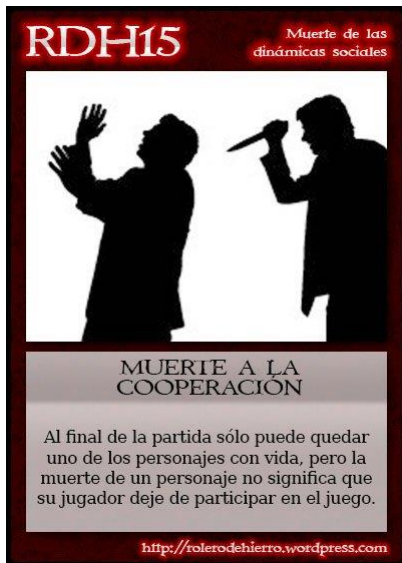


En la Oscuridad

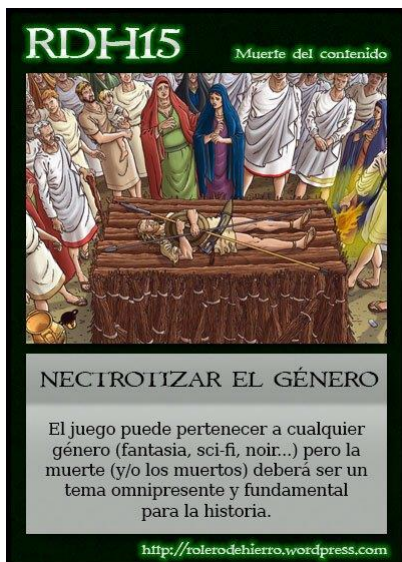


Hecho por Juan José Lerma

Ingredientes:



los jugadores de mi juego pueden morir pero después pueden interpretar alguna criatura u otro antagonista en el juego.



la muerte siempre esta constante en este juego de horror.



el juego esta en pocket mod me intereso por que es bueno traer tu manual de rol en el bolsillo.

La muerte: me parece que es una constante una situación inevitable para el ser humano algo contra lo que no podemos, no podemos mas que mirar impotentes mientras lo que amamos se va para siempre tratar siempre de vivir un dia mas.

Licencia: 

De que va el juego

Bienvenido al apocalipsis los mutantes recorren la tierra y la gente muere casi a diario los personajes que interpretaran serán blanco de enfermedades dolor y sufrimiento hasta limites absolutos toma tu hija tu equipo de supervivencia las armas y el dolor.

Todo comenzó hace tiempo el mundo era un lugar caótico y lleno de personas hambrientas de poder las súper potencias imponían su poder mediante el terror y el dolor.

La guerra comenzó fue larga y dolorosa los misiles volaron las balas los químicos los enfermos los muertos todo se moría el mundo y nosotros no estábamos convirtiendo en mierda, pero como siempre algún genio diseñó armas más destructivas y mas aun peor usarlas la destrucción fue total y apareció la estática, que inutilizó los autos aviones maquinas en la superficie, la estatica produjo en algunas personas produjo una involucion en el ser humano, al principio ;a gente pensó que eran demonios pero los amuletos y rezos no los alejaron la gente tuvo miedo las potencias los gobiernos se desplomaron todo se termino la humanidad se vio obligada a vivir en tuneles de metro o a cavar en esa parte si había electricidad poco a poco la humanidad y un nuevo desorden mundial se inicio.

Sistema

Creación del personaje

Características

Fuerza: la capacidad de llevar a cabo acciones físicas pruebas de fuerza que tan bueno eres para mover cosas pesadas, tira tres dados de 6 caras y el resultado es tu característica en fuerza.

Constitución: representa la salud y el vigor del personaje su resistencia a enfermedades y venenos si este valor cae a cero por enfermedad o por venenos el personaje morirá tira tres dados de seis caras para obtener ese valor.

Tamaño: define la altura y peso del personaje obviamente entre más valor, más peso y tamaño tiene tira dos dados de 6 caras y suma 2 para obtener este valor

Inteligencia: modera que tan listo o tonto es tu personaje su capacidad de intelecto y resolución de resolución de problemas simples tira 2 dados de 6 caras y suma 2 para obtener este valor.

Destreza: la agilidad que tienes para múltiples tareas y acrobacias tira 3d6 o tres dados de seis.

Poder: es la capacidad de tener voluntad de tu personaje para continuar luchando tira tres dados de seis y el resultado ya lo sabes es el valor.

Apariencia: representa la primera impresión que das a las personas. Tira 3d6 y el resultado es el valor.

Nota: entre mas alto el valor mejor es la característica.

Tiradas de característica

Estas tiradas te sirven para hacer chequeos de característica cuando debas llevar a cabo una acción que no este contenida en las habilidades:

Tirada de esfuerzo: multiplicar fuerza por 5 sirve para chequeos donde se requiera saber si es posible levantar un objeto o cuerpo.

Tirada de estamína o constitución: multiplicar constitución por 5 y este chequeo sirve para medir resistencia a venenos radiación y enfermedades y a los elementos en general.

Tirada de idea: se obtiene multiplicando inteligencia por 5 tiene como objetivo la deducción y relacion de acciones por el conocimiento general del personaje.

Tirada de suerte: se obtiene multiplicando poder por 5, sirve como una tirada de salvación mentos donde el azar decide el destino de tu personaje.

Tirada de agilidad: se obtiene multiplicando destreza por 5, sirve para resolver tareas de agilidad.

Tirada de carisma: se obtiene multiplicando apariencia por 5 representa la capacidad del personaje para impresionar seducir o convencer a la gente.

Bonificación al daño

Se obtiene con la suma de fuerza + tamaño y el resultado se consulta la siguiente tabla:

STR+SIZ Damage Modifier

2 to 12 -1D6

13 to 16 -1D4

17 to 24 None

25 to 32 +1D4

33 to 40 +1D6

41 to 56 +2D6

57 to 72 +3D6

73 to 88 +4D6

89 to 104 +5D6

105 to 120 +6D6

121 to 136 +7D6

137 to 152 +8D6

152 to 168 +9D6

Ea. add'l +16 +1d6

Representa un bounus a los ataques que lanzas a tu oponente depende de tu fuerza y altura se usa generalmente en taques cuerpo a cuerpo.

Puntos de vida

Es el resultado de la suma de constitución+ tamaño. Representa la vitalidad de tu personaje si por daño de armas de fuego o punzocortante o contusiones este valor cae a cero tu personaje si no recibe primeros auxilios o atención médica morirá y deberás hacer otro personaje cuando tengas el valor numérico encierra en un círculo el valor obtenido.

Herida mayor: es la mitad de tus puntos de vida, si tus puntos de vida se disminuyen a la mitad en un roun tu personaje estará aturdido.

Movimiento: te puedes mover 10 unidades por round, cada unidad de movimiento mide 1 metro.

Puntos de poder

Los mismos que tus características en poder, estos puntos sirven para poder repetir un chequeo, si se terminan se pueden recuperar con descanso, queda en el juicio del master cuantos puntos recupera el jugador durante la partida.

Profesiones y habilidades

¿Cómo funcionan las habilidades? Es muy fácil solo hay que tirar dos dados de diez caras y el resultado debe ser menor a tu número de habilidad que más bien es un porcentaje. Si obtienes un resultado menor o igual al porcentaje de tu habilidad representara éxito, tu habilidad fue realizada con éxito pero si el resultado es mayor al numero de tu habilidad entonces será un fracaso, entonces:

Éxito: obtener en un chequeo de habilidad un numero de porcentaje menor o igual al de la habilidad.

Fracaso: en este caso se obtiene un valor que sobrepasa el porcentaje de habilidad que posee el personaje en una tirada de dos dados de diez caras.

Crítico: esto se logra obteniendo el 01 o 05% en una tirada, duplica el daño de algunas armas golpes y las habilidades son un éxito no solo bueno magnifico.

Pifia: es obtener 99 o 100 en una tirada representa no solo un fallo más bien un desastre.

Profesiones de ejemplo

Artesano: se dedican a crear utensilios artesanías de eso viven,
Habilidad artesanal- conocimiento negocios-lengua propia-otra
lengua propia-persuadir.

Asesino: el clásico matón de alquiler el pistolero.

Esquivar-ocultarse-sentir-buscar-sigilo-combate mano a mano-
disfrazarse-presa-armas de fuego-robar-artes marciales-armas
melee-armas misil-equitación-lanzar-seguir rastro.

Nómada: el tipo que nunca se mantiene en un solo lugar, un vago
sin oficio ni beneficio.

Mentir-ocultarse-regatear-conocimiento(region)-escuchar-
persuadir-robar-buscar-sigilo-

Atleta: la persona que entrena su cuerpo para tener habilidades
físicas superiores.

Escalar-esquivar-saltar-sigilo-lanzar-combate mano a mano-presa-
escuchar-buscar-nadar-

Administrador: el encargado de un negocio o empresa.

Regatear-conocimiento contabilidad, leyes – lengua propia-
persuadir-investigar.

Técnico en computación: habilidad: computación, software-
conocimiento matemáticas física, otro lenguaje: programar-
reparar: electrónica-

Cowboy: el clásico vaquero que vive para cuidar a su ganado que en tiempos post apocalípticos es muy escaso, amigable y temido a la vez.

Habilidades: conocimiento: historia natural-conocimiento: región-sentir- seguir rastro-equitación-buscar-lanzar

Artista: engloba al cantante al actor que entretiene a la gente

Habilidades: habilidad artística: actuar-disfrazarse-mentir-prestidigitación-otra lengua-lengua propia-tocar música-persuadir

Doctor: la persona que trata enfermedades.

primeros auxilios-lenguaje propio-medicina-persuadir-investigar-buscar-ciencia: farmacología, biología – otra lengua – psicoterapia-

Ingeniero: es la persona que construye resana y destruye estructuras de principio a fin.

Habilidades: habilidad: construir-reparar: estructura-mecánica-buscar-conducir: maquinaria pesada-reparar: electricidad ciencia: varias-

Criminal: el tipo malo, el motero el gangster se encarna de diversas formas es el tipo buscado para matarlo o para vengarse de el.

Habilidades: regatear-ocultarse-equitación-combate mano a mano-escalar- robar-armas de fuego-mentir-juegos de azar-presa-saltar-sentir-arma melee: cuchillo-persuadir-buscar-lanzar.

Detective: se dedican a investigar recuperar documentos y a veces de escolta o protectores por contrato.

Armas de fuego escuchar persuadir buscar investigar combate mano a mano esquivar conducir mentir presa ocultarse lengua propia otro lenguaje medicina equitación sigilo seguir rastro.

Explorador: la persona que se dedica encontrar nuevas rutas diseñar mapas y hacer amigos es tu mejor opción para recorrer un mundo destruido.

Habilidades: escalar lenguaje propio otra lengua persuadir investigar buscar conocimiento: antropología historia natural conocer: región conducir mentir armas de fuego: pistola revolver rifle orientarse pilotar : bote avión equitación ciencia: biología geología nadar seguir rastro.

Cazador: se dedica a conseguir presas y venderlas en los túneles.

Habilidades: escalar ocultarse sentir orientarse sigilo seguir rastro armas de fuego armas proyectil conocimiento historia natural armas melle lengua propia otra lengua equitación.

Mecánico: se dedica a reparar vehículos y maquinaria.

Habilidades: regatear habilidad artesanal: trabajar metal conducir: maquinaria pesada reparar electricidad repara mecánica

Científico: el recopilador de conocimiento y sabiduría dedica todo su tiempo a salvar a la humanidad.

Habilidad: persuadir investigar ciencia: todas las áreas.

Soldado: entrenado para pelear luchar con armas y para la guerra.

Habilidades: combate mano a mano escalar esquivar primeros auxilios armas de fuego armas pesadas presa otro lenguaje sentir saltar primeros auxilios armas melee armas proyectil orientarse reparar mecánica equitación buscar sigilo lanzar conducir ocultarse.

Guerrero: practicantes de artes marciales o entrenados en tribus nativas o samuráis.

Habilidades: combate mano a mano esquivar presa armas melle armas proyectil escalar armas de fuego ocultarse sentir saltar otra lengua artes marciales equitación buscar sigilo nadar lanzar seguir rastro primeros auxilios.

Lista de habilidades

Cuantos puntos repartir entre todas tus habilidades,

La cantidad a repartir era 320 puntos para repartir entre tus habilidades.

Apreciar: saber cuanto cuesta algún artículo saber su precio real.

Habilidad artesanal-conocimiento artesanal: saber hacer artesanías variadas

Conducir: manejar vehículos varios como autos botes aviones máquinas de guerra.

Combate mano a mano: saber pelear de una manera más primitiva.

Cabezazo: golpear con la cabeza si se usa artes marciales se duplica.

Regatear: conseguir un mejor precio

Escalar: trepar a lugares de forma ágil y segura.

Comandar: saber dar las ordenes correctas.

Demolición: saber hacer estallar cosas encontrar fallas estructurales

Disfrazarse: fingir que se es otro

Esquivar: evadir o reflejar un golpe solo se esquiva si el atacante tiene éxito.

Mentir: hacer creer a alguien algo por un corto tiempo.

Robar prestidigitación: robar algo de alguien sin su permiso

Armas de fuego: saber usar armas de fuego sencillas no explosivas

Armas de fuego pesadas; conocimiento de armas de fuego especializadas.

Primeros auxilios: ayuda a recuperar 1d3 puntos de vida representa los primeros cuidados que un enfermo recibe.

Juegos de azar: saber jugar juegos de cartas donde el azar intervenga.

Presa: representa someter a un adversario con diversas maniobras.

Maquinaria pesada: manejar maquinaria especial de construcción.

Ocultarse: permite al jugador evitar ser encontrado por algo o alguien.

Saltarse: permite hacer acrobacias y saltar distancias sin lastimarse.

Conocimiento: puede ser en varias áreas.

- Contabilidad: saber llevar cuentas
- Antropología: conocer al hombre y otras culturas y sus costumbres.
- Arqueología: saber de civilizaciones perdidas y antiguas.
- Arte: saber de artesanías y artes.
- Historia: saber de eventos históricos pasados.
- Negocios: saber negociar con otros.
- Matemáticas: saber de numero
- Espiar: saber fisgonear sin ser visto.
- Leyes: conocer de las leyes de lugares
- Lenguas:saber traducir o mentender lenguajes
- Calles: saber como funcionan las calles
- Geología:saber de rocas.

Sentir: saber usar los 5 sentidos.

Artes marciales: conocer un arte de la defensa de algún país lejano.

Armas melee: saber de armas contundentes o punzocortantes

Medicina; tratar diagnosticar y curar enfermedades cada éxito recuperan los personajes 1d3 puntos de vida.

armas proyectiles: uso de armas perforantes que son proyectiles.

Entretener: saber divertir a la gente.

Persuadir: convencer a alguien de hacer algo por las buenas o por las malas.

Psicoterapia:tratar enfermedad mental.

Reparar: electricidad electrónica mecánica plomería : saber reparar cosas.

Investigar: saber buscar cosas lugares personas

Computación: saber de computadoras.

Equitación/montar: saber de equitación .

Ciencia astronomía química criptografía biología genética botánica
geología matemáticas clima historia psiquiatría farmacéutica
zoología: tener un conocimiento general de ciencias o solo
especializarse en algunas áreas.

Sigilo: caminar sin hacer ruido.

Nadar: saber moverse en lugares con agua.

Lanzar: saber lanzar objetos varios.

Seguir rastro: saber seguir las huellas que dejan los demás.

Bloquear: absorber el daño de un golpe.

Orientarse: saber donde se esta y saber a donde dirigirse.

Lengua propia: el idioma que el pj habla empieza con un 50%

Otro idioma: saber otro idioma de otro país.

Patada: saber dar un golpe.

Puño: golpe dado con la mano

Habilidades al cien por ciento

Llegar al cien por ciento es casi imposible por que requiere mucho entrenamiento y recursos de aprendizaje en caso de lograrlo por experiencia se tiene un éxito automatico en muchos tipos de acción queda a elección del master.

Tiradas de experiencia

Las habilidades cuando se usan varias veces durante la partida al final de la misma se pueden mejorar con una tirada común de chequeo y si es éxito se tira un dado de diez caras y es lo que mejor ejemplo:

Quiero mejorar mi habilidad de armas de fuego al final de la partida tiro por armas de fuego con 2d10 caras si mi puntuación es 40% y obtengo 50 será un fallo y no mejorara mi habilidad pero si obtuviera un 30 en la tirada sería un éxito y luego tiraría un dado de 10 caras el resultado es lo que mejorara mi habilidad.

Mejorar características

Pueden mejorar por entrenamiento o por un maestro que tenga la característica mas desarrollada que tu personaje, no puedes tener una puntucion mas alta que tu característica en tamaño.

Multiplica el valor actual de característica por 23 si pasas el chequeo de 2d10caras tira un dado de tres caras-menos 1 el resultado es lo que sube tu característica, pero si no pasas el chequeo entonces no mejora tu característica y deberas seguir entrenando por un periodo de tiempo como mas o menos 1 mes.

Combate

Inicia el que tenga mayor destreza, o quien pase una tirada de agilidad o pueden variar turnos hay tres tipos de combate:

Mano a mano: los personajes pelean muy cerca con solo sus manos.

Armas melee: los personajes usan armas contundentes o punzo cortantes o armas de fuego se considera un rango medio o corto.

Combate lejano: usan armas de fuego se considera una larga distancia.

Hay tres acciones de combate:

- Moverse: se puede mover 10 metros caminando o corriendo.
- Ataque: es el acto de usar una habilidad de combate.
- Defender: es la acción de bloquear o redirigir un golpe también es posible esquivar.

Ejemplo de combate:

Un personaje y un asesino se enfrentan:

Round : tirada de agilidad, ambos tiran el personaje obtiene éxito y el asesino fracasa en esta ronda el personaje ataca primero

El personaje ataca con armas de fuego pistola y obtiene éxito en un chequeo con 2d10 y el asesino decide esquivar obtiene fracaso y lo impacta, acto seguido el asesino recibe el daño en el siguiente turno el asesino podrá hacer su taque.

Enfermedad

Si tu personaje se enferma dependiendo de la gravedad se hace una tirada de característica en constitución:

- Enfermedad leve: constitución por 1
- Enfermedad moderada: constitución por 3
- Enfermedad grave: constitución por 5

Explosiones

Depende del foco de la explosión ya que si un explosivo de 3d6 puntos de daño explota los que están en el radio de la explosión recibirán una gran cantidad de daño que producen según el rango.

Fuego

Produce daño por turno según el tiempo que la persona este en contacto con el fuego.

- Pequeña: un punto de vida por turno que este en contacto con la flama.
- Mediano: 1d6 puntos de vida por turno.
- Grande: 1d6+2
- Intenso: 3d6

Noqueado

Solo funciona en humanos, si pierdes la mitad de tus puntos de vida, se estará noqueado por 1d10+10 turns.

Venenos

Es el resultado de algunas sustancias toxicas de animales químico o neurotóxicas de animales:

- Para salvarse tire constitución
- Débil: 16
- Moderado: 20
- Fuerte: 25

Radiación

Es estar en contacto con armas de radiación o radioactividad, provoca daños tira por stamina y si tienes éxito evitas la radiación por turno.

Potencia vs constitución

10-15 dosis tolerable 20 es letal 30 mortal

Ácidos

Son sustancias corrosivas:

- Débil 1d3
- Moderado:1d4
- Fuerte:1d6

Armaduras:

Sustraen daño y pueden evitar el contacto de químicos con la piel: por ejemplo

Si te disparan y el daño es 1d6 y obtienen 4 y el valor de tu armadura es 8 el daño queda bloqueado, en caso de recibir ácidos la armadura te cubrirá pero se derretirá por la corrosión del químico.

Recargar armas: toma un turno completo recargar un arma.

Economía: equipo inicial según la época y una cantidad de crédito o cualquier otra unidad de moneda que el personaje considere.

Ítems: lista de ítems

- Equipo de herbolaria
- Kit de primeros auxilios
- Bolsa de doctor
- Kit de cirugía
- Trauma kit
- Set de química
- Computadora
- Kit de ganzúas
- Vacunas
- Munición caja
- Equipo de escalada
- mapas
- explosivos granadas
- libros
- armas de fuego
- herramientas
- componentes
- alimentos
- plantas medicinales
- botellas de licor
- lámparas

- binoculares
- gasolina
- radios am fm
- radio comunicaciones
- bebida energética
- químicos varios raciones de alimento
- ropa
- medidor de estática
- traje de protección.
- Metales
- Joyería
- Platos
- Maquinaria
- Cosméticos
- Ítems de aseobrujula
- Gotas de yodo
- Bengalas

Armas:

arma	habilidad	Daño	At k	bloque a	rango	capacida d
hacha	Armas melee	1d6+bd	1	si	corto	1
lanza	Armas melee	1d10+1+ bd	1	si	Corto largo	1
arco	h.proyec til	1d8+bd	1	no	Corto- largo	1
ballest a	Armas proyectil	2d4+2	1	no	Corto - largo	1
daga	Armas melee	1d4+bd	1	no	corto	1
cuchill o	Armas melee	1d3+1+b d	1	no	Corto median o	1

nombre	habilidad	daño	atk	bloque ea	rango	Capacida d
metrallad ora	Armas pesadas	2d6+ 4	1 o rafa ga según dex	no	25mt	40

Pistola	Armas de fuego	1d10 +2	1	no	15	15
revolver	Armas	1d10 +2	1	no	20m	6
Rifle de asalto	Armas fuego	2d6+ 2	1 o raf en dex	no	30mt	30
Rilfe de francotirador	Armas de fuego	2d10 +4	1	no	250m	11
Escopeta automatica	Armas de fuego	3d6+ 3	1	no	3mt	8

dinamita	Demolición	5d6/7m	1	no	Depende del lanzamiento	
----------	------------	--------	---	----	-------------------------	--

Monstruos

Bestias



Seres humanoides de piel blanquecina por la estática, se alimentan de carne humana suelen ser violentos.

Fuerza: 14 constitucion:9 tam:13 int:10 dex:10 pv:12 bd:1d4

Ataques: garra 30% 1d6+bd mordida 30% 1d6+db

Habilidades: escalr:30% esquivar:75% presa 30; ocultarse 35% saltar 50% escuchar 60% senti40% buscar 50% sigilo 60%

Primitivos



Gente que a perdido la razón y su cerebro se ha vuelto primitivo tienen armas de huesos y usan cráneos de animales para cubrir su rostro.

Características: fza16 cons 15 tam18 int 7 pod 10 dex 7

Mover 6 vida 19 bd +2d6

Ataques: hacha 55% 3d6+bd cabezaso35% 1d6+bd combate mano a mano 50% 1d3+db

Habilidades: esquivar 40% escuchar 35% sentir 30% buscar 35% seguir rastro 55%

Lamia: son mujeres jóvenes muy bellas pero con instintos homicidas siempre engañan a los viajeros.



Características: fza 15 cons 20 tam 10 int 13 pod 13 dex 10 app 20

Mov 12 bd+1d6 pv:17

Ataques: mordida 50% 1d4/mitad bd garra 50% 1d4+bd

Presa 75%

Habilidades: esquivar 50% ocultarse 70% saltar 75% lenguaje 50%

Sentir 60% persuadir 60% buscar 75% sigilo 80% seguir rastro 75%

Perros del infierno

Perros afectados por el medioambiente de las superficie.



Características: con 10 tam8 int 5 pod 10 dex 13

Pv10 mover 10 bd ninguno

Ataque; morder 30% 1d8+bd a la mitad

Habilidades: esquivar 35% escuchar 75% sentir 50% buscar 50%
seguir rastro 40%.

Mole de pus

Seres muy fornidos llenos de pus y de llagas su hedor es lo que avisa que esta cerca de ti o ya es tarde.



Características: fza 25 con 20 tam 20 int 10 pow 16 dex16 app 3

Moverse: 6 pv: 22 db: +2d6

Ataques: hacha 50% 2d8+bd aliento toxico 50% 2d6 danio potencia 10

Habilidades: escalar 80% esquivar 60% saltar 30% sentir 73% buscar 40% lanzar 30%

Notas: hay reglas que faltan si tienes dudas incluyo dos manuales rapidos de basicroleplaying y de la llamada de cthulhu te animo a comprar el manual básico yo lo compre no te lo puedo pasar pero si puedes búscalos.

