

TABLAS DE AVENTURA

PROBABLEMENTE, EL DJ SABE MUY BIEN QUÉ AVENTURA QUIERE DIRIGIR, EN QUÉ EDIFICIO Y CUÁLES SON LAS AMENAZAS Y OBSTÁCULOS QUE SE VAN A ENCONTRAR LOS PROTAGONISTAS.

SI NO FUERA ASÍ, AQUÍ PUEDE ENCONTRAR TABLAS DE LAS QUE SACAR IDEAS O EN LAS QUE, DIRECTAMENTE, LANZAR UN DADO PARA ELEGIR LA AMENAZA, EL ESCENARIO O LOS OBSTÁCULOS

POSIBLES AMENAZAS (D20):

1. ZOMBIS.
2. DUENDES CABREADOS.
3. NAZIS.
4. TERRORISTAS.
5. DEMONIOS.
6. ASESINOS SOBRENATURALES.
7. ATRACADORES.
8. BANDA CALLEJERA.
9. MILITARES.
10. VAMPIROS.
11. LICÁNTROPOS.
12. EXTRATERRESTRES.
13. XENOMORFOS.
14. VIAJEROS TEMPORALES.
15. PROFUNDOS.
16. POLICIAS.
17. RATAS GIGANTES.
18. ROBOTS ASESINOS.
19. TRASGOS.
20. REPTILIANOS.

POSIBLES EDIFICIOS (D20):

1. RASCACIELOS.
2. CENTRO COMERCIAL.
3. AEROPUERTO.
4. BASE MILITAR.
5. BASE CIENTÍFICA.
6. SILO SUBTERRÁNEO.
7. HOSPITAL.
8. ESTACIÓN DE TREN.
9. METRO.
10. SEDE GUBERNAMENTAL.
11. BASE DE SUBMARINOS.
12. CENTRO DE CONVENCIONES.
13. PLATAFORMA PETROLÍFERA.
14. HOTEL.
15. INSTITUTO.
16. FÁBRICA.
17. MUSEO.
18. FUNDICIÓN.
19. BLOQUE DE VECINOS.
20. UNIVERSIDAD.

OBSTÁCULOS (D20):

1. PUERTA ATRANCADA.
2. ENEMIGO EN GUARDIA.
3. ENEMIGO DESPISTADO.
4. TRAMPA.
5. ZONA INUNDADA.
6. ARMERÍA.
7. OTRO SUPERVIVIENTE.
8. REHENES VIGILADOS.
9. ÁREA DESPEJADA.
10. CÁMARAS DE VIGILANCIA.
11. SENsoRES DE MOVIMIENTO.
12. OSCURIDAD TOTAL.
13. NO HAY SUELTO.
14. PASILLO SIN SALIDA.
15. INCENDIO.
16. PERROS GUARDIANES.
17. MÁQUINA DE VENDING.
18. ASCENSOR AVERIADO.
19. RUIDO ENSORDECEDOR.
20. SALA DE HERRAMIENTAS.

SUPERVIVIENTES Y REHENES

ESTADO MENTAL (1D8):

1. ASUSTADO.
2. PARANOICO.
3. EXCITADO.
4. PESIMISTA.
5. INCRÉDULO.
6. COLOCADO/BORRACHO.
7. CENTRADO.
8. AGRADECIDO.

CONDUCTA (1D6):

1. CAUTÓ.
2. DESCUIDADO.
3. TEMERARIO.
4. EGOÍSTA.
5. SACRIFICADO.
6. VALIENTE.

PROCEDENCIA (1D6):

1. LOCAL (CONOCE EL LUGAR).
2. MÉDICO (RECUPERA 1 P DE RESISTENCIA. 1 VEZ).
3. SOLDADO/POLICÍA (RESCATADOR)
4. VISITANTE (CUALQUIER OFICIO).
5. INFILTRADO DE LA AMENAZA (TRAIDOR).
6. OBJETIVO DE LA AMENAZA.

TABLAS DE EQUIPAMIENTO

LOS ENEMIGOS LLEVAN EQUIPAMIENTO (EN ALGUNOS LUGARES SE PUEDE CONSEGUIR TAMBIÉN).

SI EL DJ NO SABE QUÉ EQUIPAMIENTO, LO PUEDE ELEGIR EN ESTAS TABLAS O TIRARLO AL AZAR.



ARMAS CORRIENTES (D12)

TODAS VALEN PARA LO MISMO (ELEMENTO FAVORABLE DE VENTAJA), PERO A LOS JUGADORES LES ENCANTAN ESTAS LISTAS Y NO CUESTA NADA DARLES EL GUSTAZO. LAS ARMAS A DISTANCIA (D), ADÉMÁS, HACEN QUE "ESTAR A MÁS DE 10 METROS" EN UN COMBATE SEA OTRO ELEMENTO FAVORABLE.

1. PISTOLA BERETTA 9 MM. (D)
2. AK-47. (D)
3. REVOLVER COLT DEL 45. (D)
4. UZI. (D)
5. ESCOPETA RECORTADA. (D)
6. CUCHILLO DE CAZA.
7. CUCHILLO M1.
8. REVOLVER DEL 38. (D)
9. PISTOLA DESERT EAGLE. (D)
10. PISTOLA WALTER PPK. (D)
11. CACHIPORRA.
12. ESTOQUE.

EQUIPAMIENTO DE UN ENEMIGO (D12)

1. UN ARMA (VE A LA TABLA DE ARMAS).
2. UNA PALANCA DE UÑA (TAMBIÉN ES UN ARMA).
3. LLAVE (O PASE).
4. CUERDA Y GARFO.
5. UN WALKIE TALKIE (RADIO O MÓVIL CON COBERTURA).
6. ARMA MÁGICA (DE PLATA, SAGRADA, SI ENCAJA EN LA AVENTURA).
7. UN ARMA SCYFY (LÁSER, PHÁSER, DE PROTONES,... LO QUE ENCAJE).
8. COMIDA.
9. AGUA.
10. ANALGÉSICOS (RECUPERA UN P DE RESISTENCIA. UN USO).
11. UNA HERRAMIENTA (QUE TENGA SENTIDO CON SU OFICIO).
12. PRISMÁTICOS.

EJEMPLO DE PRUEBA (COMBATE):

JACK SE HA TOPADO CON UN ESBIRRO QUE LE HA VISTO DESDE EL FONDO DEL PASILLO. JACK LLEVA UNA PISTOLA DESERT EAGLE QUE HA ROBADO (1 ELEMENTO FAVORABLE) Y ESTÁ A MÁS DE 10 METROS (1 ELEMENTO FAVORABLE CON UN ARMA A DISTANCIA). EL ESBIRRO LLEVA UN PUÑAL (1 ELEMENTO FAVORABLE). JACK ES COCINERO Y EL ESBIRRO ES INFORMÁTICO: NINGUNO TIENE OTRO ELEMENTO FAVORABLE POR EL OFICIO.

2 ELEMENTOS FAVORABLES ES MEJOR QUE 1, POR LO QUE JACK TIRA CON VENTAJA. LA DIFÍCULTAD ES NORMAL. ASÍ QUE LANZA 2D6: OBTIENE 2 Y 6, QUE SON 4 DE DIFERENCIA (JACK TIENE 2 PUNTOS EN ACCIÓN), ASÍ QUE REPITE EL 6 Y OBTIENE UN 5, 3 DE DIFERENCIA, QUE SIGUE SIENDO UN FALLO (NO LE LLEGA). JACK TACHA UN PÉTALO DE SU FLOR EN EL CULO (PARA NO MORIR) Y EL PUÑAL SE CLAVA JUSTO AL LADO DE SU CABEZA.

VUELVE A TIRAR, PERO YA NO TIENE EL ELEMENTO FAVORABLE DE LA DISTANCIA, ASÍ QUE YA NO TIENE VENTAJA. LANZA 2D6 Y SACA 1 Y 3, 2 DE DIFERENCIA. COMO TIENE 2 PUNTOS EN ACCIÓN, IGUALA Y TIENE ÉXITO. EL SEGUNDO DISPARO HACE EXPLOTAR LA CABEZA DEL ESBIRRO (SOLO REQUIERE 1 ÉXITO) COMO SI FUERA UN MELÓN.

SISTEMA DE JUEGO

PRUEBA NORMAL

SE LANZAN **2 DADOS** DE 6 CARAS (2D6) Y SE CALCULA LA **DIFERENCIA**.

- > (**> A**) MÁS QUE EL ATRIBUTO: **FALLO**
- > (**≤ A**) MENOR O IGUAL QUE EL ATRIBUTO: **ÉXITO**
- > (**0**) MISMO VALOR EN LOS 2 DADOS: **DOBLE ÉXITO**

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

VENTAJA: SE LANZAN **2 DADOS**, PERO SE PUEDE **VOLVER A LANZAR UNO**.

DESVENTAJA: SE LANZAN **3 DADOS** Y SE **DESCARTA EL DEL MEDIO**.

ELEMENTOS FAVORABLES: SE PUEDE TENER **VENTAJA** O **DESVENTAJA** POR EL **OFICIO** O POR LAS **CIRCUNSTANCIAS** EN LAS QUE SUCEDA LA PRUEBA.

EJEMPLOS DE CIRCUNSTANCIAS:

- > POSICIÓN (ELEVADA, INESTABLE, DISTANCIA...).
- > EQUIPAMIENTO (HERRAMIENTAS, ARMAS...).
- > AYUDA DE OTRO PERSONAJE.
- > VENTAJA NUMÉRICA (SON MÁS O MENOS).
- > PILLADO POR SORPRESA...

EL PJ TIENE **VENTAJA** SI ES QUIEN **MÁS ELEMENTOS FAVORABLES** TIENE Y **DESVENTAJA** SI ES QUIEN **MENOS ELEMENTOS FAVORABLES** TIENE.

PRUEBAS MÁS DIFÍCILES

- > **DIFÍCIL:** SE CAMBIAN LOS **D6** POR **D8**.
- > **MUY DIFÍCIL:** SE CAMBIAN LOS **D6** POR **D10**.
- > **IMPOSIBLE:** SE CAMBIAN LOS **D6** POR **D12**.

PRUEBAS ENFRENTADAS

COMBATE, PERSECUCIÓN, APUESTA, COMPETICIÓN... SE JUEGAN **IGUAL QUE CUALQUIER PRUEBA**, PERO ES **CONTRA UN RIVAL** (QUE PUEDE TENER **OFICIO**) Y PUEDE REQUERIR **MÁS DE UN ÉXITO**. **FALLAR** IMPLICA SER **DERROTADO** (PERO SE PUEDE REPETIR GASTANDO UN PÉTALO).

ENEMIGOS O RIVALES:

- > **OFICIO:**
- > **DIFICULTAD** (PARA ESA PRUEBA):
 - **NORMAL**, **DIFÍCIL**, **MUY DIFÍCIL** O **IMPOSIBLE**.
- > **NÚMERO DE ÉXITOS NECESARIOS** PARA DERROTARLO.
 - **ESBIRRO:** 1 ÉXITO.
 - **SUBJEFE:** 2 ÉXITOS.
 - **JEF:** 3 ÉXITOS O MÁS.
- > **EQUIPAMIENTO:**
 - **HERRAMIENTA, ARMA, COMIDA...**

HÉROES PROTAGONISTAS (PJ)

OFICIO

UN PROTAGONISTA TIENE **UNA PROFESIÓN**. CUANDO REALIZA ACCIONES RELACIONADAS CON ELLA, TIENE UN ELEMENTO FAVORABLE DE **VENTAJA**.

ATRIBUTOS

UN PJ REPARTE **6 PUNTOS (P)** (MÁX 3) ENTRE LOS 4 ATRIBUTOS:

- > **ACCIÓN:** HACER ALGO FÍSICO (CORRER, PELEAR, MOVERSE EN SILENCIO, TREPAR, BAILAR, SALTAR...).
- > **INVESTIGACIÓN:** BUSCAR, INVESTIGAR, SABER, NEGOCIAR...
- > **RESISTENCIA:** AGUANTAR EL DOLOR, LA RESPIRACIÓN, EL FRÍO, EL CALOR, LAS COSQUILLAS, EL REGUETÓN...
- > **PERCEPCIÓN:** VER, OÍR, OLER...

RASGOS

SON 3, DEFINEN SU PERSONALIDAD Y **QUEMAR UNO** (UNA VEZ POR AVENTURA) DA UN +1 AL ATRIBUTO EN UNA PRUEBA **FALLIDA**.

ID8	HÁBITO	CREENCIAS	CONDUCTA
1	ADICTO/A	AMOR	CAUTÓ/A
2	BROMISTA	CIENCIA	EDUCADO/A
3	CLEPTÓMANO/A	DINERO	HONESTO/A
4	COTILLA	ESCÉPTICO	IRRESPONSABLE
5	DEPORTISTA	FAMILIA	MALEDUCADO/A
6	EMPOLLÓN/A	NO FUTURE	MENTIROSO/A
7	MANITAS	PATRIA	RESPONSABLE
8	SALIDO/A	RELIGIÓN	TEMERARIO/A

FLOR EN EL CULO (SUERTE):

UN PROTAGONISTA TIENE **SUERTE** Y PUEDE **LIBRARSE DE SER DERROTADO** TANTAS VECES COMO **PÉTALOS** TIENE SU "FLOR EN EL CULO".

- > LA FLOR TIENE **5 PÉTALOS**.
- > SE **PIERDE UN PÉTALO** CON CUALQUIER **FALLO** QUE QUIERA VOLVER A INTENTAR (COMBATE, PERSECUCIÓN, CAÍDA...).
- > SE PUEDE **CAMBiar UN PÉTALO** POR UNA **VENTAJA**.

RECUPERAR PÉTALOS:

ACCIÓN PULP: SI EL PJ **SUBE EL NIVEL DE DIFICULTAD** DE UNA PRUEBA (SIN MIRAR, CON UNA PIRUETA...) Y LA SUPERÁ, RECUPERA 1 PÉTALO.

APRETAR LOS DIENTES: **CAMBiar 1 P DE RESISTENCIA** POR 1 PÉTALO.

MEJOR TÚ QUE YO: **SACRIFICAR A UN ALIADO** PARA **NO PERDER 1 PÉTALO**.

EQUIPAMIENTO:

EL PJ TIENE **1 OBJETO** RELACIONADO CON SU OFICIO Y LO QUE ENCUENTRE.

DESCANSAR

SI TIENE **COMIDA Y BEBIDA**, DESCANSAR **2 H** RECUPERA **1 P RESISTENCIA**.

UNA TRAMPA DE HORMIGÓN

JDR



UNA TRAMPA DE HORMIGÓN ES UN **JUEGO DE ROL** CON EL QUE JUGAR **PELÍCULAS DE ACCIÓN O TERROR PULP** EN LAS QUE LOS PROTAGONISTAS ESTÁN **ATRAPADOS EN UN EDIFICIO** JUNTO CON UNA **AMENAZA** (COMO EN UNA PELE NAVIDEÑA DE BRUCE WILLIS).

EL OBJETIVO DE LOS **PROTAGONISTAS (PJ)** SUELLE SER **SOBREVIVIR** (CONSIGUIENDO SALIR O ELIMINANDO LA AMENAZA). SIN EMBARGO, SI ELLOS SON LA AMENAZA, TAMBIÉN PUEDE SER **ROBAR**, SECUESTRAR O **ACABAR** CON UN OBJETIVO. **SEA CUAL SEA LA AVENTURA**, DEBEN **ENFRENTARSE** A LOS DESAFÍOS (DEBIDOS A LA AMENAZA, AL EDIFICIO O A SUS VÍCTIMAS) QUE LES PLANTEE EL **DIRECTOR DE JUEGO (DJ)**.

NOMBRE: _____

OFICIO: _____

RASGOS: _____

HÁBITO: _____

ATRIBUTOS

ACCIÓN: _____

CREENCIAS: _____

INVESTIGACIÓN: _____

CONDUCTA: _____

RESISTENCIA: _____

EQUIPAMIENTO: _____

PERCEPCIÓN: _____

FLOR EN EL CULO

