




TERROR CON  
RAPIDO Y FÁCIL  
SIMPLIFICADO

## Licencia

**Esta obra está escrita bajo licencia Creative Commons:** <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/deed.es>  Este obra

esta bajo una [licencia](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/88x31.png).

**Rápido y Fácil** es un juego de rol distribuido bajo licencia Creative Commons by SA. La conversión de los diversos encuentros a este sistema se acoge a esta misma licencia. A todos que sacaron ediciones anteriores y ambientaciones de este sistema a todos ellos el reconocimiento que se merecen por su trabajo así como mención de otros sitios de interés y de información como la enciclopedia Encarta, wikipedia, Google, Comunidad Umbría, Rolficción, etc.  
Dirección e idea de la Versión RyF Simplificada Lebaa

Puede descargarse gratuitamente la edición digital del manual de Rápido y Fácil en la siguiente dirección:

<http://rapidoyfacil.es/>.

Mención de inspiración para esta ambientación novelas y películas como Agatha Cristie, Stephen King, Alfred Hitchcock (...) El Resplandor, The Ring, Psicosis, etc, etc.



### RyF Simplificado

Esta basada en el juego Rápido y Fácil.

Esta nueva versión que os presentamos de RyF simplificado, se centra más en las versiones actuales de juegos de rol. Más Narrativo y descriptivo.

Ideal para aventuras de suspense, terror e intriga, pero también adaptable para cualquier ambientación al ser un sistema genérico se amolda muy fácilmente a cualquier tipo de aventuras.

Te aconsejamos que si te gusta este sistema de 50 paginas te lo fotocopies a A5.

... 3, 2, 1 ... ¡ COMENZAMOS!

## CONTENIDO.

---

¿Qué es un juego de rol, y qué se necesita...?	4.
Hoja de Personaje...	5.
¿Como se Juega...?	8.
Tiradas...	9.
Acciones...	10.
Bases del terror...	16.
El nacimiento de un Personaje...	18.
Personajes no Jugadores...	26.
Poderes...	28.
Crear una aventura...	29.
Aventura corta ...	30.
Resumen de reglas...	45.
Fichas...	47.
Índice...	49.
Notas Director...	50.

## ¿Qué es un juego de Rol, y qué se necesita?

---

Este manual no es una ambientación, pero te ayudará con tus historias preferidas, sobre todo si son de suspense, o de terror. Si por una de estas lo quieres fotocopiar recomendamos que sea en formato A5.

Piensa en tú novela preferida, una película, una historia que quieras contar, un comic, etc. Ahora tienes la oportunidad tu y tus amigos de ser los protagonistas, este manual te ayudará a ello. [ También ver pag, 8]

*Quieres ser el protagonista de tu película preferida, o de una novela, tienes una historia que contar?, Pues entonces este es tu juego Reune un grupo de amigos, consigue unos lapices, folios, gomas y unas fichas que hagan de Token*

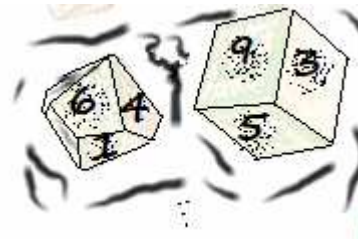
*¡¡¡ Llévalo !!*

*¡¡ Vamos a jugar !!*



### Para jugar solo necesitas:

- ° Uno de vosotros que haga de director y de 1 a 4 amigos más
- ° Una hoja de Personaje, unos lápices y gomas para apuntar.
- ° Tres dados de 10 caras y dos dados de seis caras, (sería mejor que cada jugador tuviese el suyo).
- ° Un objeto que sirva de Token, puede ser las fichas del parchís, del domino, etc. Algo sencillo que se tenga por casa.



# Hoja de personaje.

*Imagen*

Nombre \_\_\_\_\_  
Físico: \_\_\_\_\_  
Profesión: \_\_\_\_\_

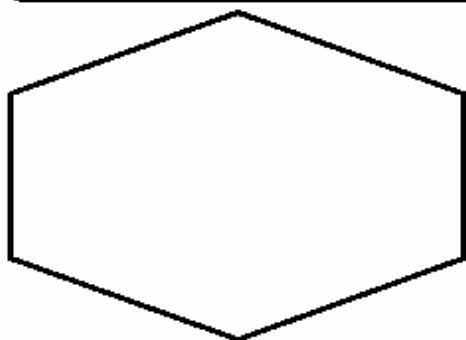
*Tokens*

Citas: a) \_\_\_\_\_  
b) \_\_\_\_\_  
c) \_\_\_\_\_

*Físico Destreza Inteligencia Percepción*

♥ \_\_\_\_\_ ⚡ \_\_\_\_\_ ☁ \_\_\_\_\_ 👁 \_\_\_\_\_

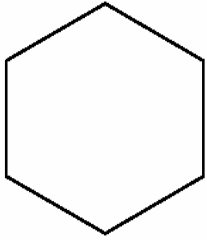
✦ Puntos de Vida: \_\_\_\_\_  
✦ Puntos De Cordura: \_\_\_\_\_




En el apartado de imaginen puedes colocar una foto, un dibujo, o un diseño hecho por ti de tu personaje.

Nombre \_\_\_\_\_  
Físico: \_\_\_\_\_  
Profesión: \_\_\_\_\_

En este apartado es para poner el nombre de tu personaje, lo más destacado de su físico, o especie, y por último su Profesión.



[ También ver pag, 19,20] Aquí pondremos los Tokens, por lo general comenzaremos con dos por personaje y un tercero que se pondrá en el centro de la mesa, (uno por jugador) es un token en común y únicamente se podrá usar con el permiso del resto, o bajo la responsabilidad del propio personaje jugador. Solo al comienzo de la sesión se recuperan todos

*Citas: a)* \_\_\_\_\_  
 *b)* \_\_\_\_\_  
*c)* \_\_\_\_\_

Citas : el jugador en la interpretación de su personaje al decir las en voz alta recibirá una ventaja, en forma de +1 a la tirada, y le da derecho a usar el Token en estas. (Los Tokens son para algo relacionado con el Personaje: Citas, Historias, Profesión, etc.)

*Físico Destreza Inteligencia Percepción*  
 \_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_

[ También ver pag, 22]

En este sistema simplificado no usaremos habilidades solo los atributos de:

**Físico** para puntos de salud, y esfuerzos corporales.

**Destreza** para los momentos de agilidad, reflejos, etc.

**Inteligencia** para los puntos mentales de cordura, realizar cálculos, etc.

**Percepción** con todo lo relacionado con buscar, oler, ver, tacto, etc...

✦ *Puntos de Vida:* \_\_\_\_\_

✦ *Puntos De Cordura:* \_\_\_\_\_

Puntos de Vida: serán 15, (puede ser menos según el tipo de aventura pensada por el director), se añaden además lo que tengas en Físico, al llegar por debajo de cero el personaje muere.

Puntos de cordura: serán 15 puntos, más los puntos que se tengan en inteligencia. Al llegar por debajo de cero, te vuelves psicótico, y pierdes tu personaje.

-----  
*Recuerda que: Según la aventura pensada por el director podría incluso en lugar de ser 15 puntos, ser 10 o 12, pero la base de partida en una aventura típica de terror será de 15*

*Los puntos de vida y de cordura al no ser muy numerosos hace que las aventuras sean más intensas y el jugador se implique más con su personaje, ya que, se pretende con este sistema simplificado del RyF crear tensión, suspense y terror.*

-----



## ¿Cómo se juega?

RyF está diseñado para ayudarte a que te sientas dentro de tu personaje; tu principal objetivo durante el juego debe ser interpretar y actuar. [ También ver pag, 4 ]

Toda interacción social entre personajes se resuelve utilizando la lógica y las motivaciones de estos.

Las acciones de tu personaje dependerán de cómo lo interpretes, según como lleves al personaje se meterá en unos embrollos o en otros. Dependerá también del resultado de las tiradas si te son favorables o en contra. Cada jugador es libre y decide, cómo reaccionara su personaje según el entorno o escenario que se encuentre o como lo ven los demás personajes jugadores.

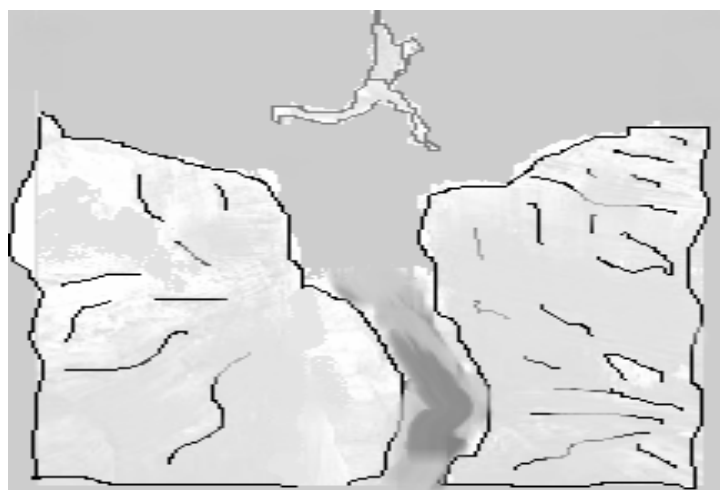
Lo importante es identificarte y sentirte cómodo con él, tu personaje tendrá siempre unos puntos fuertes y otros débiles.

*Hay que diferenciar durante el juego, al jugador del personaje, tal vez sepas tu cosas que tu personaje en realidad no tendría por que saberlo. Sed consecuentes con esto; en la mesa de juego entre los personajes se llaman siempre por sus nombres asignados, NO por el del jugador.*



*Yo no soy mi personaje*

Para aquellas situaciones dudosas o peligrosas, cuando tu personaje quiera realizar una acción física o mental, se utilizaran los dados.





## Tiradas.

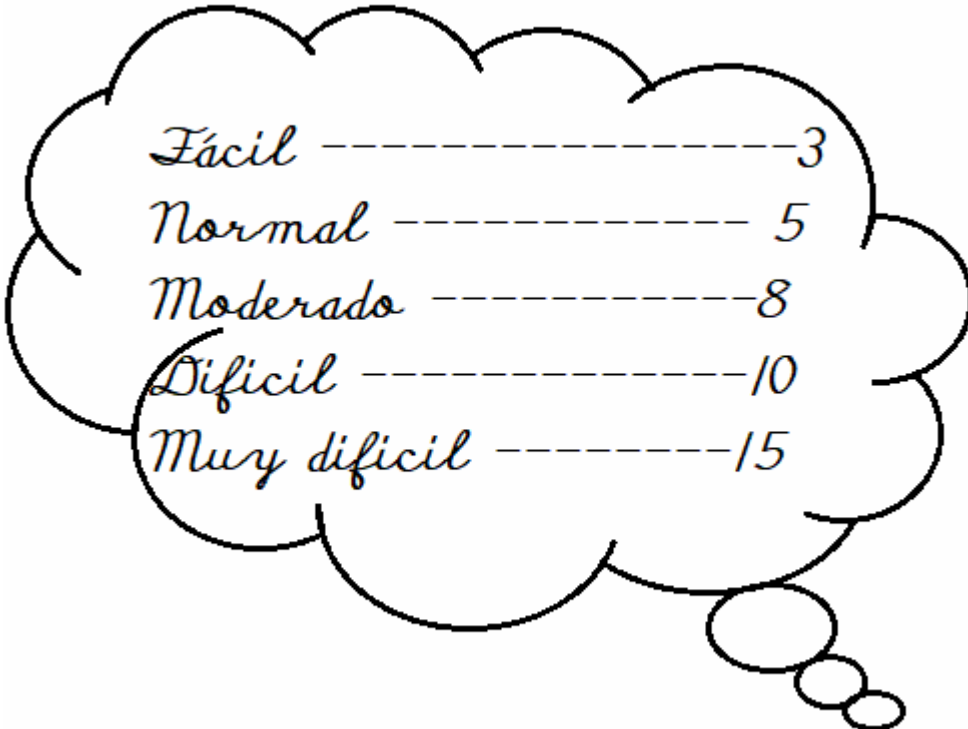
---

Para realizar una acción que necesite tirada, lanzaremos tres dados de diez caras (1 o 3d10) y nos quedaremos con el del valor del medio, es decir, ni el más bajo ni el más alto, al dado de valor medio le llamaremos a partir de ahora “dado objetivo”.

Cuando hay un factor que favorece al personaje, como su Token, al enunciar una de sus Citas. El valor a elegir de los dados lanzados sube un rango. Y en caso de que algún factor negativo afecte al personaje, como estar en muy mala posición, el valor baja un rango.

Se tira 1 o 3d10 y el resultado se le agrega: el atributo, una cita o un token.

El resultado final tiene que igualar o superar una dificultad puesta por el Director según la siguiente tabla:



<i>Fácil</i>	-----	3
<i>Normal</i>	-----	5
<i>Moderado</i>	-----	8
<i>Difícil</i>	-----	10
<i>Muy difícil</i>	-----	15



## Acciones.

---

### **Tiradas Enfrentadas**

Cuando dos o más personajes compiten en las tiradas enfrentadas el jugador que saque más alto tiene éxito, si hay empate se tira de nuevo. En una competición el que gane en tres ocasiones triunfa.

### **Críticos y Pifias**

En el sistema simplificado, no hay como en otras versiones, explosiones de dados, críticos o pifias.

En su lugar los jugadores y sobre todo el director de juego tendrían que añadir en la narración los beneficios o complicaciones.

.....  
*Por Ejemplo: si ( en la dificultad moderada de 8) al igualar o superar esta sacáramos un 3, no solo no lo haría, sino que además, se le complicaría la acción.*

*Lo mismo pasaría si fuera una acción superada con mucha diferencia, tendría ventajas como: terminar antes, o en el caso del daño podría tener una bonificación de +1 o de +2, por ejemplo.*

### **Situaciones extremas**

También podría darse el “ocasional” caso que una situación fuera tan favorable para el personaje, que el director le diera la opción de usar la tirada más alta sin gastar token.

O al contrario que fuera una situación tan nefasta que tuviese que usar la tirada más baja.

*Pero recuerda esto solo sería para ocasiones excepcionales.*

### **Tienes una Acción Mayor y Menor**

Contará como una acción menor: hablar, moverte tres metros, cambiar de arma...,y será una acción mayor: combatir, atacar, etc...

### **Combate**

Según la narración o la situación, la iniciativa será comenzada por un personaje o un personaje no jugador, al terminar este su turno

será el mismo jugador el que determinará quien continúa con la iniciativa y así, sucesivamente hasta que se complete la ronda.

Ante la duda, se podría efectuar una tirada de percepción y el que más saque será el que vaya primero, pero esta opción se aconseja como alternativa.

Para golpear a un contrario, el defensor realizará una tirada del atributo más adecuado. Físico si pretende parar el golpe, o Destreza si lo esquiva, también podría usar otros como Inteligencia poniendo un obstáculo o una trampa delante del atacante. Todo dependerá de como se desarrolle la acción y la narración.

El atacante ha de superar la tirada del defensor, puesto que, si igualara su defensa no le agredería, sin embargo, tendría una ventaja de +2 para su próximo ataque.

• Para hacer una acción tienes que sacar la Dificultad puesta por el director, y según la diferencia con esa Dificultad, podrías tener mejoras o contratiempos o pifias..

• La Iniciativa: cuando un personaje termina este decide quien continua por él.

• Para Atacar y dar has de superar su tirada de defensa

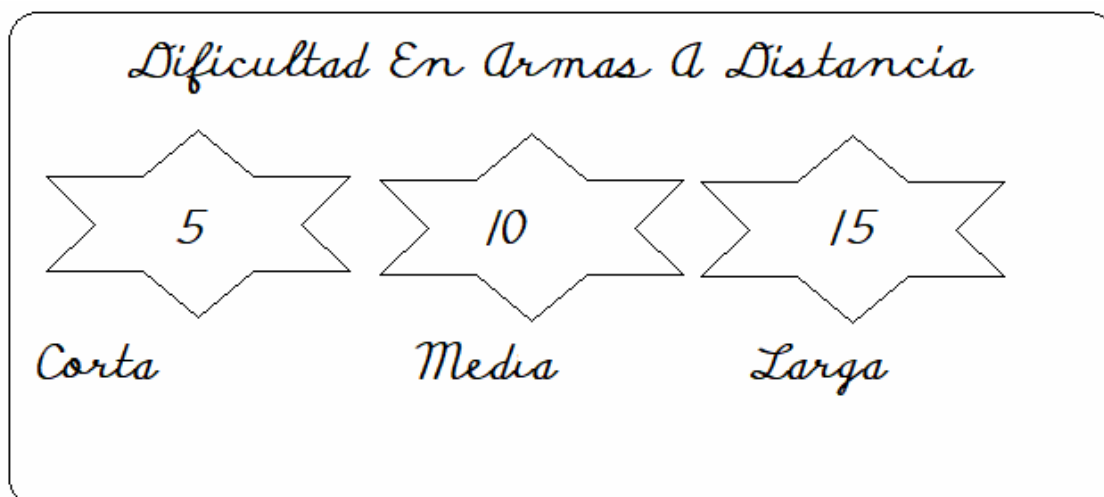
*¿Qué puedo hacer en mi turno?*



Lo que se pretende en el combate es que sea narrativo, dinámico y que los dados marquen las pautas justas para que la aventura narrada entre todos fluya.

Cuando se llegue por debajo de los puntos de vida el personaje fallece. No habrá penalizador por estar malherido, o herido, más que una simple interpretación por parte de los personajes en el combate. [ También ver pag, 21 y 22 ]

## Armas A Distancia



Teniendo en cuenta la luminosidad del lugar, el terreno, la cobertura y la distancia, el director asignará una dificultad. Esta ha de ser superada, si es igualada fallará, pero tendrá un +2 para el próximo disparo al mismo objetivo.

### **Protecciones y armas.**

Según la época como es lógico el personaje estaría equipado de una manera u otra; el director no tendría que permitir que las protecciones absorbieran mucho daño ni que fueran muy poderosas, ya que, estamos tratando de aventuras con mucha tensión, quizás con uno, o dos puntos de absorción, sería suficiente; puesto que, se pretende que las partidas sean terroríficas. Así por ejemplo: un escudo podría absorber 1 punto, o el chaleco protector del policía absorbería 1 o la armadura de mallas de un guerrero absorbería 2.

### **¿Puedo atacar o realizar dos acciones?**

No se aconseja hacer doble acción, pero si el director lo permite y es lógica en la narración, elegirías el dado de puntuación más baja las dos veces; y en la segunda acción No podrías usar tus citas utilizadas anteriormente.

## Las armas y su daño

*Si queremos dar un puñetazo el daño será de 1d6 dividido en 2. (1,2=1; 3,4=2; 5,6=3)*

- o Si usamos nuestra NAVAJA el daño sera 1d6*
- o Si disparamos nuestro REVOLVER sera 1d10.*
- o Si tenemos un rifle el daño sera de 1d6+2.*
- o Si disparamos una escopeta de doble cañon*
- o explotamos una granada, o quizás usamos un lanzallamas, etc. El daño sería de 2d6*

*¿Qué daño causará mi navaja?*



Un ataque cuerpo a cuerpo será un dado de seis (1d6) dividido por dos, (resultado hacia arriba), también sirve un dado de tres caras. Un ataque con arma de filo sería 1d6 completo. Un ataque con arma de fuego podría ser un dado de diez (1d10), quizás un dado de seis con un +2, si fuera algo más mortal como una escopeta de dos cañones pondríamos dos dados de seis siempre según las características del arma y la tensión a crear.

Al sacar el resultado máximo del daño se repite la tirada y el resultado del daño se suma, pero solo una vez, si se volviera a sacar otro resultado máximo, **NO SE REPETIRÍA** la tirada de daño.

Estas cifras son solo una guía, el director puede modificar los valores de las armas, según lo mortal que quiera que sea su aventura.

### **Curación.**

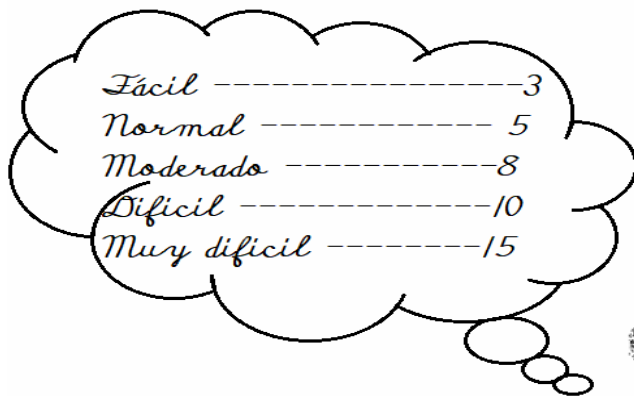
Si se duerme 6 horas o más se recuperará 2 puntos de vida, sino se descansa adecuadamente solo se recuperará 1 punto de vida.

Después de un combate :Tras descansar y tomar aire el personaje recuperará 3 puntos de vida.

Si la herida se trata por alguien competente antes de una hora, con el tiempo suficiente (15 minutos mínimo), se recuperaría

1d6 puntos de vida. (se podría una vez por semana repetir el proceso, en la misma herida).

Los puntos de cordura : Se pueden recuperar durante la aventura, pero se necesitaría alguien experto en la materia, como un curandero, psicólogo, charlatán, religioso, etc. Se necesitaría de un par de horas, y recuperaría 1d6. Podría intentar otra terapia de recuperación a los tres días. *(No hace falta que el que lo esté tratando tire, para ver si lo cura, solo que lo narré y que tenga tiempo y el material adecuado)*



Fácil	-----3
Normal	-----5
Moderado	-----8
Difícil	-----10
Muy difícil	-----15



### **Cordura.**

Ante una situación de presión o estrés intenso, terrorífico o una visión impactante, se perdería cordura (Entre 1 y 1d6 puntos de cordura). El personaje tirará 1d6 de pérdidas de puntos de cordura, en algunas ocasiones podría intentar resistir el miedo tirando inteligencia con una dificultad que superará a la asignada en la tabla de atributo.

Cuando la cordura del personaje llegue por debajo de 0 este morirá, se volverá loco, o perderá su personaje pasando este a ser un personaje no jugador algo trastornado.

### **Equipo**

Sería interesante que los personajes no tuviesen armas, o que estas fueran muy básicas o improvisadas durante la aventura, también que llevarán enseres personalizados según su historial y profesión, estos podrían darle una ayuda como terminar antes.

## Monedas

En lugar de monedas a la hora de hacer tratos comerciales podrías usar un sistema por “puntos dados” según la clase social del personaj. Por ejemplo: si es de clase media alta podría tener 4 “puntos dados”, si fuera clase media baja 3 puntos.

Cuando quiera comprar algo relevante tiraría el precio en dados, uno, dos , etc...; si saliera 4,5,6 lo recuperaría, sino lo perdería hasta su próxima paga; la dificultad podría variar según el valor del producto, por ejemplo, comprar un bocadillo sería sacar todos los números menos el 1 y 2.

-----  
*Tom nuestro mecánico, necesita comprar una pieza muy cara de un coche de carreras, le piden una suma muy elevada, (dos puntos dados) los tira y uno le sale un 3 y el otro un 5, pierde uno de los dados, su economía ha sido mermada, pero espera recuperarla cuando el cliente le pague.*  
-----

## Experiencia

Al final de la sesión el director podría entregar 7 px, o cambiar una de las citas del personaje por otra, añadir una nueva, ofrecer otro token ... Cada 100px se pueden canjear por +1 en un atributo, dependerá del director y lo bien que haya jugado el personaje.



## Bases del terror.

---

- ° Procura crear las condiciones para una atmósfera de suspense y terror, (*recuerda que esto no significa que se tengan que asustar obligatoriamente*).
- ° Procura crear contrastes en tus personajes jugadores y escenarios, como por ejemplo crear una escena de violencia y muerte en un lugar sagrado como una mezquita o iglesia.
- ° Ten momentos en los que los personajes bajen la guardia y se relajen para que las escenas de tensión lo vivan más intensamente.
- ° Tus personajes no jugadores les tienen que hacer llegar la tensión que sienten en ese momento: tienen que gritar histéricos, haz que se muerdan las uñas, vocalizan mal o tal vez no llegan a completar las frases, agarran a los aventureros, les gritan, patean, dan golpes, (*son remedios útiles pero recuerda que no hay que abusar de este recurso*).
- ° Las descripciones del director han de ser breves, precisas y enfocarlas hacia un objetivo, hay que procurar que no rompan la atmósfera que intenta crear.
- ° Ten presente que hay muchos tipos de terror y tus Pnj, escenarios, y atrezzo cambiarán según sean estos. En cada uno de estos tipos de género se creará un suspense y una atmósfera de terror muy distinta.
- ° Vamos a enumerar algunos junto a algunas situaciones clásicas: Los mitos Lovecraftianos. Terror japonés, terror de zombis, de vampiros, monstruos, momias, alienígenas, hombres lobos, humanos locos( estar encerrado en un lugar por un sicópata lleno de trampas mortales, o de torturas, miembros cortados y mucha sangre), estar aislado en un laberinto o un lugar concreto con un monstruo o insectos , lugares encantados, aparecer en un laboratorio en la que quieren experimentar contigo, o giros de guión inesperados como que vas a rodar una película con tu cámara casera y luego es real lo que te pasa, horror del más allá, experimentos con la muerte en vida, espectros demoníacos, o una aventura aparentemente cotidiana en la que aparece un acosador, o sicario, etc.



Aquí tienes un sistema genérico sencillo, ahora tienes que pensar qué ambientación quieres y hasta qué nivel de terror quieres llegar.

### **Tipos de atrezzo.**

Esto es otro punto a tener en cuenta para tus aventuras y más si son de terror, te vamos a enumerar algunos a continuación:

- Puedes usar sonidos
- Grabaciones de voces y murmullos
- Recortes de periódicos.
- Objetos de medicina, como inyecciones, vendas, etc.
- Fotografías, radiografías.
- Telares, prendas, figuras o muñecos.
- Cronometro que les marque el tiempo.
- Mapas y planos
- Grabar un video o un escrito.
- Algún objeto curioso como cartas del Tarot, una máscara, etc.
- Música variada.
- Un tono de música cada vez que aparezca el monstruo,
- Cuerdas de ataduras, sangre falsa. O un trozo de carne
- Sonidos de animales.
- Hacer la aventura en un lugar que trasmita temor.
- Tonos de Luz, telas de araña falsa, decoraciones varias.
- Empezar con una leyenda o una historia, rumor en la zona.
- Tener algo viscoso como masa de harina, blandiblú.
- Efectos de sonidos del monstruo o villano aproximándose
- Huesos, caretas, cosas que parezcan reales de pega.

Esto es un ejemplo de los géneros y materiales que se pueden encontrar o necesitar para crear aventuras de Terror.

[ También ver pag, 29 ]



## El Nacimiento De Un Personaje.

---

Piensa en alguien para interpretar con el que te sientas cómodo; ¿qué educación ha tenido?, ¿qué aspiraciones tiene cara al futuro y cómo vive y se desarrolla con los demás en el presente?, ¿es un tipo duro?, o le va más la ciencia.

¿Qué edad tiene?, ¿Se cuida?, ¿En qué trabaja?, ¿Tiene vida social, amigos, familia?, ¿Cómo es de complicada su vida?, tal vez tiene una deuda con unos mafiosos, o está divorciado y le reclaman una pensión, o unos terrenos.

Piensa un poco en cómo quieres enfocar la interpretación del personaje y cómo quieres demostrarlo ante los demás jugadores de la mesa.

Una vez tengas un mapa mental de tu personaje, tendrás una base y unos cimientos necesarios para reflejarlo en datos sobre tu ficha de RyF Simplificada.

La primera parte de la ficha es sencilla.

El diagrama muestra la estructura de la parte superior de una ficha de personaje. A la izquierda, hay un espacio etiquetado como 'Imagen' con un hexágono grande vacío. Debajo de él, hay un espacio etiquetado como 'Tokens' con un hexágono más pequeño vacío. A la derecha, una nube con un borde irregular contiene tres líneas de texto: 'Nombre \_\_\_\_\_', 'Físico: \_\_\_\_\_' y 'Profesión: \_\_\_\_\_'. El todo está encerrado en un recuadro con esquinas redondeadas.

Coloca una imagen, o foto del físico de tu personaje, ponle nombre y apellidos, ( O un simple mote, según la ambientación que se este jugando).

Resalta los rasgos físicos que más podrían llamar la atención: Alguna marca de nacimiento, un tatuaje, ojos de distinto color, alguna cojera, cosas a destacar que le den más personalidad a tu avatar.

También dirá mucho sobre tú personaje la profesión que tenga y sus pasatiempos.

°El Token el director tendría que dejar que los personajes tuviesen entre uno y tres tokens, siendo lo ideal comenzar siempre una aventura nueva o empezada, con dos Tokens,

Además se pondrá en medio de la mesa tantos tokens como jugadores se tenga (no se incluye al director).

Estos serán de uso público, y se podrán gastar siempre teniendo el permiso de los demás compañeros, o bajo la responsabilidad del que lo use. Recuerda que los tokens Se Usaran Siempre que coincida con la Cita, profesión o algo del historial de tu personaje.

*Entregando un token al director puedes:*

- ° De la tirada, quedarte el dado con valor un rango más elevado.
- ° O para obligar al director a quedarse un rango más abajo en su tirada.
- ° Añadir un pequeño detalle a la trama, como que conoces a alguien en ese lugar.
- ° Tener +1 y usar el dado alto de la tirada.

*¿Qué se puede realizar con un token?*



Podrías usar un token para repetir la tirada de un dado, de dos o de los tres, o hacer que el director repita la tirada.  
o Si Necesitas un objeto, o articulo en ese momento que sea lógica que lo tuvieras narrándolo se podría a cambio de un Token canjearlo, por ejemplo: un trozo de alambre para abrir una cerradura sacado de la manga de tu camisa preferida.

¡Sí pero es que ... ninguno de los dados me sirve



Ahora vamos a analizar la parte central de la ficha.

Citas: a) \_\_\_\_\_  
b) \_\_\_\_\_  
c) \_\_\_\_\_

Tienes que estar atento a esta parte pues si lo efectúas bien durante el juego podrás disponer de un +1 en la tirada, y además puedes utilizar un Token para elegir un rango de tirada más alto.

Puedes poner una cita ahora y las otras dos durante el juego, (Hay una ficha disponible con cuatro casillas la cuarta casilla es por si hay una subida de nivel y te deja el director añadir otra cita más).

Al decir en voz alta, o añadir esa frase en la narración esta te dará un +1 en la tirada. Tiene que ser obligado una frase breve que se pueda decir en un momento determinado, para que te ayude a superar la tirada y que tengas beneficio sobre el resto de tus compañeros. Podría estar basado en una profesión, un pasatiempo, una manía, etc.

.....

*Si por ejemplo: eres mecánico de automóviles, podrías citar una frase en momentos necesarios como “motor infernal, No podrás conmigo.” De esta manera tendrías +1 en la tirada y poder usar el token si fuera necesario para tener la tirada alta, o incluso repetir esta.*





*Cuando el Director, proponga crear una escena más interesante te pedirá a cambio de devolverte un Token, que uses la puntuación más baja. De esta manera, se conseguirá que la acción fluya por caminos inesperados y, tu obtendrás de nuevo el token que habías usado anteriormente.*

*¿ Podría recuperar mis Token?*







.....

Y por último nos centraremos en el final de la ficha

<i>Físico</i>	<i>Destreza</i>	<i>Inteligencia</i>	<i>Percepción</i>
			
-----			
✦ <i>Puntos de Vida:</i> _____			
✦ <i>Puntos De Cordura:</i> _____			

**Tenemos cuatro atributos:**

-  Físico para saber tus puntos de vida, resistir enfermedades, levantar peso, luchar, soportar un esfuerzo largo tiempo, es decir, todo lo relacionado con la salud corporal y el ejercicio o esfuerzo.
-  Destreza para correr, tener reflejos, agilidad, equilibrio... También se necesitaría por ejemplo, tener cierta destreza para crear una obra, una escultura.
-  Inteligencia para tener más cordura, resolver un enigma, hacer cálculos... En general, todas las cosas que necesiten de un grado de Astucia, pero también nos va a servir para tener cierto grado de burocracia y carisma con las personas que vamos a tratar.
-  Percepción en caso de dudas como alternativa secundaria nos serviría de iniciativa, también nos ayuda en nuestro entorno para saber que vemos, que olemos, nuestro gusto y tacto, o nuestro sexto sentido.

Ahora que tenemos pensado como será el personaje y su profesión, tendrán que repartir los siguientes puntos : 2,1,1,0. entre sus Atributos.

.....  
*Por ejemplo Tom es mecánico y ha repartido sus atributos de esta manera:*

*Físico 1, destreza 2, Inteligencia 0, Percepción 1*

.....

Nos quedan Los puntos de Vida y los Puntos de Cordura:  
◦ Los puntos de vida es lo más sencillo pues comenzarán todos los personajes con 15 puntos, para una partida estándar, mientras para una partida más mortífera podría tener entre 10 y 12 puntos, a estos puntos de salud le añadiremos la puntuación que se tenga en Físico, así si el Director comienza una partida mortal y peligrosa

con 12 puntos de vida y tienes en Físico un +2 te quedarías con un total de 14 puntos de vida

° Los puntos de Cordura como en el caso de los puntos de vida entregaremos entre 10 a 15 y, le añadiremos lo que se tenga en Inteligencia, así si el director nos dice que comenzamos con 12 puntos de cordura y tienes en inteligencia un +1 comenzarías el juego con 13 puntos de cordura en total.


-----  
*Ahora como ejemplo vamos a crear un personaje llamado Tom, que ha vivido siempre con sus padres en un barrio pobre.. En la adolescencia después de repetir dos cursos de la enseñanza básica, estuvo un año entero perdido y sin rumbo fijo, todo cambio cuando su padre murió de un cáncer de próstata y su madre no supo superar la pérdida hasta pasado los tres años. Debido a las pésimas condiciones económicas, trabajó como aprendiz en un taller mecánico por las mañanas y por las tardes iba a una de las dos escuelas públicas situadas en su barrio para estudiar el FP de mecánico.*

*Pasaron los años y cuando el dueño se jubiló le traspasó el taller a Tom. Ahora es un hombre un tanto amargado que aún vive con su madre, que no le gusta mucho llevar vida social y que le encantaría salir de la rutina y vivir por una vez una de esas aventuras que salen en las películas de suspense ...*

*Una vez tengamos pensado en nuestra mente (no hace falta escribirlo todo, quizás solo unas pocas referencias, detrás de la hoja de personaje) la vida del personaje y como queremos enfocarlo en el juego, nos pondremos con la ficha para reflejar estos datos pensados de Tom en números y letras.*



*Imagen*



Nombre Tom Bobalin

Físico poco pelo a lo afro

Nariz y cara anchas

Profesión: Mecánico





Tokens 2

Citas: a) Motor infernal, no podrás conmigo

b) ¡Papeleos a mí!, chupao soy autónomo

c) ¡Sí, ¿Qué pasa? Vivo con una abuela.

Físico Destreza Inteligencia Percepción

 1    
  2    
  0    
  1

✦ Puntos de Vida:  $15+1 = 16$

✦ Puntos De Cordura:  $15+0 = 15$

Por su tipo de vida y profesión manual, hemos puesto el 2 en destreza y el 0 en todo lo relacionado a inteligencia.

También tiene la Cita “ Motor infernal, no podrás conmigo”, que le dará +1 cuando trate con motores o ventajas cuando usé el token.

Mientras que con la cita “ ¡Papeleos a Mi!, chupao soy autónomo”.

Estamos indicando que en temas burocráticos de papeleos, o para negociar con alguien tendría un +1 y ventajas al usar el Token.

Por último la cita “ ¿Qué pasa? Vivo con una abuela” le daría ventaja, cuando tratara con algún anciano.

Si su ficha Comienza la sesión de la aventura con 2 Token, no podrá tener más durante el juego, ni menos cuando comience otro día la aventura, recordemos que si el director quisiera que los recuperase durante la aventura tendría que complicarle un



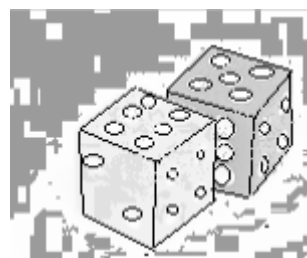
poco la situación, entregándole un token a cambio del dado lanzado más bajo.

Mientras el personaje **TENGA** los dos token el director **NO** podrá pedirle que utilice el número más bajo de las tiradas a cambio de más tokens.

.....

Ficha en blanco para aventuras largas:

	<i>Imagen</i>
	<i>Tokens</i>
<i>Nombre</i> _____ <i>Físico:</i> _____ <i>Profesión:</i> _____	
<i>Citas:</i> a) _____ b) _____ c) _____	
<i>Físico</i> _____ <i>Destreza</i> _____ <i>Inteligencia</i> _____ <i>Percepción</i> _____	
✦ <i>Puntos de Vida:</i> _____	
✦ <i>Puntos De Cordura:</i> _____	



## Personajes no jugadores.

---

### **Personajes no jugadores**

En rápido y Fácil Simplificado es muy sencillo improvisar y crear personajes.

Los personajes por ejemplo entran en una tienda para hablar con el dueño, ( no hay problema).

Describe el aspecto físico del personaje y le añades una o dos citas por ejemplo “ ... *Y estoy perdiendo dinero con ese precio*” ; “ *Es la ganga del día, no tendrá otra oportunidad igual*”.

De esta manera podrás hacer los Pnj que quieras en segundos.

Los puntos de vida de estos personajes y cordura será menos de seis.

Para los personajes más secundarios que tengan un papel especial para la trama tendrán que tener dos o tres citas mínimo y también uno o dos atributos con +1. y sus puntos de vida o cordura serían menos de 11.

Para la mano derecha del malote o incluso el mismo malote de la aventura podrá ser una ficha muy parecida a la de los personajes incluso con algunos rasgos superiores para hacerlo más interesante.

Como tener cuatro citas y dos atributos con +2, o más puntos de vida. Detalles así, pero sin excedernos.

Para los monstruos estas escalas se suben de nivel, pudiendo tener mucha más resistencia corporal, más puntos de vida, más citas. Atributos muy aumentados, carecer de otros atributos, (como en el caso de los fantasmas que no tendrían Físico al no tener cuerpo). Monstruos con dotes especiales. (Si son muy poderosos se recomienda que tengan un punto débil, para nivelar ese poder de más y así que los personajes tengan una oportunidad).

.....  
*Ejemplo de monstruo*

*<<<<Muñeco diabólico>>>>*

*Cita “Esta noche estaré jugando contigo en tu cama.”*

*“Te mataré con mi cuchillo preferido.”*

*“Solo soy un muñeco más del montón”*

*“Soy el muñequito más encantador que has visto nunca, tómame”*

*Físico 1, destreza 3, inteligencia 0, percepción 2*

*Puntos de vida 18, y a la noche siguiente los recupera todos,*

*Punto débil: solo con fuego dejaría de recuperarse.*

*Otra cualidad especial, es que cualquier miembro destrozado, roto o cortada, lo puede reemplazar colocándose el de otro muñeco..*

.....  
Tenemos que pensar que tipo de villano, o monstruo y que cualidades especiales, les va a complicar las cosas a nuestros aventureros y como les podrá dar más suspense y terror.

[ También ver pag, 30 ]



## Poderes

---

En algunas ocasiones para darle más intriga a la trama, es conveniente tener a un personaje con ciertas habilidades especiales como por ejemplo, que tenga un sexto sentido, o que presienta si hay espectros en el lugar, que lea las cartas, o sea hipnotizador, que tenga sueños premonitorios, etc.

Siempre tienen que ser poderes que vayan a jugar un papel en la trama, estos poderes son más bien pequeños dones, o cualidades especiales, que complementan al personaje.

Ha de estar muy controlado para que no rompa el esquema de terror en la partida, y pagar un alto precio para que los personajes no abusen de este y solo lo usen en momentos puntuales.

Cada vez que se use uno de estos dones otorgados al personaje se le descontara 1 punto de cordura, teniendo que someterse a esas terapias pesadas y lentas llenas de horas muertas, para recuperarse.

Si se quiere limitar más en lugar de un punto podrían ser dos o incluso 1d6 de pérdidas de puntos de cordura cada vez que se use. Seguido de flojera en las piernas, o vista nublada durante unos minutos, cosas que indiquen al personaje que no puede abusar de ese don y podría decirse que casi un don es una maldición.

.....

[ También ver pag, 24 ]

*Tom nuestro mecánico de pequeño nadando se ahogo durante un par de minutos y volvió a la vida, desde entonces si tiene contacto con alguien durante más de cinco segundos puede saber si le están engañando y que sentimientos le trasmite en ese momento, esto le ha traído muchos problemas a la hora de relacionarse con la gente o de tener una pareja. Asimismo,, cada vez se siente más vigilado por algo o alguien (Tom se vuelve más paranoico ya que pierde 1 punto de cordura, cada vez que mantiene un contacto físico con alguien durante más de cinco segundos, si no supera inteligencia dificultad 5).*

.....

## Crear una aventura

Para crear una aventura tienes primero que plantearte cuál es la política general de tu ambientación y en qué situación esta esa sociedad.

.....  
*Ejemplo: Es una sociedad que ha tenido años de sequía y tienen a un hombre gobernándoles que se cree Dios.*

*O vives en el Londres de 1888, donde el comienzo de la industrialización es imparable.*

.....  
Piensa cual es el entorno general que va a rodear tu aventura, para luego descender una escala. Qué inconvenientes van a tener nuestros personajes en ese entorno, en el ejemplo de antes, en ese barrio obrero industrial de Londres hay un asesino que destripa a las personas solitarias y la gente esta atemorizada todas las semanas matan a alguien.

Al tener claro esto, pensaremos cuál serán los escenarios que se encontraran nuestros aventureros, que personajes en la trama se toparan con ellos y cuál será el monstruo secundario y principal.

Y cuando tengamos pensado un poco el conjunto global, tendremos que pensar en el titulo de la aventura y ordenar nuestras ideas en escenarios o actos en los que los personajes podrían ir secuenciando.

Titulo y Ambientación: \_\_\_\_\_  
° Escenarios: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

° Personajes/Reparto: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

° Introducción/Prologo: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

° Acto 1: \_\_\_\_\_  
° Acto 2: \_\_\_\_\_  
° Acto 3: \_\_\_\_\_

° Conclusión: \_\_\_\_\_

*¿A qué vamos a jugar hoy?*



Recordemos que en el Rol nuestros personajes son libres y pueden actuar de manera inesperada o sorprenderte a ti como director, por ello todo este trabajo que has construido de antemano te servirá para improvisar, más allá de la trama.

<<<<<<< **Aventura corta** >>>>>>>

**Titulo:** *Un Viaje De Universitarios*

**Ambientación:** *Basada en la América de los cincuenta.*

**Escenarios:** *vehículo de los pj, Carretera Federal 66 (hacia Santa Mónica, California), Motel " Rancho Grande", Casa de los Dum.*

**Reparto:** *Teh (Un amigo desde Primaria, poco agradecido físicamente, que siempre a ayudado al grupo en los estudios y con las chicas ), Bandan (el vagabundo viaja haciendo autostop y toca una guitarra Española para pedir unas monedas en la calle), Familia De Los Dum (El Padre "Jund", la madre "Denis" y la Hija "Sahara" a cada cuál más gordo y psicópata.)*

**Prólogo:** *Teh tenía pensado hacer un largo viaje solo en coche por la ruta 66; pero el viejo grupo de amigos como habían terminado las clases pensaron que sería divertido hacer esa ruta todos juntos. Se decidió viajar hasta California.*

*Teh como siempre a petición de sus amigos termino por ceder, él era de los más antiguos compañeros del grupo, un chico sin músculos, muy delgado, lleno de granos y con correctores en los dientes, pero gracias a eso los demás amigos parecían más guapos de lo que eran.*

*Teh tiene algo que el resto del grupo no tiene pues es listo y autodidacta, sabe un poco de todo; incluso gracias a Teh se logró*

*aprobar el segundo curso de la universidad y por ello ahora se van a hacer este viaje, para desconectar un poco.*

### RESUMEN DE LOS ACTOS:

**Acto I:** El Grupo lleva varios días de viaje, El último Motel fue un desastre lleno de bichos y suciedad, les queda unas horas para su próximo Motel cuando ven un vagabundo extraño haciendo autostop.

**Acto II.** Nuestros aventureros no han tenido mucha suerte pues han pasado otra noche intranquila. Por culpa de una pareja discutiendo en la habitación de al lado si se asoman verán deambulando al extraño vagabundo.

Los universitarios continúan el viaje pero a la hora y media ven pasar un camión y al extraño vagabundo desde su interior se les queda mirando; todo ira bien pero justo cuando comenzaba a caer la noche y a llover el coche les dará problemas y han de desviarse a una carretera secundaria para pedir ayuda.

**Acto III:** Al llegar al sitio parecerá medio abandonado, verán tres casas, una es un garaje (debajo oculto hay cuerpos mutilados, el olor les delatará), otra casa será un cobertizo (se toparan con dos jaulas en la que hay dos fieros perros que desean carne fresca), y la última será una casa "trampa", (llena de puertas secretas y trampillas), se esconde una familia de psicópatas "Los Dum", que se dedican a destripar a la gente y vender sus órganos.

**Acto Final:** En cuanto se descuiden alguien abrirá la jaula de los perros e intentará dividirlos y separarlos, si piensan que dentro de la casa están seguros se equivocan pues en el interior los cazarán como conejos, además (y esto es la gran sorpresa de la aventura), Teh trabaja con ellos por venganza, piensa que ha

estado muchos años marginado por culpa de esos que se hacen llamar "amigos"

.....

### Tres actos y un acto Final:

**Acto I.** Se ha recorrido más de la mitad de la Ruta. El último Motel donde se pasó la noche les dejó "un mal sabor de boca", por las arañas, cucarachas, mosquitos y hasta un escorpión, encontrados en las habitaciones. Lleváis varias horas viajando, la tarde esta avanzada, os queda algo más de dos horas, para el próximo Motel "Motel Rancho Grande" según en el plano hay una gasolinera y un restaurante de carretera, la cosa parece que pinta mejor que la anterior noche. Cuando en el horizonte se ve un autostopista, al verlos les hace señales.

Tiene la ropa vaquera muy desgastada, parece que tiene en su espalda el estuche de una guitarra o instrumento musical. Si se paran querrá ir con ellos hasta el Motel "Rancho Grande", es un lugar de parada de camioneros y desde allí podrá irse con uno de esos camioneros, a los Ángeles.

Si lo recogen, durante el viaje el individuo mirara a unos y otros sospechosamente, fijándose en sus pertenencias y haciendo preguntas indiscretas y hablando mal de los negros y mestizos.

*[El objetivo es ir creando un clima de desconfianza].*

Si no lo recogen, se cruzarán de nuevo con él, bajando de otro coche ya en la zona del Motel. (Si hay oportunidad) se darán cuenta que les ha visto, el cruce



de miradas será escalofriante, creando sospechas de que algo les puede pasar.

En el caso que no lo recojan, Teh tras pasar unos minutos y ver al hombre desaparecer a lo lejos, les dirá que han hecho bien y les contará una historia de un tipo que termino por cargarse a todos los del coche con un fusil escondido en la funda de una guitarra.

*[Recuerda de una manera u otra el objetivo es crear tensión. E ir preparando el terreno, también te ayudaría una música de fondo de suspense y bajar el tono de la luz de la sala que se esta jugando].*

**Acto II** : Una vez en la zona del Motel Podrán entre otras cosas: repostar y comprar cosas en la gasolinera, comer en el restaurante de carretera, y reservar una habitación en mejores condiciones que la pasada noche.

Por la noche algo les despertará, en la habitación de al lado una pareja gritando,( portazos, golpes, amenazas y voces subidas de tono). Además, si miran por la ventana de su cuarto o salen afuera verán al tipo de la autopista deambulando sospechosamente por la zona.

Por la mañana tras el desayuno y repostar no se cruzarán con nadie de la noche anterior, cuando salgan y se alejen del lugar a la hora y media del camino, verán un camión que les adelanta, en su interior va él vagabundo, este se les quedará mirando con los ojos exageradamente abiertos; (no tendrán más problemas hasta el anochecer), esta diluviando y el coche comienza a fallar, hace ruidos raros y en cualquier momento se detendrá, (en esa época no hay móviles y es una

carretera que pasa poca gente, parece que alguien ha manipulado el motor," la cosa pinta mal")

Entonces verán un rayo de esperanza, hay un cartel medio roto y desgastado, " Hogar de los Dum"; *si lo toman\** les conducirá a hacia un sendero apartado de tierra y con algunos socavones, les aleja bastante de la carretera principal, este sendero termina en una zona con dos casa de madera a la derecha y una tercera a la izquierda del camino.

Las dos casas de la derecha son una especie de garaje amplio con sótano y la otra es la casa principal.

La de la izquierda es una especie de cobertizo.

Afuera hay un par de coches oxidados, sin ruedas y sin motor, con las ventanas uno de ellos rotas y los asientos rasgados, tienen la matricula arrancada. Si los registran encontrarán una foto medio estropeada en blanco y negro de una familia afroamericana en la guantera, también muelas y dientes humanos, con sangre seca.

*\* Si no toman el sendero, continúan el viaje, pero llueve intensamente y se despistan , se han desorientado, aparecen en una carretera secundaria con tres casas (como indica arriba), y así sigue la aventura desde ese punto. "El director tiene que ser muy hábil para que no se note que ha parcheado un poco la aventura para encaminarla hasta el punto de las tres casas"*

**Acto III:** En el cobertizo hay una jaula y dos perros peligrosos, negros y enormes ladrando e intentando morder los barrotes para salir a por los personajes, dejando chorretones de espesa baba.

También hay en el lugar una carretilla vacía, herramientas de jardín y campo, una manguera y pienso

para perros. (En ese lugar lo único que tienen que temer es a los escandalosos perros).

En el Garaje: hay en su interior un coche en buen estado, pero extrañamente el motor falla con la misma avería que la de ellos, el lugar huele fuertemente a perro muerto.

(Este coche del garaje esta sin frenos de mano, y cuando se aparte se verá debajo una trampilla).

Si la encuentran (el olor es una buena pista) y bajan. Se toparán con numerosas moscas, e insectos varios, el olor es cada vez más fuerte, y en la parte de abajo verán unos jóvenes como ellos atados y colgando del techo, la camisa ensangrentada y llenos de heridas y alguna amputación de dedos. (Como si se hubiesen divertido con ellos, macabramente), También les han quitado los riñones, corazón, hígados, tal vez para venderlos, tal vez para dárselo a los perros, ¿Quién sabe?.

La casa tiene una planta arriba y una bodega en el sótano, (es toda la casa una trampa mortal), Tiene paredes que se comunican con otras habitaciones, trampillas al piso de abajo o arriba, paredes falsas, (en esta vive una familia que se dedica a destripar a los turistas, no sin antes divertirse y jugar con ellos para luego vender sus órganos), La bodega de la casa esta lleno de frascos y botellas y no son de vino hay dentro ojos, manos, dedos, cerebros, que no han podido vender y los tienen como trofeos. (La familia Dum consta de un hombre algo gordo, su mujer más obesa que él y la hija aún más obesa todavía). El Piso de arriba tiene cuatro habitaciones,

cada cual más llena de trastos y objetos extraños, de lo saqueado a lo largo de los años a los desgraciados que han pasado por allí. En la planta baja esta la cocina, salón comedor, baños. (Recuerda que la casa tiene paredes dobles, puertas secretas, trampillas, para los Dum ir moviéndose e ir jugando con sus victimas)

**Acto Final:** La familia esta dentro de la casa, la trampa esta lista, se abrirán la jaula de los perros, les pincharan la ruedas de los coches y una vez estén dentro de la casa principal un muro de hormigón sellará la puerta (las ventanas tienen barrotes) , el padre y la madre intentaran separar o reducir el grupo y atacarlos, moviéndose entre las paredes dobles y trampillas, jugarán con ellos un rato.

Están previstos de motosierra, guadañas, enormes cuchillo, un rifle de caza (con cuatro balas, por precaución por si perdieran el rifle. Armas que superen el arma que los jugadores hayan podido encontrar o improvisar)

El giro de la aventura la proporcionará Teh en realidad esta compinchado con los Dum, desde pequeño ha sido la burla de esos que se hacen llamar " amigos", siempre ha estado a la sombra de ellos. Los quiere a todos muertos, él fue el que dio la idea de este viaje sabiendo que se apuntarían y él les hizo llegar hasta allí estropeándoles el coche. Ahora los Dum se encargaran de ellos; con su colaboración no solo se vengará, además sacará una bonita suma con sus órganos, con ese dinero piensa recuperar los años en los que ha estado marginado por esos que se hacen llamar amigos.

FIN AVENTURA.

Atrezzo de la aventura "Un Viaje De Universitarios"

**Personajes No Jugadores, principales de la trama:**

° Los Personajes Jugadores.

° Bandan El Vagabundo.

° Los Dum:

Padre Jund

Madre Denis

Hija Sahara

° Mascotas de los Dum

Perro macho.

Perro Hembra.

° El Buen Amigo Teh.

**Mapas y Escenarios:**

Carretera 66

Motel "Rancho Grande".

Coche.

Hogar De Los Dum:

Cobertizo.

Casa Principal.

Garaje.

Coches abandonados y rotos.

Bandan el Vagabundo:

Citas: " ¿Qué canción te toco?"

" Te aseguro, que hay tipos más raros que yo."

" ¿Cuánto me darían por esto?"



Atributos:

Físico 0, Destreza 1, Inteligencia 0, Percepción 1.

Puntos de Vida 5.

Equipo: Guitarra con su funda, unos centavos, la ropa puesta, una navaja. Tirantes.

Los Dum: (Carniceros y compra venta de Órganos )

Padre:

Citas: " Te voy a destripar como un cerdo".

" No tienes donde escapar"

" Mi casa, mis reglas"



Físico 1, Destreza 1, Inteligencia 0, Percepción 1.

Puntos de Vida 7.

Equipo: Machete Enorme de Caza, Daga. Vela.

+++++

Madre:

Citas: " Soy muy hábil con el bisturí "

" Me conozco todos los rincones".

" ¡Mi Juguete, mi Motosierra! "



Físico 1, Destreza 2, Inteligencia 1, Percepción 1

Puntos de vida 6

Equipo: Bisturí , Motosierra, Esposas, mechero, botella cóctel molotov y Linterna de aceite

+++++

La Hija: (La peor de los tres y las más obesa).

Citas: "Donde pongo el ojo, pongo la bala".

" Soy gorda, pero rápida"

" Nadie me supera con el cuchillo"

" Me conozco todos los rincones de la casa"



Atributos:

Físico 2, Destreza 2, Inteligencia 1, Percepción 2.

Puntos de Vida 17.

Equipo: Rifle de caza, Cuchillo de caza, cuerda, vela, porra de metal y cuero.

Puntos débiles:

Mal equilibrio y temor a las alturas, y sobre peso

Perro Hembra:

Cita: " Mi mandíbula es peor que un arma"

" Corre lo que quieras que te pillare igual "

Atributos 0, menos Físico y destreza: 1.

Puntos de Vida 6



Perro Macho " no solo corro, también salto".

" mi mordedura es mortal"

" Mis dientes son como el acero"

Puntos de Vida 8.

Tech: Estudiante universitario  
Amigo de toda la vida de los  
aventureros y autodidacta.



Cita: " Son muchos años planeando todo."

" Soy una Sombra, no éxito para los demás".

"Me intereso de cómo funciona el mundo"

" Lo que tengo de feo, lo tengo de listo"

Atributos:

Físico: 0, Destreza 1, Inteligencia 2, Percepción 1

Puntos de Vida: 15

Equipo: Un Libro, lápiz, papel, mapas, mechero,  
cigarrillos, lupa, gafas. Efectivo un dado punto.



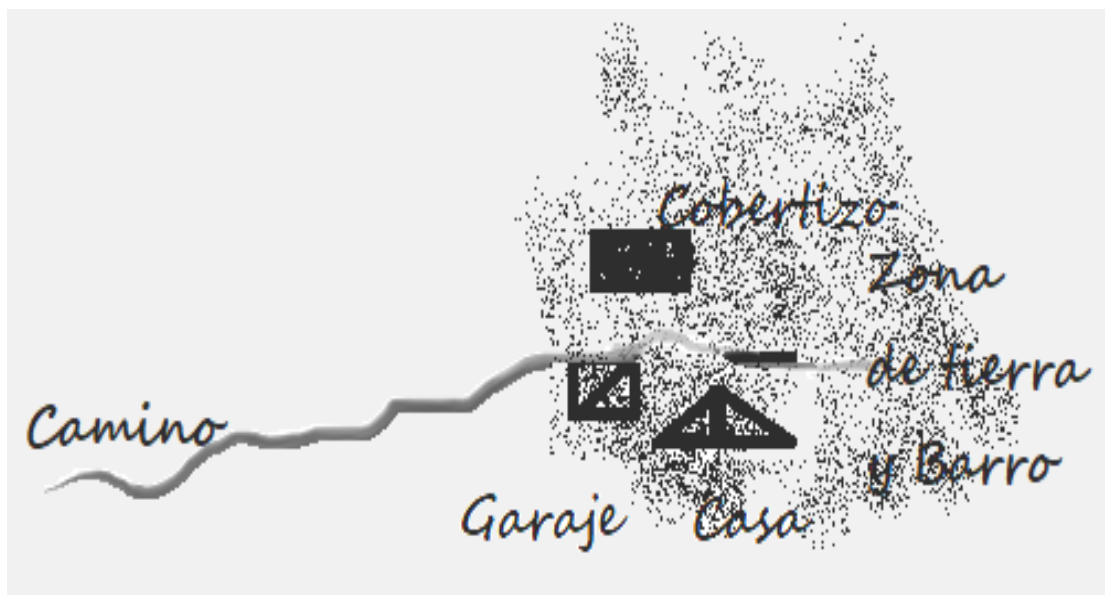
## MAPAS Y LUGARES:



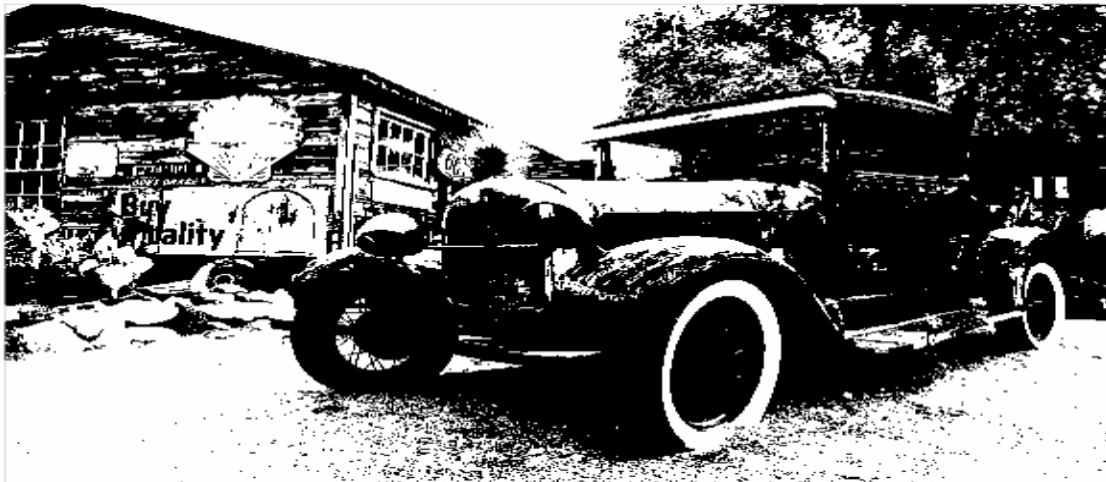
Motel "Rancho Grande"



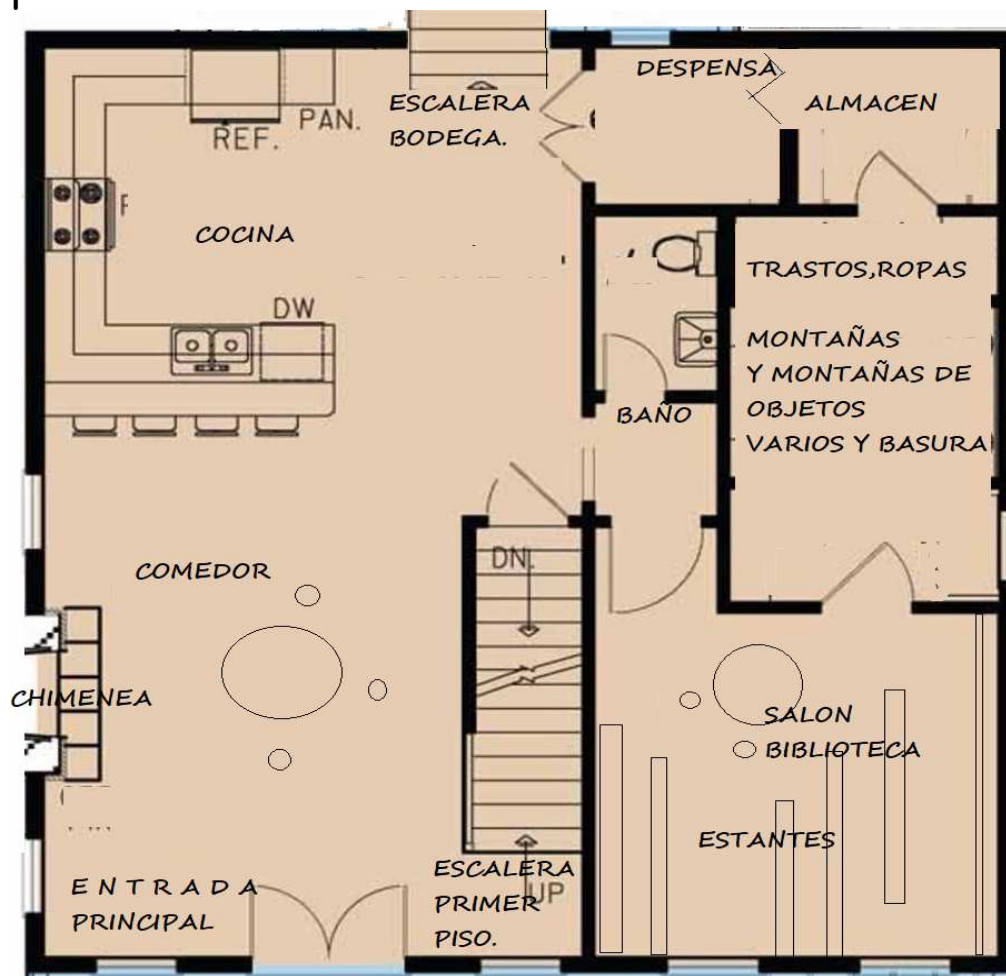
En la casa de los Dum descubrirán coches viejos y averiados.



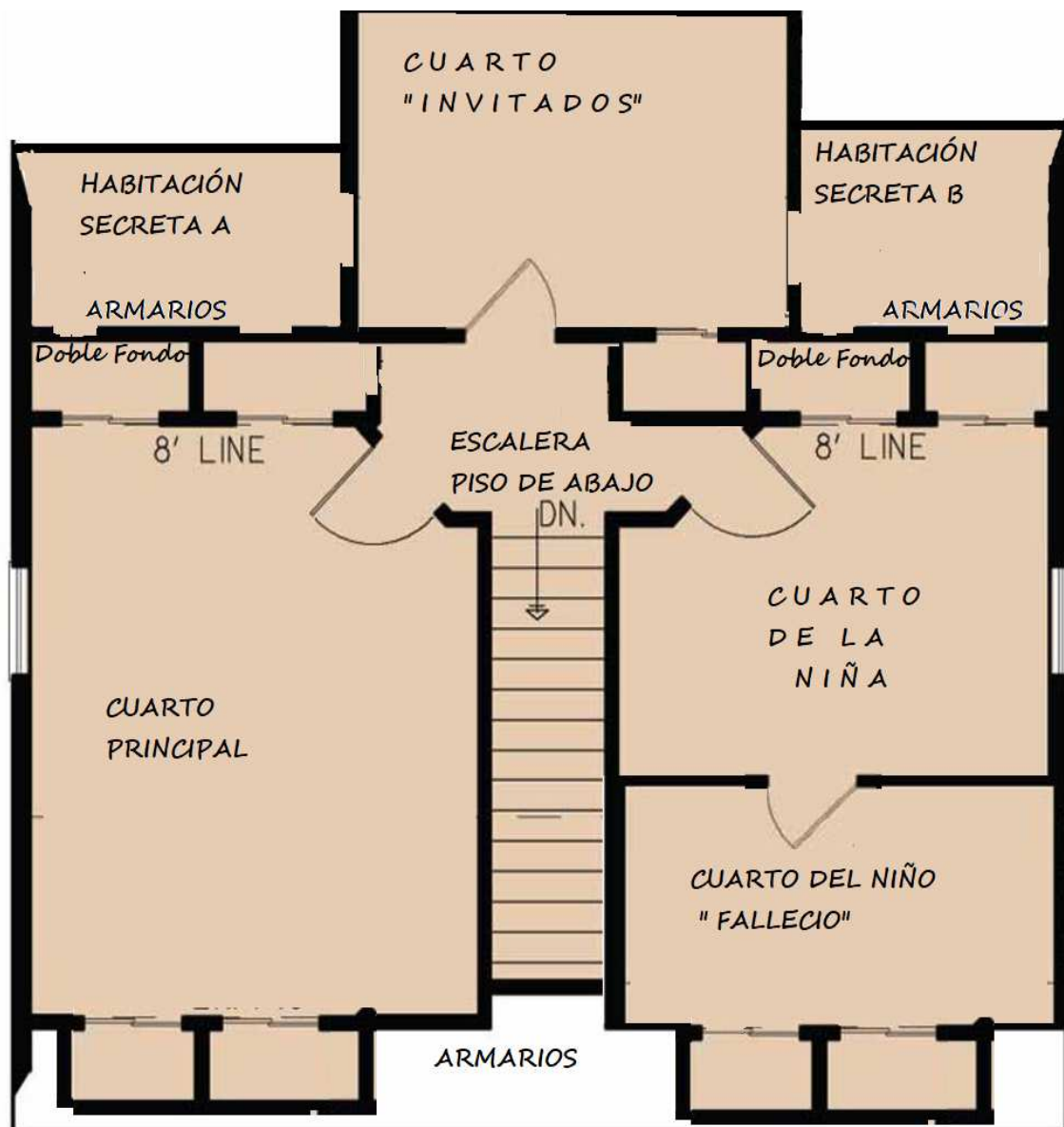
## Coches viejos y abandonados.



La casa: Planta baja comunica con la bodega y primera planta.



Piso de arriba.





## RESUMEN DE REGLAS.

<p>° Se juega interpretando a tu pj.</p> <p>° Para ayudarte a reforzar la interpretación en tus tiradas dispones de tu historial, citas y token, estas te darán un +1 a la tirada o el dado de un rango más elevado. Si tengo 2,6,4 al usar el token me quedaría en lugar del 4 con el 6.</p> <p>° Has de superar una dificultad esta puede variar según vea el director pero la escala sería de 3 si es algo fácil, 5 para algo normal, 8 para algo moderado, 10 para lo Difícil, y 15 para algo muy difícil o complicado.</p> <p>° Críticos y pifias: En este sistema la marca la tirada y la dificultad, así pues si la Df es de 8 y sacamos un 14 lo haremos y encima antes de tiempo o con algo a nuestro favor, si por lo contrario sacamos un 3, no lo hacemos y encima hay un imprevisto.</p> <p>° En el Combate la iniciativa la marca según la narración y situación, cuando este termine su turno, dirá quien continúa por él. Para alcanzar a alguien se ha de superar su tirada de defensa y Morirá el que tenga menos de 0 puntos de vida.</p> <p>° Disponemos en el mismo asalto de dos acciones una menor y otra mayor</p>	<p>° Para las acciones tiraremos 3 dados de 10 y nos quedaremos con el valor del medio.</p> <p>° La tirada ha <u>de igualar o superar</u> una dificultad puesta por el director si es para resolver una acción.</p> <p>° Si es para un combate la dificultad será su defensa y <u>se ha de superarla</u> de no ser así el atacante fallaría pero tendría un +2 para su próxima acción de combate.</p> <p>° Tiradas enfrentadas: Cuando dos o más personajes compiten en las tiradas enfrentadas el jugador que saque más alto tiene éxito, si hay empate se tira de nuevo. En una competición el que gane en tres ocasiones triunfa.</p> <p>° Si el personaje tuviera todo a su favor en algunas ocasiones se le podría dejar tirar con el dado mayor, y lo mismo sucedería si todo estuviese en contra entonces tiraría en ocasiones con el dado más bajo.</p> <p>° Para atacar a alguien cuerpo a cuerpo se ha de superar su tirada de atributo, pero para un ataque a distancia será una dificultad basada en la distancia, luz, obstáculos etc.</p> <p>° Distancia corta 5, media 10, larga 15</p>
<p>° Las protecciones no tienen que ser muy poderosas que absorban con +1 o +2 el impacto .</p> <p>° Si en una tirada de daño uno de los dados saca el máximo, se repetirá la tirada y se sumará el total, pero Solo se podrá hacer esto una vez.</p> <p>° Se puede realizar dos acciones o ataques usando la tirada de dados más baja en la dos y no pudiendo usar las citas ya utilizadas en la primera acción.</p> <p>° Pérdida de la cordura. Tras una situación estresante, ver algo inusual, etc. se perderá entre 1 de cordura y 1d6, se podría en ocasiones tirar inteligencia para superar la pérdida de cordura.</p>	<p>° El daño de un arma será entre 1d6 dividido por 2 si se golpea con el puño o una patada.</p> <p>1d6 para armas de filo.</p> <p>1d10 para armas de fuego de bajo calibre.</p> <p>1d6+2 para armas más potentes.</p> <p>Explosiones o escopetas el dado de daño sería de 2d6.</p> <p>° Curación física sería al término de un combate tras descansar 5 minutos 3 pv, por cada noche 1 pv, si es un sitio cómodo 2pv, 1 vez por semana alguien capacitado puede tras tratarte 15 minutos hacer que te recuperes 1d6 pv, una vez por semana en la misma herida.</p> <p>° Curación Mental (la cordura) Sí alguien capacitado te hace terapia durante 2h o más recuperas 1d6 Puntos de cordura, sería una vez cada 3 días</p>

° Los tokens sabemos que son para tomar un dado de la tirada un nivel más alto y las citas al enunciarlas en la narración nos darán un +1 en la tirada,

° ¿Pero cómo recuperamos los Tokens? Si tenemos dos tokens no se pueden tener más de dos durante todo el juego, además por cada jugador se dejara un tokens de grupo para usarlo si los demás jugadores de la mesa estuviesen de acuerdo.

Los dos tokens de personaje se recuperan solo si el director para construir la escena más emocionante te obliga a usar en la tirada la puntuación más baja a cambio de ofrecerte un token.

° ¿Qué puedo hacer con el Token? Utilizar el dado más alto, repetir (un dado, los dos o los tres), añadir algún detalle relacionado conmigo en la historia, obligar que el director repita tirada, o tomar el dado bajo.

° Equipo se dará lo básico según la profesión e historia del personaje y armas mejor no dar, para que improvisen durante la aventura o proporcionar armas de poco calibre o daño.

° La monedas serán puntos dados y según se quiera comprar se pedirá un número de dados y sacar una tirada para no perderlos.

° Los poderes serán tipo dones y superficiales necesarios para la trama y cada vez que se usen se perderá desde 1 punto de cordura a 1d6. No pueden abusar de estos sin arriesgarse a volverse loco.



# Fichas Para Fotocopiar.

*Imagen*

Nombre \_\_\_\_\_

Físico: \_\_\_\_\_

Profesión: \_\_\_\_\_

*Tokens*

Citas: a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

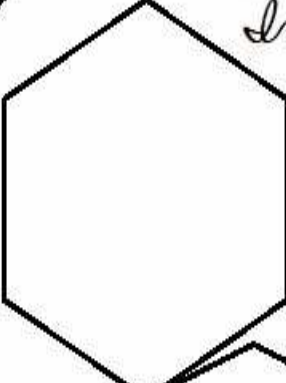
*Físico Destreza Inteligencia Percepción*

♥ \_\_\_\_\_ ⚡ \_\_\_\_\_ ☁ \_\_\_\_\_ 0 \_\_\_\_\_

✦ Puntos de Vida: \_\_\_\_\_

✦ Puntos De Cordura: \_\_\_\_\_

*Imagen*

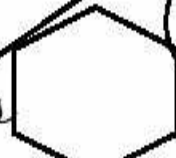


*Nombre* \_\_\_\_\_

*Físico:* \_\_\_\_\_

*Profesión:* \_\_\_\_\_

*Tokens*







*Citas:* a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

d) \_\_\_\_\_

*Físico Destreza Inteligencia Percepción*

✦ *Puntos de Vida:* \_\_\_\_\_

✦ *Puntos De Cordura:* \_\_\_\_\_



## Índice.

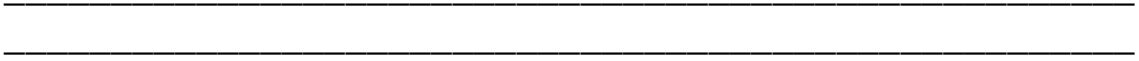
---


¿Qué es un juego de rol, y qué se necesita...?	4.
Para jugar solo necesitas ...	4.
Hoja de Personaje...	5.
¿Cómo se Juega...?	8.
Tiradas ...	9.
Acciones...	10.
Tiradas enfrentadas ...	10.
Críticos y pifias...	10.
Situaciones extremas ...	10.
Tienes acción mayor y Menor...	10.
Combate...	10.
Armas a distancia ...	12.
Protecciones y armas ...	12.
¿Puedo atacar y hacer dos acciones...	12.
Armas y su daño ...	13.
Curación...	13.
Cordura...	14.
Equipo...	14.
Monedas...	15.
Experiencia...	15.
Bases del terror ...	16.
Tipos de Atrezzo...	17.
El nacimiento de un Personaje...	18.
El Token ...	19.
Citas...	20.
Atributos...	22.
Puntos de vida y Cordura...	22.
Personajes no Jugadores...	26.
Poderes...	28.
Crear una aventura...	29.
Aventura corta ...	30.
Resumen aventura...	31.
Tres actos y un final de la aventura...	32.
Atrezzo de aventura ...	37.
Resumen de reglas ...	45.
Fichas...	47.
Notas/Apuntes del director ...	49.

NOTAS/APUNTES DEL DIRECTOR.



Lined writing area for notes and comments.





Con RyF juega ¡YA!,  
mismo. Este manual  
también Complementa,  
Sugerencias y creación  
de aventuras. Todo en  
50 paginas esto es RyF  
Simplificado.