

Reglas de juego resumidas

Prueba:

1. Lanzar el dado de la Capacidad (acción, investigación, estabilidad) usada en la prueba (d4, d6 o d8).
 - a. + 1d6 Si se tira con **ventaja** (el **resultado** es el valor más alto de los 2 dados).
 - b. + 1d8 Si se tira con **desventaja** (el **resultado** es el valor más bajo de los dos dados).
2. Se lanzan tantos d6 (aparte) como puntos de estrés.
 - a. Cada 6, **Suma uno** (+1) al **resultado**.
 - b. Cada dado con un **valor ≤ los puntos de estrés** (excepto el 6), **resta uno** (-1) al **resultado**.
3. Una vez por Rasgo y aventura, se puede **Sumar o restar uno** (±1) al resultado quemando un Rasgo (Arquetipo o de personalidad).

Ventaja y desventaja: (una, otra o ninguna)

- **Jerarquía:** Oficio > Circunstancias > Afición
- 2 mejor que una (da igual la jerarquía).
- A igual jerarquía, desventaja anula ventaja.

Resolución:

- 0 o menos: Pifia
- De 1 a 2: Fracaso
- De 3 a 4: Éxito parcial
- De 5 a 6: Éxito
- 7 o más: Éxito crítico

Motivación:

Si la prueba encaja con la motivación del PJ (y quiere):

- **Suma 1 punto de estrés.**
- **Gana ventaja de circunstancias.**

Ilustraciones

La mayoría de las ilustraciones han sido retocadas con un filtro para darles un aspecto más siniestro.

- Johann Georg Rauch, Public domain, via Wikimedia Commons. (pp. 0, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 14, 16, 20, 43)
- Unknown author. Public domain, via Wikimedia Commons. (p.8)
- Albert Roanoke Tilburne, Public domain, via Wikimedia Commons. (p. 15)
- Norman Rockwell, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.17)
- Paul Suter, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.23)
- Weird Tales, Jul 1938, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.27)
- Weird Tales, Apr 1939, Public domain, via Wikimedia Commons (p.28)
- Weird Tales, Nov 1938, Public domain, via Wikimedia Commons (p.29)
- Weird Tales, Apr 1939, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.31)
- William Heitman, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.33)
- W. ELWYN BACKUS, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.35)
- Harold Saylor De Lay, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.36)
- Weird Tales, Jul 1938, Public domain, via Wikimedia Commons (p.37)
- Irwin Julius Weill, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.41)
- Fred Humiston (fl. between circa 1943 and circa 1953), Public domain, via Wikimedia Commons. (p.46)
- R. Fernández (fotografías). (pp. 19, 21, 22, 24, 26)

Fuentes

"LoveYaLikeASister"-SIL "Open" Font License, Version 1.1.,
Kimberly Geswein (kimberlygeswein.com)

Juego de Rol creado por Roberto Fernández-Regueira (2025)

Todos los derechos reservados:



Hoja de Protagonista

NOMBRE: _____		PJ
OFICIO (v): _____ AFICIÓN (v): _____		
RASGOS	ARQUETIPO: _____	(±1) <input type="checkbox"/>
	RASGOS DE PERSONALIDAD: _____	(±1) <input type="checkbox"/>
	_____	<input type="checkbox"/>
	_____	<input type="checkbox"/>
VÍNCULOS: (-1 Estrés)		
1- _____	<input type="checkbox"/>	
2- _____	<input type="checkbox"/>	
OBJETO PERSONAL: (-2 Estrés)		
_____	<input type="checkbox"/>	
ESTADOS DE SALUD:		
1h	<input checked="" type="checkbox"/> <u>IleSo</u>	
24h	<input type="checkbox"/> <u>RaSguñado</u>	
72h	<input type="checkbox"/> <u>Herido</u>	
No	<input type="checkbox"/> <u>Malherido</u> (desventaja y derrotado)	
	<input type="checkbox"/> <u>Muerto</u>	
ESTRÉS:		
CAPACIDADES: <input type="triangle"/> <input type="square"/> <input type="diamond"/>		
Acción: <input type="triangle"/> <input type="square"/> <input type="diamond"/>		
Investigación: <input type="triangle"/> <input type="square"/> <input type="diamond"/>		
Estabilidad: <input type="triangle"/> <input checked="" type="square"/> <input type="diamond"/>		
MIEDOS: Confrontado		
_____	<input type="checkbox"/>	
_____	<input type="checkbox"/>	
MOTIVACION (v):		

Crear un protagonista

1. Elige el **nombre** del personaje
2. ¿A qué Se dedica? Escribe un **Oficio** y una **Afición**.
3. Elige (o tira al azar) el **Arquetipo**.
4. Elige (o tira al azar) los **3 rasgos** de **personalidad**.
5. Anota los **vínculos** del Personaje:
 1. Uno de los otros PJ (puedes elegirlo después)
 2. Otra persona o animal.
6. Apunta un **objeto personal**.
7. La **Estabilidad** Siempre es **1d6**.
8. Elige Si quieres un personaje:
 1. Equilibrado: **1d6** en **Acción** y en **Investigación**.
 2. DeSequilibrado: **1d4** en **una** y **1d8** en **la otra**.
9. Apunta los **dos mayores miedos** del personaje
10. El **estrés** inicial es 0.
11. Anota la **motivación** personal del personaje cuando "El **Ente**" os haya presentado la aventura.
12. **No hace falta apuntar equipamiento:**
 1. Puede conseguir, dedicando más o menos tiempo, cualquier cosa disponible en donde está y que tenga sentido para la ficción.
 2. Las ventajas de **oficio** y **afición** ya incluyen las herramientas que lleva encima.

Índice	
Introducción.....	1
Referencias.....	2
Cinematográficas.....	2
Juegos de rol.....	2
¿Cómo Se juega?.....	3
Personajes.....	5
Rasgos.....	7
Arquetipos.....	7
Rasgos de personalidad:.....	10
Capacidades.....	11
Oficio y afición.....	12
Vínculos y objeto personal.....	12
Miedos.....	12
Salud.....	13
Estrés.....	15
Motivación.....	16
Equipamiento.....	16
Sistema de juego.....	17
Pruebas.....	19
Modificadores a las pruebas.....	19
Consecuencias de la Resolución de una prueba.....	23
Combate.....	29
Eventos Sobrenaturales.....	31
Cartas.....	33
Dormir mal.....	34
Posesión, dominación y abducción.....	34
Pesadillas.....	35
Tipos de pesadilla.....	36
Escenas de una pesadilla.....	38
Rituales.....	41
Exorcismo.....	42
Abrir una puerta dimensional y entrar a buscar a un abducido.....	44

Entrar en los sueños de otro para ayudarle a salir	47
Ceremonia de expulsión/invocación.....	47
Cerrar una puerta al infierno	48
Liberar a un espíritu atrapado	48
APÉNDICES.....	49
Crear un protagonista.....	50
Reglas de juego resumidas.....	52

APÉNDICES

- **Algún fracaso:** El Ser no obedece y quien ha fallado roba **una carta** y Se la da a "El Ente" para que la añada a Su montón.
 - Deben volver a intentarlo.
- **Un Éxito crítico anula un fracaso de otro PJ.**

Si alguien coge **un AS**, el Ser **entra en Su PJ** y no Se le puede volver a convocar/expulsar hasta que salga (o lo saquen).

Cerrar una puerta al infierno.

En algunas aventuras es necesario llevar, de alguna manera, al Ser (o Seres) al otro lado antes de cerrarla. En otras, cerrar la puerta es suficiente para que las criaturas del mal dejen de poder actuar en este plano.

Puede Ser tan Sencillo como **encontrar la puerta o el objeto** que la mantiene abierta y **cerrarla o romperlo**, pero también **puede requerir algún conjuro** (pruebas de investigación) o una ceremonia de expulsión (como en el ejemplo anterior).

Liberar a un espíritu atrapado.

Podría bastar con **vengarse o desenmascarar** a quien lo asesinó, **encontrar sus restos y enterrarlos** o **hacer llegar un mensaje** a alguien querido por el fantasma en vida.

Introducción

PoSeídos es un juego de rol diseñado para jugar aventuras de **fenómenos extraños** en **lugares encantados** y en las que la amenaza para los protagonistas (el mal) Son **entes, seres o criaturas, intangibles** pero capaces de **interactuar** de alguna forma con la **realidad, colarse en los sueños** y de **dominar, poseer o abducir** a personas, animales o cosas.

Como juego, ofrece un **sistema de juego** que permite jugar (sin complicarse mucho) todo tipo de **situaciones mundanas básicas** (pruebas de acción o investigación) y **eventos Sobrenaturales** (prueba de estabilidad). También ofrece las herramientas necesarias para interpretar una **posesión demoniaca, una dominación o una abducción** desde el punto de vista del personaje atrapado y desde el punto de vista de quienes quieren ayudarlo. Dentro de estas mecánicas, se incluye cómo **jugar una pesadilla**.

PoSeídos Se inspira en las **películas y series de fantasmas,**

demonios y casas encantadas. En la

próxima página se muestra una lista con algunas de las referencias más prominentes del género.

Referencias

Cinematográficas

- Posesión infernal (*Evil Dead*) - Sam Raimi (1981)
- Poltergeist: Fenómenos extraños (*Poltergeist*) - Tobe Hooper (1982)
- Profecía diabólica (*House of Evil*) - Gus Trikonis (1978)
- Pesadilla en Elm Street (*A Nightmare on Elm Street*) - Wes Craven (1984)
- Expediente Warren (*The Conjuring*) - James Wan (2013)
- El espinazo del diablo - Guillermo del Toro (2001)
- La monja (*The Nun*) - Corin Hardy (2018)
- Insidious* - James Wan (2010)
- The Possession (El origen del mal) (*The Possession*) - Ole Bornedal (2012)
- El Exorcista (*The Exorcist*) - William Friedkin (1973)
- La morada del miedo (*The Amityville Horror*) - Andrew Douglas (2005)
- The Haunting* (La guarida) - Jan de Bont (1999)
- 13 Fantasmas (*Thirteen Ghosts*) - Steve Beck (2001)
- House on Haunted Hill* - William Malone (1999)
- Lo que la verdad esconde (*What Lies Beneath*) - Robert Zemeckis (2000)
- El orfanato - J.A. Bayona (2007)
- Darkness - Jaume Balagueró (2002)
- [REC] - Jaume Balagueró y Paco Plaza (2007)

Juegos de rol

El diseño del sistema de juego de Poseídos está fuertemente inspirado en otros juegos de rol como Trueque (Pepe Pedraz), El Rastro de Cthulhu (Kenneth Hite) o Ratas en las paredes (Kobayashi).

Entrar en los sueños de otro para ayudarle a Salir.

En este caso, el ritual podría ser una hipnosis, tomar algún fármaco o cualquier cosa que quede bien en la historia.

La mecánica es la misma que en "Abrir una puerta dimensional y entrar a buscar a un abducido". Pero aquí no hay que mantener ninguna puerta abierta, por lo que solo se hace la prueba de investigación, para que el rescatador entre en el sueño (la puede hacer el propio rescatador u otro personaje). Y no vale con salir, una vez juntos, hay que expulsar al ente, por lo que van a la escena 8 (cara a cara).

Ceremonia de expulsión/invocación.

El demonio/fantasma/ente se resiste a hacer lo que quieren los protagonistas. Para convocarlo y darle una orden o para expulsarlo al infierno, es necesario saber su nombre, conocer el conjuro (o usar una Ouija si es una invocación) y ser lo suficientemente poderoso.

- Convocar al Ser (o retenerlo).
 - Todos suben 1 punto de estrés.
 - Prueba de investigación para convocar al Ser.
 - Éxito (cualquiera): El Ser acude.
 - Fracaso: El Ser no acude.
- Expulsar, contener u ordenar algo al Ser.
 - Todos suben 1 punto más de estrés.
 - Prueba de estabilidad de todos para dar la orden:
 - Todos tienen éxito: el Ser obedece.



Cómo Se juega?

Como en casi cualquier otro juego de Rol, para jugar a Poseídos debe haber varios jugadores.

Uno de ellos es el **director de juego**, a quien, a partir de ahora, vamos a llamar "**El Ente**", y que es quien se encarga de **presentar las escenas y desafíos** a los protagonistas jugadores (PJ), de **interpretar a personajes no jugadores** (PNJ) y **al mal** (demonio, fantasma, ente...). También se ocupa de "**dirigir**", dando coherencia a lo que ocurre (ya que **sabe lo que está sucediendo** en realidad) y **establecer las consecuencias** de las acciones de los PJ. Además, "**El Ente**" (*en la medida de lo posible y con la colaboración de los demás jugadores*) debe ayudar a **distribuir el foco** (*el protagonismo*) equitativamente **entre los protagonistas**.

Los demás (al menos 2) deben interpretar a los **personajes jugadores** (PJ), que son los **protagonistas** de la aventura, decidiendo cómo actúan y reaccionan a los eventos (tirando si hace falta) e interpretando sus personalidades.

En el capítulo "**Diseñar una aventura**", se explica cómo **preparar**, de forma fácil y rápida, **una aventura** de Poseídos.

Normalmente, para realizar cualquier acción que se propongan, los PJ **no necesitan hacer ninguna prueba**. Sin embargo, para **situaciones de tensión** o en las que la **incertidumbre** es importante, deben **jugar "pruebas"** usando **dados de 4, 6 y 8 caras** (d4, d6 y d8). Esto se explica más detalladamente en el capítulo "**Sistema de juego**".



- **Salir.**

- Una vez juntos, deben **jugar la escena 1** (perdidos buscando la salida). Solo uno de ellos hace la prueba (el PJ, si el otro es un PNJ) (si el otro le puede ayudar, la hace con ventaja) y **Superarla** (cualquier éxito) **para Salir**.
 - Si **fracasan**, pasan a la **escena 4** (algo terrible los persigue).
 - Si tienen **éxito**, vuelven a la **escena 1**.
 - Si vuelven a **fracasar**, pasan a la **escena 8** (cara a cara con el mal).
 - Con **éxito** escapan (y puede que acaben con el mal, si así lo indica el guion).
 - Con **fracaso**, ambos "**mueren**" y **empiezan** la pesadilla **desde el principio** (1d3) y deben ir a la escena 1 u 8 para salir.
 - Si el rescatador ha entrado con una **cuerda guía**, **jugará la escena con ventaja**.
 - Si **fracasa**, pierde la cuerda.

Si la puerta se cierra, quien esté dentro también queda abducido y puede Seguir buscando al otro personaje, pero **no podrán Salir hasta que vuelvan a abrir la puerta** (en ese momento, irán directamente a la escena 1 y tendrán que buscar la salida). Mientras no se abra la puerta, tienen que jugar escenas de la pesadilla del jugador abducido inicialmente (juntos o por separado). **Al salir**, "**El Ente**" **descarta** el **AS** del PJ abducido.

Abrir una puerta dimensional y entrar a buscar a un abducido.

Alguien hace un ritual para **abrir una puerta** y alguien **entra a buscar al personaje atrapado**. Finalmente, el rescatador debe encontrar la salida (como en Poltergeist).

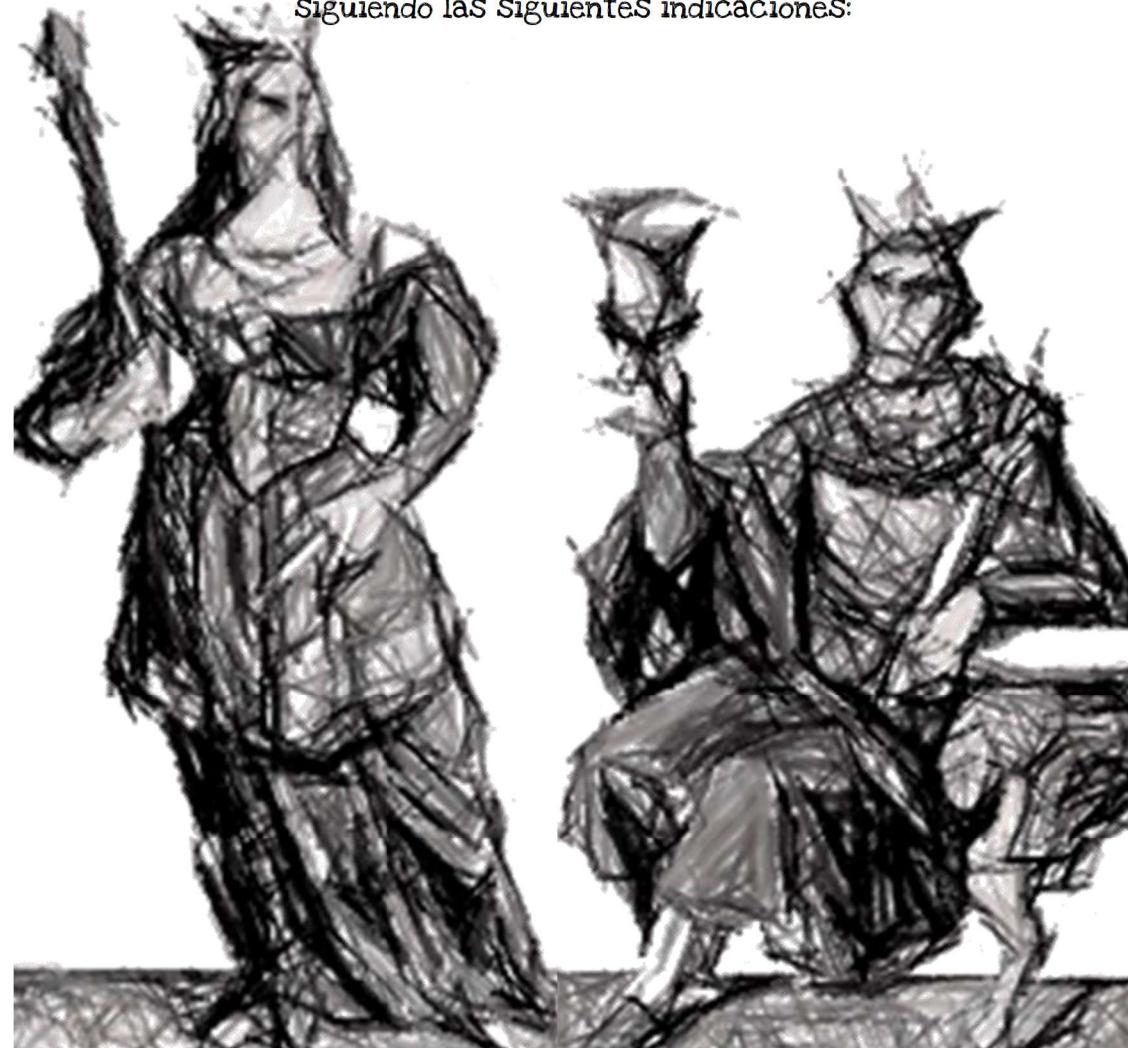
Obviamente, alguien debe conocer o encontrar el ritual.

- **Hacer el ritual y mantener la puerta abierta.**
 - Prueba de **investigación** para abrir.
 - **Éxito** (cualquiera): **Se abre**.
 - **Fracaso**: No Se abre.
 - Prueba de **investigación** cada turno, para mantener.
 - **Éxito** (cualquiera): **Se mantiene**.
 - **Fracaso**: **1 punto de estrés** para el conjurador y **Se empieza a cerrar**.
 - **2 fracasos Seguidos, Se cierra la puerta.**
- **Encontrar a la persona abducida**
 - La persona abducida juega normalmente sus escenas.
 - El rescatador lanza **1d8** y debe **jugar la escena en la pesadilla** del abducido para el valor obtenido en el d8.
 - **Éxito** (cualquiera): en la siguiente podrá **lanzar 1d8 más** (2d8) y elegir el que quiera; Si Supera 2 Seguidas, 3d8; 3 Seguidas, 4d8...
 - Si **fracasa**, en el siguiente turno **vuelve a empezar de cero** y lanza Solo **1d8**.
 - **Se encuentran** cuando ambos sacan el **mismo número** (el rescatador en el **1d8** y el abducido en el dado que le toque). **Si el atrapado es un PNJ**, se lanza **1d8** por él.

Personajes

Para poder empezar a jugar, lo primero es crear a los protagonistas de la aventura. Es muy sencillo, y lo más recomendable es hacerlos todos al mismo tiempo, para poder definir cómo se conocen y cuál es su relación.

Para crear un PJ hay que completar su hoja de personaje siguiendo las siguientes indicaciones:





6

- Expulsar al demonio/fantasma.
 - Si Se descarta del AS, el PJ deja de estar atrapado★.
- Mientras tanto, un PJ atrapado debe jugar su escena en la pesadilla cada turno. Mientras dure el exorcismo va a ser siempre la escena 1 (perdido buscando una salida). En la prueba, además de lo establecido para la escena:
 - **Éxito:** Escucha la voz del exorcista más cerca (roba una carta al azar de su montón y la descarta).
 - **Fracaso:** Escucha la voz del exorcista más lejos (roba una carta de la baraja y se la da a "El Ente" sin mirar, para que la añada a su montón).
- Si el atrapado es un PNJ, no es necesario jugar las escenas de la pesadilla.

★"El Ente" tiene controlado el montón de cada PJ. Cuando el PJ poseído consiga deshacerse de su AS, dejará de estarlo. Si algún otro PJ coge ese AS, pasará a estar poseído (otra cosa es que los demás se den cuenta en ese momento).

Si la cosa va muy mal, **es posible detener el ritual** para intentarlo cuando los PJ estén en mejores condiciones de estrés y salud.



43

Exorcismo.

Para hacer un exorcismo a un PJ poseído, además de conocer el **ritual** de exorcismo, es necesario:

- **Hacer el ritual.**
 - Prueba de investigación para comenzar el ritual.
 - Éxito (del tipo que sea), comienza el ritual.
 - Una vez iniciado, prueba de **Estabilidad (Fe) del exorcista cada turno**. Según la resolución de esta prueba, además de lo establecido para cualquier otra prueba de estabilidad (p. 28):
 - Éxito: El exorcista **descarta** una carta (al azar) del montón del PJ y la deja en un **montón aparte**.
 - Fracaso: "El Ente" **pasa una de las cartas descartadas** por el PJ poseído (al azar) al **montón de uno de los PJ** (al azar) que participan en el ritual. Si no hay ninguna, solo sucede lo estipulado para una prueba de Estabilidad.
- **Mantener Sujeto** (sometido) al PJ poseído.
 - Al menos un personaje debe hacer **pruebas de acción** para mantenerlo Sujeto (incluso si está atado).
 - Si el **exorcista está solo**, también debe hacer esta prueba, además de la de Estabilidad.
 - Hace las dos pruebas **con desventaja**.
 - Si está **atado**, las pruebas serán **con ventaja**.
 - Si **es uno el que Sujeta**, prueba **cada turno**.
 - **Más de uno**: un PJ hace la prueba cada 2 turnos.
 - **Fracaso**: todos los que lo sujetan **suben 1 punto su estrés** y un personaje al azar sufre un **daño**.

RaSgos

Al crear a Su PJ, el jugador **elige un Rasgo de cada lista** (la de Arquetipos y las 3 de RaSgos de personalidad) o, lo que es mucho más divertido y recomendable, lanza 1d6 la lista de Arquetipos y 1d8 en cada una de RaSgos de personalidad para determinarlos al azar.

El jugador utiliza estos **4 Rasgos** como **base para construir la personalidad de Su PJ** (que luego debe interpretar lo mejor posible), pero no excluyen otras formas de ser o actuar. Simplemente **son los rasgos dominantes**. Los **Rasgos** (que comprenden el Arquetipo y los 3 Rasgos de personalidad) **son elementos principalmente narrativos**. Aun así, también tienen **otro posible uso** a términos de juego, al poder **"quemarse"** para modificar el resultado obtenido en un dado (sea cual sea la tirada).

Arquetipos

En poseídos, los **Arquetipos** definen (en cierto modo) la forma del PJ de interactuar con los otros personajes. Además, algunos de ellos pueden proporcionar **ventajas** o **desventajas** en determinadas situaciones.

La lista de Arquetipos es fija y en muchas Aventuras es recomendable (pero no obligatorio, salvo que lo diga "El Ente") que haya algún Líder.

- Arquetipos (1d6):**
1. Líder.
 2. Seguidor.
 3. Individualista.
 4. Marginado.
 5. Independiente.
 6. Cuidador.

1 - Líder:

- Es resuelto.
- Propone cosas y da órdenes (incluso sin ser consciente de ello).
- Confía mucho en su propio criterio.
- Tiene ventaja para resistirse en cualquier prueba en la que intenten convencerlo o hacerle creer algo.
- Tiene ventaja en cualquier prueba para convencer o liderar a otros personajes.



2 - Seguidor:



- Suelo esperar a que el líder diga algo antes de pronunciarse.
- Suelo proponer cosas que cree que podrían gustar al líder.
- Suelen creer la versión del líder.
- Si el líder es "incrédulo", tiene ventaja en la prueba de Estabilidad (ver "Diseñar una aventura") para no creer. Si el líder es "testigo", tiene desventaja.



3 - Individualista

- Solo piensa en su propio beneficio.
- Cree que cada uno tiene lo que se merece.
- Tiene desventaja en cualquier prueba en beneficio de otro.

Rituales

Algunos males requieren que los protagonistas realicen algún tipo de ritual (*puede ser una ceremonia mística, pseudociencia o lo que sea*) para, bien acabar con el mal, bien traer de vuelta a un personaje atrapado en una pesadilla (dominado, poseído o abducido).

Estos rituales pueden ser como desee "El Ente" (que puede diseñarlos como quiera) o como se especifique en el **guion de la aventura**. No obstante, a continuación, se muestran algunos de **los más habituales** y se propone cómo jugarlos.

Un ritual es un **evento Sobrenatural**, por lo que, al comenzar, todos los presentes deben pasar una **prueba de Estabilidad**.

Las **consecuencias** de éxito y fracaso (o éxito parcial y crítico) que se dan para cada prueba en un ritual **se añaden** a las de la **resolución normal** de ese tipo de prueba.

Fin de una escena

Las escenas finalizan cuando el PJ **juega la prueba para lograr su objetivo en esa escena**. Esta prueba puede ser de cualquier tipo (Acción, Investigación o Estabilidad), y depende de la escena (algunas lo indican) y de la aventura.

En la prueba para lograr su objetivo en la escena, a la resolución normal de la prueba, **se añaden las siguientes consecuencias** (sea cual sea el tipo de prueba):

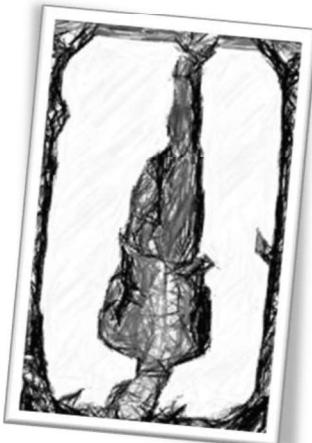
- **Pifia o Fracaso:** Se vuelve a jugar una escena del mismo nivel (el dado no sube de categoría) y sin recuperarse de nada.
- **Éxito parcial:** Se pasa a la siguiente escena (se lanzará el siguiente dado) sin recuperarse de nada.
- **Éxito:** Se pasa a la siguiente escena (se lanzará el siguiente dado) recuperando 1 estado de Salud.
- **Éxito crítico:** Se pasa a la siguiente escena (se lanzará el siguiente dado), recuperando 1 estado de Salud y bajando 1 punto el estrés.

¿Cada cuánto hay que jugar una escena?

Lo recomendable es **repartir el foco entre los jugadores** de una forma proporcional. Para ello, se puede **jugar una escena de la pesadilla después** de que cada uno de los demás PJ **haya tenido ocasión de hacer algo** en el mundo real (la haya aprovechado o no).

4 - Marginado

- Se siente aislado y busca la atención de los demás.
- Intenta hacer cosas que impresionen a los otros.
- Tiene desventaja en cualquier prueba en la que nadie sepa o vea lo que está haciendo.



5 - Independiente

- Confía bastante en su propio criterio.
- No le importa lo que piensen los demás.



6 - Cuidador

- Se preocupa por los demás.
- Antepone el bienestar ajeno al propio.
- Confía en lo que le dicen los demás (no puede ser un "incrédulo").
- Tiene ventaja en cualquier prueba en beneficio de otro.



Rasgos de personalidad:

Los Rasgos de personalidad de Poseídos Se dividen en 3 categorías: de **Conducta**, de **Hábito** y de **Creencias**. Estas 3 listas que ofrece el juego Son genéricas y deberían valer para casi cualquier película de casas embrujadas o posesiones demoniacas. No obstante, "El Ente" puede crear otras **listas personalizadas** para la aventura que quiere dirigir o, simplemente, cambiar algún Rasgo de estas listas por otro que le parezca más adecuado.

Conducta (1d8):

- 1. Cauto
- 2. Educado
- 3. Falso
- 4. Honesto
- 5. Irresponsable
- 6. Maleducado
- 7. Responsable
- 8. Temerario

Hábito (1d8):

- 1. Adicto/a
- 2. Bromista
- 3. Cotilla
- 4. Delincuente
- 5. Deportista
- 6. Empollón/a
- 7. Manitas
- 8. Salido/a

Creencias (1d8):

- 1. Escéptico/a
- 2. Familia
- 3. Ciencia y tecnología
- 4. Materialista
- 5. No future
- 6. Religioso/a
- 7. Romántico/a
- 8. Supersticioso/a

Tipos de Escena (1d8)

1. El PJ está perdido (en el edificio/bosque/gruta... donde sea). Su motivación pasa a ser encontrar una salida.
2. El PJ ha perdido algo importante. Su motivación pasa a ser, temporalmente, encontrarlo.
3. **Algo le ocurre a uno de sus vínculos:**
 - a. Le hacen daño y hay que ahuyentar a quien lo hace.
 - b. Se hace daño y hay que alcanzarlo y detenerlo.
 - c. Se encamina a un peligro. El PJ le debe avisar y es muy difícil (lo ve por un monitor, es etéreo...).
 - d. Hace algo terrible y debe enfrentarlo para que pare.
4. **Algo terrible persigue al PJ. (+1 Estrés)** Su motivación pasa a ser, temporalmente, huir desesperadamente.
 - a. Si fracasa, en la **Siguiente escena** va a la 8, sin tirar.
5. **Uno de los miedos del PJ.** Debe enfrentarse al miedo en una prueba de estabilidad en desventaja (circunstancias).
 - a. Si tiene **éxito** (crítico, total o parcial), además de lo establecido para la prueba, **baja 2 puntos su estrés**.
 - b. Si sale por **3^a vez** (hay 2 miedos), Se juega la **escena 6**.
6. En el Sueño Sigue algo terrible relacionado con el mal al que se enfrentan. Dentro de la escena se esconde alguna pista de cómo derrotarlo (o ayudarlo) o de lo que ocurrió. Debe jugar una prueba de estabilidad.
7. Al PJ le sucede algo terrible y no puede hacer nada (enterrado vivo, se le caen trozos, cae al vacío, se ahoga, lo torturan...). Debe jugar una prueba de estabilidad.
8. El PJ está cara a cara con el responsable del mal (+1 Estrés). Debe derrotarlo (uir, escondese, pelear, ahuyentarlo con la fe...). (Quizá requiera más de 1 éxito).

Escenas de una pesadilla

Una pesadilla se divide en escenas. Lo que sucede en cada escena (y salvo que "El Ente" diga lo contrario) lo decide una tirada de dado, el tipo de dado que se lanza va cambiando.

En la primera escena, el PJ tiene su **salud intacta**, sea cual sea su estado en el mundo real, y se lanza 1d3 para determinar qué ocurre. El **estrés es el mismo** que despierto.

Secuencia: Al avanzar, si no se fracasa, el dado sube de categoría en este orden ($1d3 \rightarrow 1d4 \rightarrow 1d6 \rightarrow 1d8$)★. Una vez en $1d8$, al avanzar por la pesadilla, se sigue lanzando $1d8$.
★Algunas escenas pueden llevar directamente a otras.

Para jugar estas escenas, el jugador y "El Ente" deben ponerse de acuerdo y decidir cómo quieren narrarlas:

- **Responsabilidad exclusiva de "El Ente"**: "El Ente" debe presentar los detalles de la escena y reaccionar a las acciones del PJ dentro de ella.
- **Responsabilidad compartida entre "El Ente" y jugador**: En cuyo caso, "El Ente" presenta la escena de una forma somera con un par de preguntas (adecuadas a la escena y aventura) para el jugador. Por ejemplo:
 - ¿Cómo ves lo que está ocurriendo?
 - ¿Qué crees que puedes hacer al respecto?
- **Responsabilidad total del jugador** (solo para la escena 5, uno de los mayores miedos del PJ): El jugador narra una escena en la que se tiene que enfrentar a su mayor miedo y cuenta cómo lo hace. "El Ente", simplemente, **define la prueba** que debe jugar.

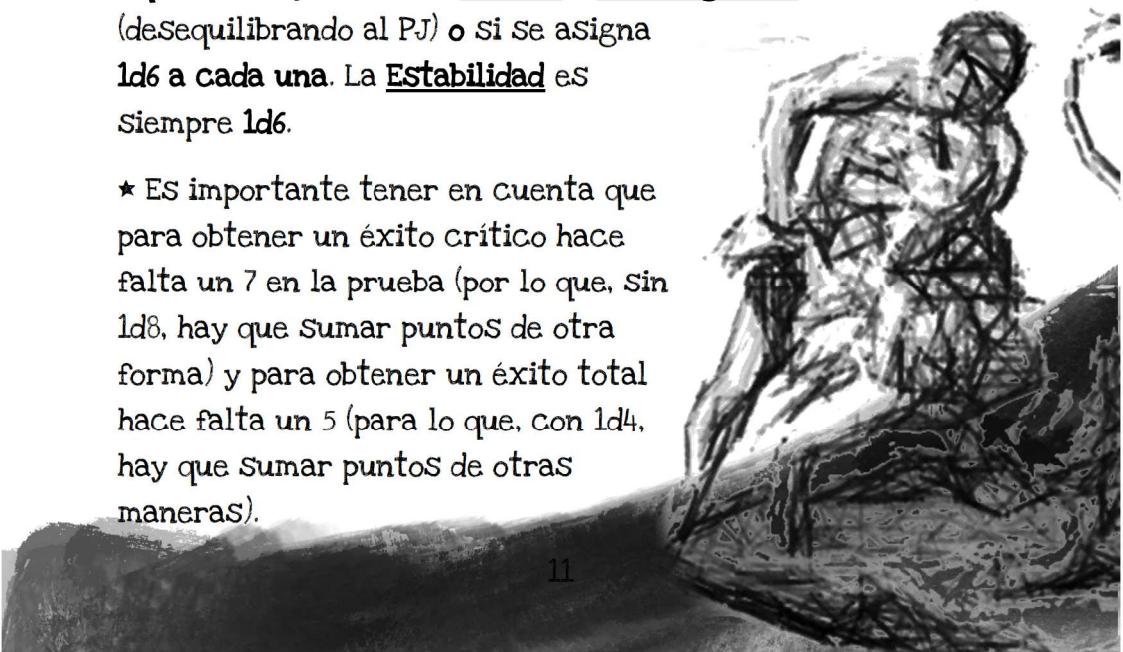
Capacidades

Cada una de las Capacidades de un PJ se utiliza para jugar un determinado tipo de prueba. Estas pruebas tienen el mismo nombre que la capacidad y se juegan con el dado que se le ha asignado a esa capacidad.

- **Acción**: Cualquier prueba que implique hacer algo físico o tangible (fuerza, agilidad, arreglar algo, ver y oír, pelear, manipular una máquina o mecanismo...).
- **Investigación**: Cualquier acción vinculada con el conocimiento (saber, buscar o transmitir información, buscar libros, interpretar mapas o planos, comprender o realizar un ritual...)
- **Estabilidad**: Sobreponerse a cualquier enfrentamiento con un evento sobrenatural, hacer pruebas de fe...

Al crear un personaje jugador (PJ), hay que elegir★ si se reparte $1d4$ y $1d8$ entre Acción e Investigación (desequilibrando al PJ) o si se asigna $1d6$ a cada una. La Estabilidad es siempre $1d6$.

★ Es importante tener en cuenta que para obtener un éxito crítico hace falta un 7 en la prueba (por lo que, sin $1d8$, hay que sumar puntos de otra forma) y para obtener un éxito total hace falta un 5 (para lo que, con $1d4$, hay que sumar puntos de otras maneras).



Oficio y afición

El jugador debe elegir un **oficio** y una **afición** (acordes a la época y al escenario) para su PJ. Cualquier prueba relacionada con el **oficio** o **afición** del PJ, la juega con ventaja.



Vínculos y objeto personal

Un PJ tiene **vínculos personales** que le ayudan a racionalizar y serenarse. Se deben anotar en la hoja dos vínculos del PJ:

1. La persona en la que más confía admira, respeta o ama **del grupo de protagonistas** (Si los PJ no se conocen al comenzar, se puede elegir más adelante).
2. Cualquier **otra persona o animal** (viva o muerta) a quien ame o admire.

Una vez por aventura, hablar con el vínculo 1 (si es posible) o pensar en el vínculo 2 permite **bajar 1 punto de estrés**.

Los PJ tienen un objeto personal (una foto, un llavero, una cruz... lo que sea) que les tranquiliza. El jugador debe anotar el de su PJ. Descartarlo ("quemarlo") baja el estrés 2 puntos.

Miedos

Todo el mundo tiene miedo a algo. El jugador debe anotar los 2 mayores miedos de su PJ (para no pasar un mal rato, es mejor que los miedos de su PJ no sean los del jugador).

Una prueba con miedo tiene **desventaja** (circunstancias).

Según su letalidad, una pesadilla puede ser:

- Letal:
 - El **daño físico** que sufre el PJ en la pesadilla también **lo sufre su cuerpo físico** en el mundo "real".
 - Si muere en el mundo onírico, **también muere en el mundo real**.
 - Al **despertar** tendrá el **estado de salud más grave** entre el de su cuerpo real y el de la pesadilla.
- No letal:
 - Si el PJ **sufre daño** en el sueño, **no lo sufre su cuerpo**.
 - Si muere, la pesadilla **vuelve a empezar** en la primera escena (1d3) y con la salud intacta.



Tipos de pesadilla

Una pesadilla puede ser, según lo difícil que es salir de ella:

- Normal:

- Se sale al acumular **3 puntos de estrés** dentro de ella.
- Se sale **si alguien despierta** al PJ (prueba de acción).
- Se sale **si lo decide el mal** (o "El Ente").

- Trampa:

- Se sale **derrotando al mal** en el sueño (en algunas aventuras, puede volver, así que el PJ conserva el AS).
- Se sale **si lo sacan desde fuera** (usando algún **ritual** o lo que "El Ente" haya determinado).
- **El mal** ("El Ente") lo puede "**Soltar**", temporalmente.



Salud

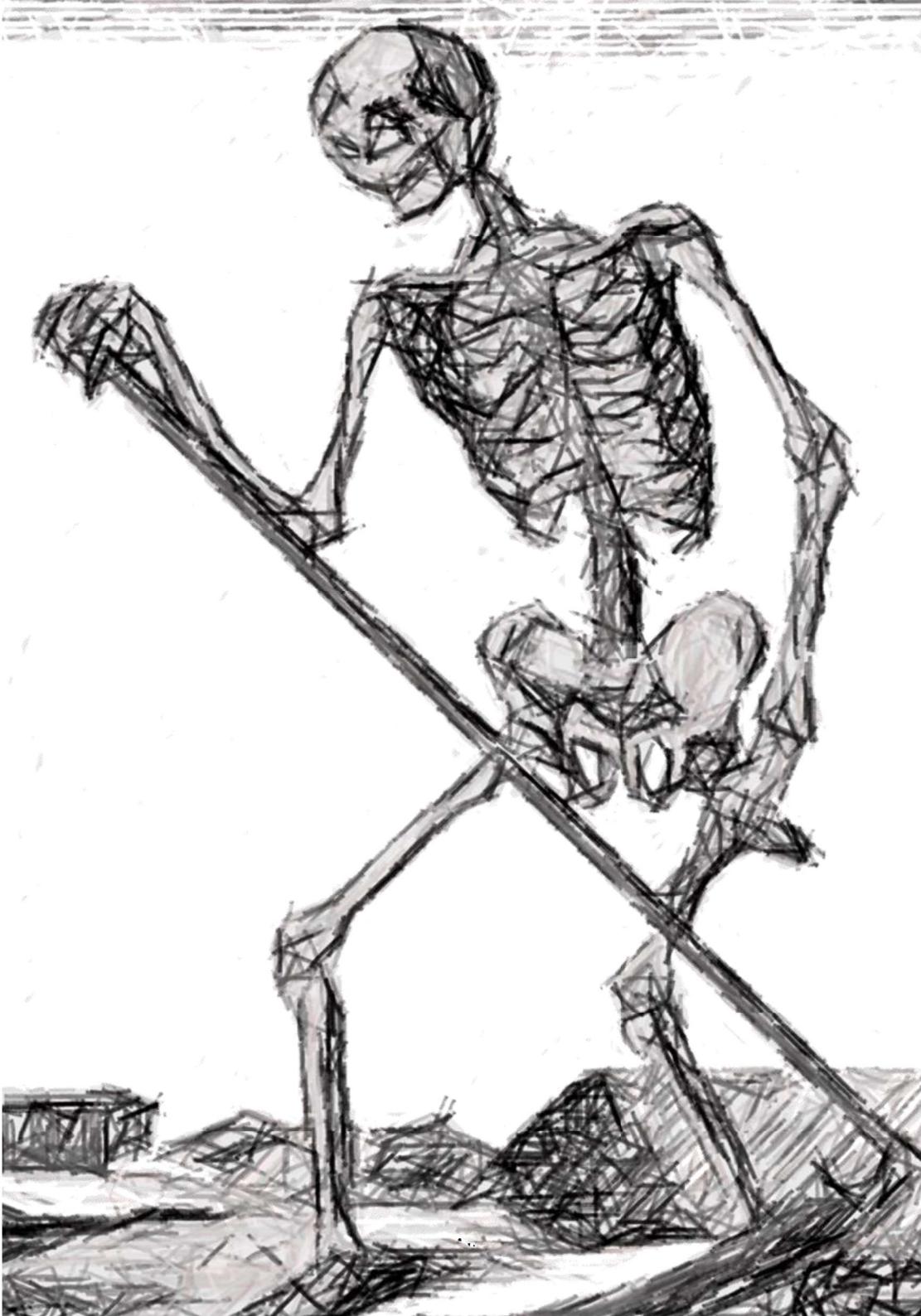
Un PJ puede estar en 5 posibles estados de salud:

- **Ileso** (estado de un PJ que no ha sufrido ningún daño).
- **Rasguñado** (estado del PJ tras sufrir **1 daño**).
- **Herido** (estado del PJ tras sufrir **2 daños**).
- **Malherido** (estado del PJ tras sufrir **3 daños**).
 - Todas las acciones que intente un PJ malherido, las juega con **desventaja**.
 - En un **combate**, un PJ malherido ha sido **derrotado** y está a merced del rival, salvo que este intente **rematarlo** (en tal caso podrá intentar hacer algo).
- **Muerto** (estado del PJ tras sufrir **4 daños**).
 - El PJ ha muerto. Es momento de **hacerse uno nuevo**.

La **Salud** se recupera **descansando** (incluso si se sufre una pesadilla). Pero no se recupera a la misma velocidad según el estado de salud en el que se encuentra el PJ.

- De **Rasguñado** a **Ileso** se pasa tras **1 h** de descanso.
- De **Herido** a **Rasguñado** se pasa con **24 h** de descanso.
- De **Malherido** a **Herido** se pasa tras **72 h** (3 d) de descanso.
- De **Muerto** no es posible recuperarse.

Una **prueba de acción exitosa** (del PJ o de otro PJ, para curar a un PJ) le permite **recuperar un estado** en el **tiempo** que se requiere para la **recuperación del estado** inmediatamente **más leve** (*ejemplo: recuperarse de Malherido a Herido en 24 horas en lugar de en 72*). **Si no se descansa**, los tiempos se multiplican **por 2** (*ejemplo: de Malherido a Herido en 6 días*).



PeSadillas

Dormir mal.

Si el PJ tiene alguna **figura** en su montón de cartas, cuando intenta dormir, sufre una **pesadilla normal** y no descansa (no baja su estrés). Tras la pesadilla, "El Ente" devuelve la carta al montón y baraja.

Si la pesadilla es o no letal, depende de la aventura.

Posesión, dominación y abducción.

Si en el montón de un PJ hay algún **AS**, el PJ puede ser dominado, poseído o abducido (depende de "El ente" y de la aventura) por el ente Sobrenatural antagonista, o por uno de ellos. Si hay más de uno, "El Ente" decide cuándo sucede.

Independientemente de si lo domina, lo posee o lo abduce (se ha llevado su cuerpo a otra dimensión, plano, el infierno o lo que sea...), el PJ está atrapado en una pesadilla de tipo trampa (si es o no letal, depende de la aventura).

El cuerpo físico del PJ poseído o dominado está bajo control de "El Ente" ★, que puede usarlo para lo que quiera (asustar, atacar, hacerse daño...) contra los otros PJ o dejarlo catatónico. Al ser que controla el cuerpo (PJ o PNJ) no le suele importar dañarlo, por lo que, en combate, va al límite y da desventaja a su rival como si combatir fuera su Oficio.

***Opcional:** Una forma divertida de jugar esto (al menos hasta que se den cuenta los demás) es avisar al jugador con una **nota** (o un mensaje privado) de su estado y que sea él/ella quien lo interprete hasta que tenga que jugar su pesadilla.



Estrés

El estrés es un atributo que mide lo desbordado que está un PJ psicológicamente. **No hay un límite**, por lo que se puede acumular estrés indefinidamente. Aunque, en la práctica, un PJ con 6 o más puntos de estrés es bastante incapaz. Un PJ con más de 4 puntos de estrés no da ventaja al ayudar.

Inicialmente, un PJ tiene 0 puntos de estrés.

El estrés de un PJ se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) cuando duerme 6 horas seguidas, pero solo cuando el PJ descansa sin sufrir una pesadilla. Si duerme menos tiempo, baja 1 punto cada 3 horas.

"Quemar" el objeto personal baja 2 puntos de estrés. Los vínculos pueden bajarlo 1 punto una vez por aventura.

Mucho ojo! en este juego, es **vital** mantener el estrés bajo.

Motivación

El **motivo personal** por el que el PJ está ahí y podría estar dispuesto a esforzarse al máximo (una deuda de juego, enamorado/a, el ansia de conocimiento, querer formar parte del grupo, la Seguridad de sus seres queridos...). Se apunta al final de la hoja de personaje al comenzar la aventura.

La motivación puede ser empleada como **Circunstancia** para obtener ventaja en una prueba a cambio de **Subir 1 punto de estrés**.

Una vez por aventura, el jugador puede decidir **cambiar la motivación** de su personaje (*por ejemplo: el dinero por Sobrevivir*) a cambio de **Subir 1 punto su estrés**.

Algunas escenas de una **Pesadilla** pueden hacer que, temporalmente (mientras dura esa escena), la motivación de un PJ sea diferente.

Equipamiento

Un PJ dispone de lo que tenga a mano en el lugar y de lo que tenga sentido para su oficio o afición (va incluido en la ventaja que dan).



Cartas

Se puede usar una baraja española, una de póker o una de tarot de la que se han retirado los 22 triunfos arcanos.

"El Ente" hace un montón de cartas (que solo puede ver él/ella) para cada PJ. Al comenzar la aventura, **añade una carta al azar a cada montón**.

Al afrontar eventos **Sobrenaturales** o en las **pruebas de estabilidad**, los jugadores **roban cartas** (sin mirar) y se las dan a "El Ente" para que las añada al montón de sus respectivos PJ (también puede cogerlas directamente "El Ente" y colocarlas en el montón del correspondiente PJ).

Las cartas sirven para marcar a los PJ como **objetivos del mal** y "El Ente" puede decidir cómo, según el argumento. Sin embargo, por defecto en el juego, y si el argumento (o "El Ente") no indica lo contrario, las cartas son para marcar a los PJ para **"Dormir mal"** (las **figuras**) o para **"Posesión, dominación y abducción"** (los **Ases**).

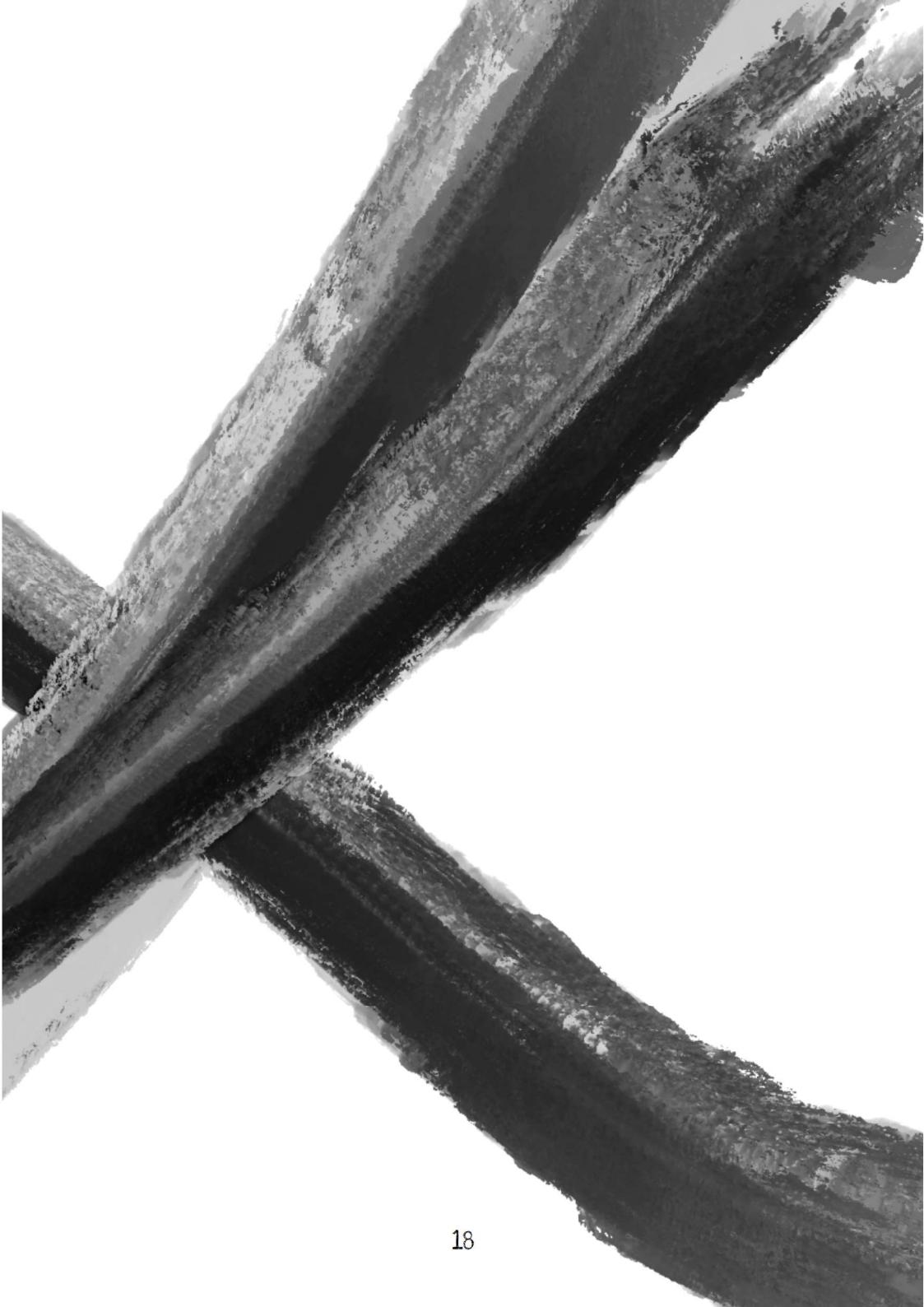


Es posible introducir más o menos Ases, figuras o cartas normales para aumentar o reducir las posibilidades de que los PJ sean marcados.



Sistema de juego





Eventos Sobrenaturales

Presenciar o participar en un evento Sobrenatural (una aparición fantasmal, un accidente improbable, Sonidos extraños, objetos en movimiento, un ritual, Su reflejo le mira extrañamente...) en el mundo real (en una pesadilla no) implica que el jugador debe hacer 2 cosas:

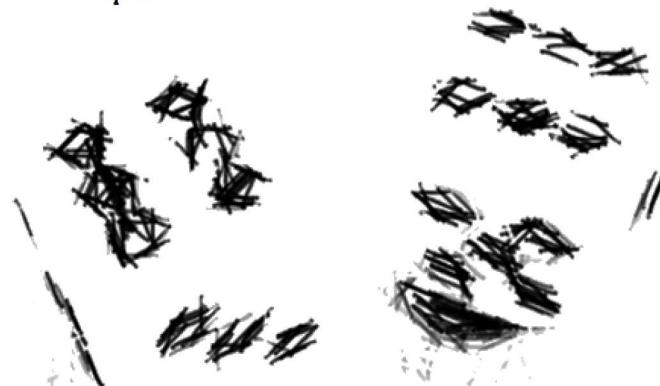
1. Jugar una prueba de Estabilidad con el P.J.
2. Robar una carta de la baraja y dársela a "El Ente" Sin haberla mirado.

Pruebas

Para realizar cualquier prueba (Acción, Investigación o Estabilidad), el jugador lanza un dado como el indicado en Su Capacidad (1d4, 1d6 o 1d8) para ese tipo de prueba. En función del resultado obtenido, la prueba tiene una resolución:

- 0 o menos: Pifia
 - De 1 a 2: Fracaso
 - De 3 a 4: Éxito parcial
 - De 5 a 6: Éxito
 - 7 o más: Éxito crítico
- } Fracasos
- } Éxitos

Lo que ocurre con una u otra resolución depende del tipo de prueba (ver "Consecuencias de la Resolución de la prueba", al final del capítulo).



Modificadores a las pruebas

En una prueba se pueden emplear **modificadores** que permiten lanzar más dados (ventajas y desventajas), o sumar y restar puntos al resultado (dados de estrés o quemar Rasgos). A continuación, se detalla cómo funcionan.

Ventajas y Desventajas

Un PJ puede tener ventaja o desventaja en una prueba si "El Ente" determina que se dan unas circunstancias que facilitan o dificultan la consecución de su objetivo (ventaja numérica, la motivación, buena posición, mejores armas o herramientas, ser ayudado, no haber visto el mal, Miedo...). También puede tener ventaja si su Oficio o su Afición están relacionados con lo que quiere hacer. Un PJ tiene desventaja de circunstancias cuando está malherido.

En una prueba enfrentada, el PJ tiene ventaja cuando las circunstancias, el oficio o la afición adecuada le favorecen. Si favorecen a su rival, tiene desventaja. Si ambos tienen algo a favor, se compara siguiendo los siguientes criterios:

- 2 elementos a favor son mejores que 1.
- Jerarquía: Oficio mejor que Circunstancias, y Circunstancias mejor que Afición.
- Una desventaja y una ventaja de la misma jerarquía se contrarrestan.

Cuando el PJ tiene ventaja o desventaja, lanza un dado más:

- Ventaja: Lanza 1d6 extra y elige el resultado más alto.
- Desventaja: Lanza 1d8 extra y elige el resultado más bajo.



Combate

Este juego no está pensado para que los PJ se dediquen a combatir enemigos. Aun así, un personaje poseído o una criatura dentro de una pesadilla podrían atacar a un PJ.

El combate se resuelve con pruebas de acción enfrentadas del protagonista contra su rival (un PJ poseído es un PNJ) (un personaje poseído/dominado da desventaja como Oficio).

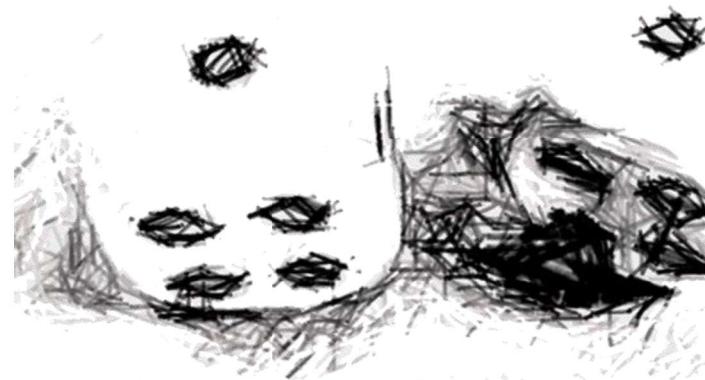
Tener un arma mejor (más adecuada para la escena), mejor posición o ventaja numérica son circunstancias de ventaja.

- Además de las consecuencias normales de la prueba de acción, cada éxito causa un daño al rival; cada fracaso, el PJ sufre un daño.
- Cuando un personaje (el PJ o su rival) alcanza el estado Malherido, está derrotado y sometido a su adversario (salvo que intenten rematarlo; en tal caso podrá defenderse).

Pérdida de control

Cuando un PJ pierde el control, debe elegir, de entre las opciones que le dé "El Ente" (de entre las siguientes), la opción que mejor encaje con la situación (o se lanza $1d4$):

1. Sale **corriendo descontrolado** en una dirección indeterminada (Se hace 1 daño).
2. **Immóvil, grita descontroladamente** (Sube 1 Su Estrés).
3. **Deja caer lo que tenga en las manos** (deja caer un objeto **importante** y Se marcha. Si no lleva nada, deja caer su **objeto personal**).
4. **Se desmaya** (Sufre una **pesadilla normal**) (no aplicable si el PJ ya está dentro de una pesadilla).
5. **Otra reacción** que Se le ocurra a "El Ente".



Dados de Estrés

Además de los dados que lanza el PJ para hacer una prueba, el jugador debe lanzar (*de forma diferenciada: antes o después o con dados de otro color*) **tantos d6 como puntos de estrés** tenga el PJ.

- Sumará al resultado de su prueba 1 punto (+1) por cada dado de estrés en el que obtenga un 6.
- Restará al resultado de la prueba 1 punto (-1) por cada dado de estrés en el que obtenga un número igual o menor a su estrés, exceptuando el 6.

Ejemplo: Con 3 en Estrés, el jugador lanza 3d6, suma 1 con cada dado en el que sale un 6 y resta 1 por cada dado en el que obtiene 3 o menos. Si tiene 8 en estrés, lanza 8d6, Suma 1 con cada 6 y resta 1 con cada resultado distinto de 6 (ya que los d6 solo pueden obtener 1, 2, 3, 4, 5 y 6).

El estrés es muy determinante en las posibilidades de tener éxito en las pruebas, es importante mantenerlo bajo.

Prueba de Estabilidad

Cuando un PJ presencia un evento Sobrenatural, o su fe se pone a prueba, debe **jugar una prueba de estabilidad** antes de poder hacer cualquier cosa (si fracasa, no puede hacerla).

- **Pifia:** El PJ Sufre una pérdida de control, Sube 1 punto de estrés y roba una carta para su montón.
- **Fracaso:** El PJ Sufre una pérdida de control y roba una carta para su montón.
- **Éxito parcial:** Como éxito, pero, además, elige entre:
 - Subir 1 punto de estrés.
 - Robar una carta para su montón.
- **Éxito:** El PJ actúa con "normalidad" (puede hacer cualquier otra prueba, si es necesario).
- **Éxito crítico:** Como Éxito, pero, además, elige entre:
 - Bajar 1 punto de estrés.
 - Descartar (al azar) una carta de su montón.

Quemar rasgos

Explicando cómo o por qué, una vez por aventura y Rasgo, un PJ puede "quemar" un Rasgo (arquetipo o rasgo de personalidad) para **Sumar o restar 1 a cualquier resultado obtenido en un dado**, sea cual sea la prueba (o tirada) y después de haberla hecho.

Solo se puede "quemar" un Rasgo por prueba (o tirada).

Una vez quemado un Rasgo, el jugador debería tenerlo en cuenta e interpretarlo.



- "El Ente" indica que, aunque sea su gata, Alex tiene **desventaja**, ya que la gata no la reconoce, pero ella actúa como si lo hiciera. Así que lanza 1d6 más y elige el peor resultado.
 - Obtiene un 6, así que se queda el 3 (el más bajo).
- También tiene **2 puntos de estrés**, por lo que tira, con dados de otro color, 2d6 de estrés.
 - Obtiene un 2 y un 5. 2 es igual o menor que su estrés, por lo que resta 1 punto a su tirada. El 5 no suma ni resta nada.

3 menos 1 (del estrés) es 2. Alex no consigue encerrar a Lili. Judit, que maneja a Alex, decide quemar uno de sus rasgos (Temeraria) para subir un punto su tirada de dado (de 3 a 4).

4 menos 1 es 3, **éxito parcial**. Como no tiene prisa, elige la **consecuencia** de perder mucho tiempo. Finalmente, tras muchas vueltas por toda la casa perseguida por Lili, consigue cerrar la puerta de la sala con la gata dentro.

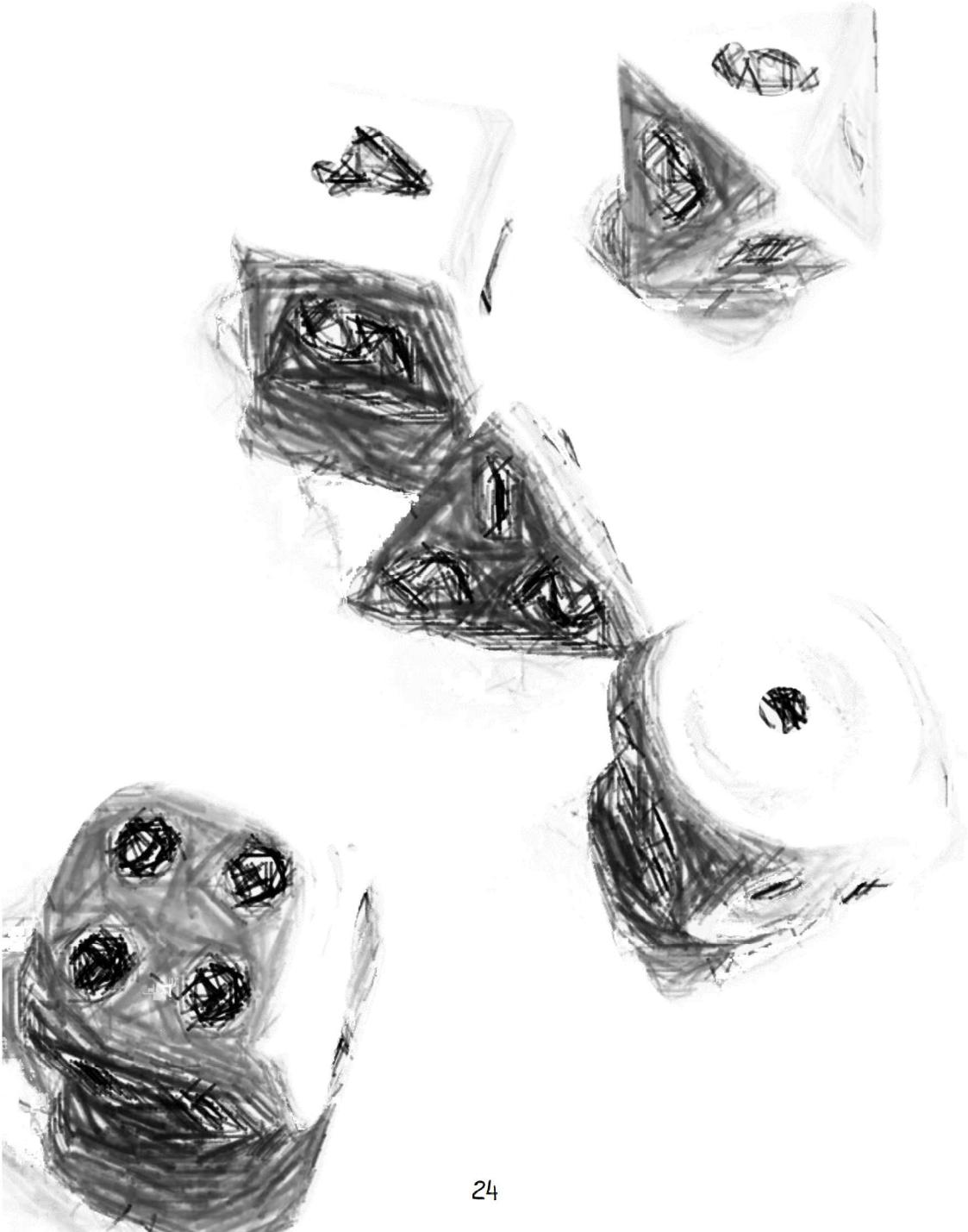


Consecuencias de la Resolución de una prueba

Qué ocurre al lograr una resolución (fracaso, éxito, éxito parcial o éxito crítico) u otra depende del **tipo de prueba**.

¡Ojo! Algunas **pruebas especiales** (el combate, los rituales, las pruebas dentro de una pesadilla o "no creer") pueden añadir alguna **consecuencia extra** a las resoluciones aquí descritas para los diferentes tipos de prueba, y otras, por lo prolongado de la acción o porque dependen de un rival, pueden **requerir** la consecución de **más de un éxito** (como, por ejemplo, Someter a un rival o hacer un ritual complicado). "El Ente" puede usar un reloj como estos para llevar la cuenta de los éxitos que le faltan.





Prueba de Acción y prueba de investigación

- **Pifia:** Como Fracaso, pero con **una consecuencia** (ver Éxito parcial) que elige "El Ente".
- **Fracaso:** El PJ no logra lo que se propone.
- **Éxito parcial:** El PJ logra lo que se propone, pero con **una consecuencia** que elige el jugador entre las opciones que le ofrezca "El Ente" (entre estas):
 - Se hace **un daño** (que el jugador diga cómo).
 - Desespera (aumenta en **un punto de estrés**).
 - Pierde mucho tiempo.
 - **Otra opción** que se adapte a la situación.
- **Éxito:** El PJ logra lo que se propone.
- **Éxito crítico:** El PJ logra lo que se propone y **algo más**, que elige el jugador de entre las opciones que ofrece "El ente" (entre estas):
 - Cuenta como 2 éxitos (doble éxito).
 - Satisfecho (baja un punto de estrés).
 - Lo hace en mucho menos tiempo.
 - **Otra opción** que se adapte a la situación.

Ejemplo: Alex está siendo perseguida por la gata Lili, que ha enloquecido. Para lograr encerrar a la gata en la sala, "El Ente" pide una prueba de acción.

- *Alex tiene 1d6 en Acción, por lo que lanza 1d6.*
 - *Obtiene un 3*
- *El oficio de Alex es abogada y su afición es la antigua Roma, por lo que no consigue ninguna ventaja.*