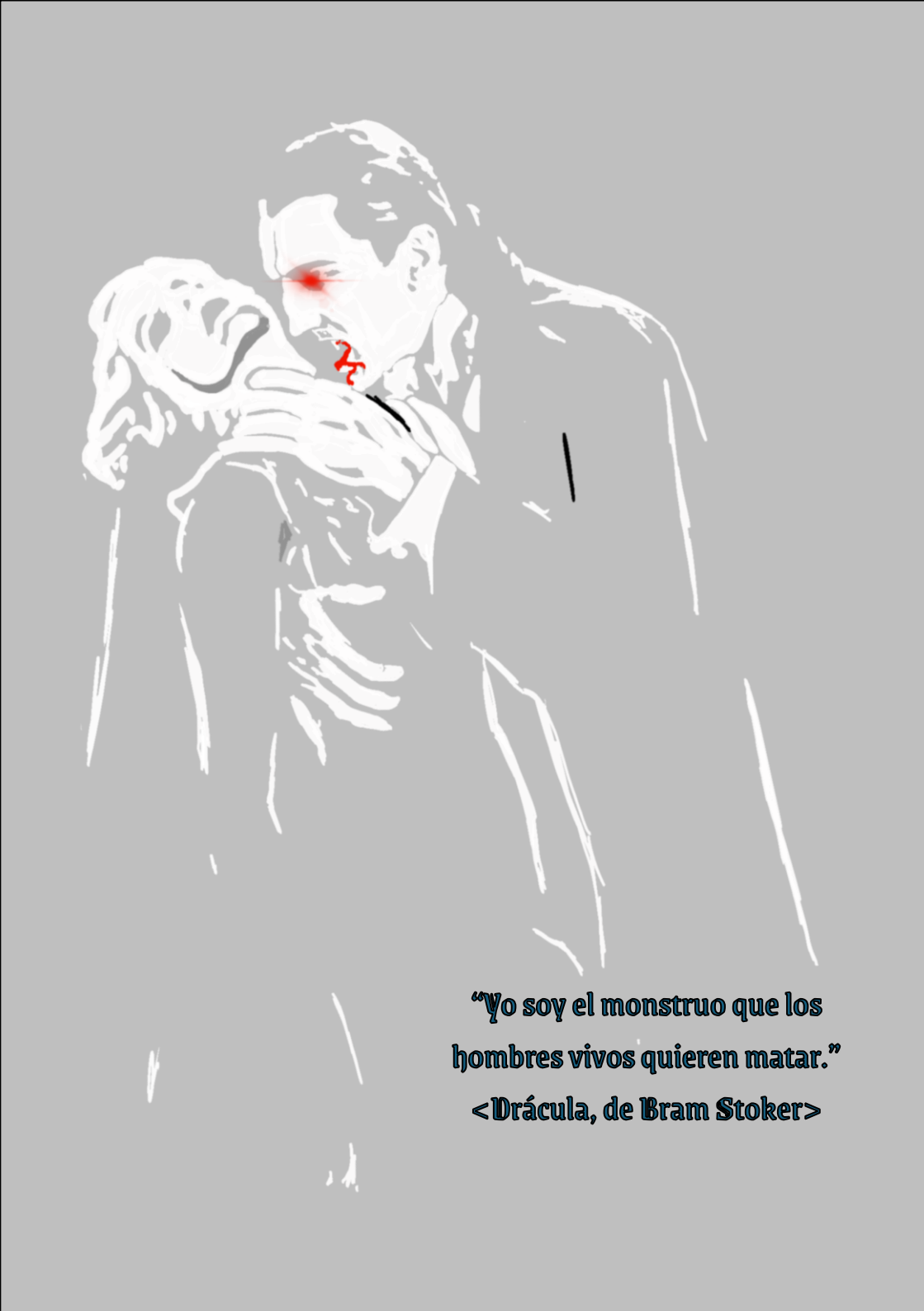
Suerte

_____

Heridas



Equipo



"Yo soy el monstruo que los hombres vivos quieren matar."

<Drácula, de Bram Stoker>