

A man in a trench coat is seen from behind, standing in a dark, green-tinted space. He is surrounded by numerous books that appear to be floating or falling around him. The books are of various sizes and colors, some with visible spines. The overall atmosphere is mysterious and surreal.

REGLAS PARA CORDURA EN VIEJA ESCUELA PULP!

AUTOR: CIBERPRIEST

Reglas de cordura3

 Cuánta CORdura tienen los pjs3

 Cómo controlar la COR en la partida.....3

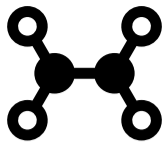
 Cuánta COR perderá en el encuentro3

 Tipo de puntos de COR que se pierden4

 Cómo recuperar la COR en la partida.....4

 Reglas de SUERTE en Vieja Escuela Pulp!4

 Puntos de SUERTE4



REGLAS DE CORDURA

Como en las historias Pulp de terror es mas frecuente que en partidas medievales el encontrar seres terroríficos y teniendo en cuenta que la regla actual de Vieja Escuela creo que sirve mas bien para partidas sin muchos bichos y en un entorno medieval fantástico, mientras que el Pulp se desarrolla en un mundo real, entre comillas, al final decidí hacer ciertos cambios con idea de darle cierta posibilidad de pasar miedo por parte del personaje y de los jugadores. Vamos darle un poco mas de aguante ante el factor de encontrar mas seres fantásticos en un mundo muy parecido al nuestro.

Bueno, tras esta introducción paso a explicar los cambios realizados.

CUÁNTA CORDURA TIENEN LOS PJS

La **CORDURA**, a partir de ahora COR, será el resultado de multiplicar la **SAB x 3**. De esa manera pasamos de un 18 máximo, con mucha suerte, a un posible 54 máximo. Esto permite que los pjs tengan una CORDURA mayor que su SABIDURIA y por tanto alguna posibilidad más.

CÓMO CONTROLAR LA COR EN LA PARTIDA

Durante la partida los pjs tendrán encuentros, y no pocos, con seres fantásticos y monstruos que quieran atacarles.

La tirada será, como en la regla original, un control de SAB, a la dificultad que marque el Director de juego.

Cuando encuentre por vez primera un tipo de ser, por ejemplo un zombi, la dificultad puede ser relativamente alta (15 a 18). Pero en los siguientes encuentros la dificultad irá bajando (9 a 11), y lo más bajo que pondría de dificultad sería (6 a 8) en los siguientes encuentros con el mismo tipo de monstruo.

CUÁNTA COR PERDERÁ EN EL ENCUENTRO

La tabla de Pérdida de COR muestra una medida en la pérdida de COR. Siempre el Director de Juego puede variar, según necesite ampliar o disminuir el primer encuentro.

En siguientes encuentros, con la disminución de la dificultad se facilita a los jugadores poder evitar la pérdida de COR si tienen unas tiradas mas fáciles. El Director de Juego puede también disminuir la pérdida de COR cuando el encuentro con dicho ser sea repetitivo, por ejemplo, si en una misión los aventureros se encuentran con muchos zombis, tras la posible pérdida inicial, los siguientes encuentros los han curtido con los zombis, por lo que la pérdida será menor. La pérdida será la mas baja de la tabla de pérdida de COR.

TIPO DE PUNTOS DE COR QUE SE PIERDEN

Si el jugador saca la tirada máxima del dado de pérdida de COR, pierde 1 punto permanente de COR además de los temporales de dicha tirada. Los puntos permanentes no se pueden recuperar nunca y van mostrando como estos encuentros van minando poco a poco al héroe.

Los demás puntos de COR que vayan perdiendo durante la partida son temporales y podrán ser recuperados posteriormente.

CÓMO RECUPERAR LA COR EN LA PARTIDA

Si el pj consigue dormir durante la noche y descansar recuperará 1d4 puntos de COR en esa noche.

Tras acabar la aventura se entiende que el pj recupera todos los puntos temporales perdidas.

REGLAS DE SUERTE EN VIEJA ESCUELA PULP!

PUNTOS DE SUERTE

Como todo buen héroe Pulp, nuestros aventureros tienen un poco mas de suerte de lo que un ciudadano normal puede disfrutar. No son superhéroes, pero son gente especial, aventureros, a quienes la diosa fortuna sonríe en ciertos momentos. La forma de medir esta fortuna serán los puntos SUERTE.

La mesa dispondrá de tanto puntos de SUERTE como participantes haya en la partida. Cualquier jugador podrá invocar un punto de suerte lanzando una moneda al aire, si sale cruz puede volver a repetir la tirada del dado si sale cara tiene éxito automáticamente. En ambos casos se gasta ese punto de SUERTE.

Si en el transcurso de la partida los jugadores proponen un plan rocambolesco y consiguen que funcione el DJ podrá recompensarles entregando a la mesa un punto de SUERTE. No podrá haber en la mesa mas puntos de SUERTE que jugadores participando.

NOMBRE

CLASE

NIVEL PE

TALENTOS

TRASFONDO

HABILIDADES

[][][][][] Alerta

[][][][][] Comunicación

[][][][][] Manipulación

[][][][][] Erudición

[][][][][] Subterfugio

[][][][][] Supervivencia

FUE [][]

DES [][]

CON [][]

INT [][]

SAB [][]

CAR [][]

VIEJA ESCUELA

VIEJA ESCUELA
PULP!

Pv [] Mov []

Atq [] Def []

Ins [] pP! []

EQUIPO Y ARMAS

NOTAS

CORDURA: (SAB x 3)

1 ⁻²	2 ⁻²	3 ⁻²	4 ⁻²	5 ⁻²	6 ⁻²	7 ⁻²
8 ⁻²	9 ⁻²	10 ⁻¹	11 ⁻¹	12 ⁻¹	13 ⁻¹	14 ⁻¹
15 ⁻¹	16 ⁻¹	17 ⁻¹	18 ⁻¹	19 ⁰	20 ⁰	21 ⁰
22 ⁰	23 ⁰	24 ⁰	25 ⁰	26 ⁰	27 ⁰	28 ⁰
29 ⁰	30 ⁰	31 ⁰	32 ⁰	33 ⁰	34 ⁰	35 ⁰
36 ⁰	37 ⁰	38 ⁰	39 ⁰	40 ⁰	41 ⁰	42 ⁰
43 ⁺¹	44 ⁺¹	45 ⁺¹	46 ⁺¹	47 ⁺¹	48 ⁺¹	49 ⁺¹
50 ⁺¹	51 ⁺¹	52 ⁺²	53 ⁺²	54 ⁺²	55 ⁺²	56 ⁺²

SALUD

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

Ejemplos de pérdida de COR.

1d3	Encuentro repetitivo con un tipo de monstruo. Sorprendido al ver un cadáver. Id. al ver el cadáver de un animal, etc.
1d4	Id. al ver el fragmento de un cadáver
1d6	Id. al ver un cadáver horriblemente destrozado. Despertar en una tumba o ataúd. Ver morir a un buen amigo o un pariente próximo, etc.
1d8	Encontrarse con alguien que se sabe muerto. Presenciar acontecimientos extraños (p.e. el cielo se vuelve verde), etc.
1d10	Id. acontecimiento macabro (p.e. cae una cabeza ensangrentada del cielo). Sufrir fuertes torturas, etc.

REGLAS DE CONTROL DE CORDURA

Cuando se presencie un horror indescriptible o una criatura horrible se hará una tirada de COR.

(1D20+modificador de COR)

El DJ establece la dificultad, dependiendo de la severidad del horror presenciado.

Si el personaje falla, consultar la tabla de ejemplos de pérdida de COR.

Si el jugador pierde en una tirada de COR 6 o más puntos se le restarán también 1 punto permanente de COR además de los temporales de dicha tirada.

Los puntos temporales se recuperan a razón de 1d4 por noche completa de descanso.

Si pierden 1/4, 2/4 y 3/4 de los puntos de COR al realizar una tirada en la tabla **Brotes de Locura** cada vez.