

# **RESUMEN DE REGLAS DE RATAS EN LAS PAREDES**

**por Griffin Nest**

## **Por defecto, el juego se ambienta entre 1920 y 1936.**

¿Cuáles son las mecánicas del juego? Tira 2D6 y súmalo la puntuación de un atributo, si el resultado es mayor o igual a 8, el personaje obtiene lo que quiere y si es menos, se mete en problemas. Solo los jugadores tiran los dados, el DJ tiene mejores cosas que hacer.

### **CREACIÓN DE PERSONAJE**

Sigue estos pasos:

1. Atributos y atributos secundarios.
2. Elige una profesión
3. Elige una reputación
4. Elige tu equipo
5. Últimos retoques

## 1. ATRIBUTOS

Un personaje consta de cinco atributos.

**CONSTITUCIÓN:** fuerza física cruda y resistencia.

**DESTREZA:** destreza y agilidad.

**VIOLENCIA:** la habilidad de un personaje para herir y matar.

**INGENIO:** agudeza mental e ingenio.

**VOLUNTAD:** autocontrol y fortaleza.

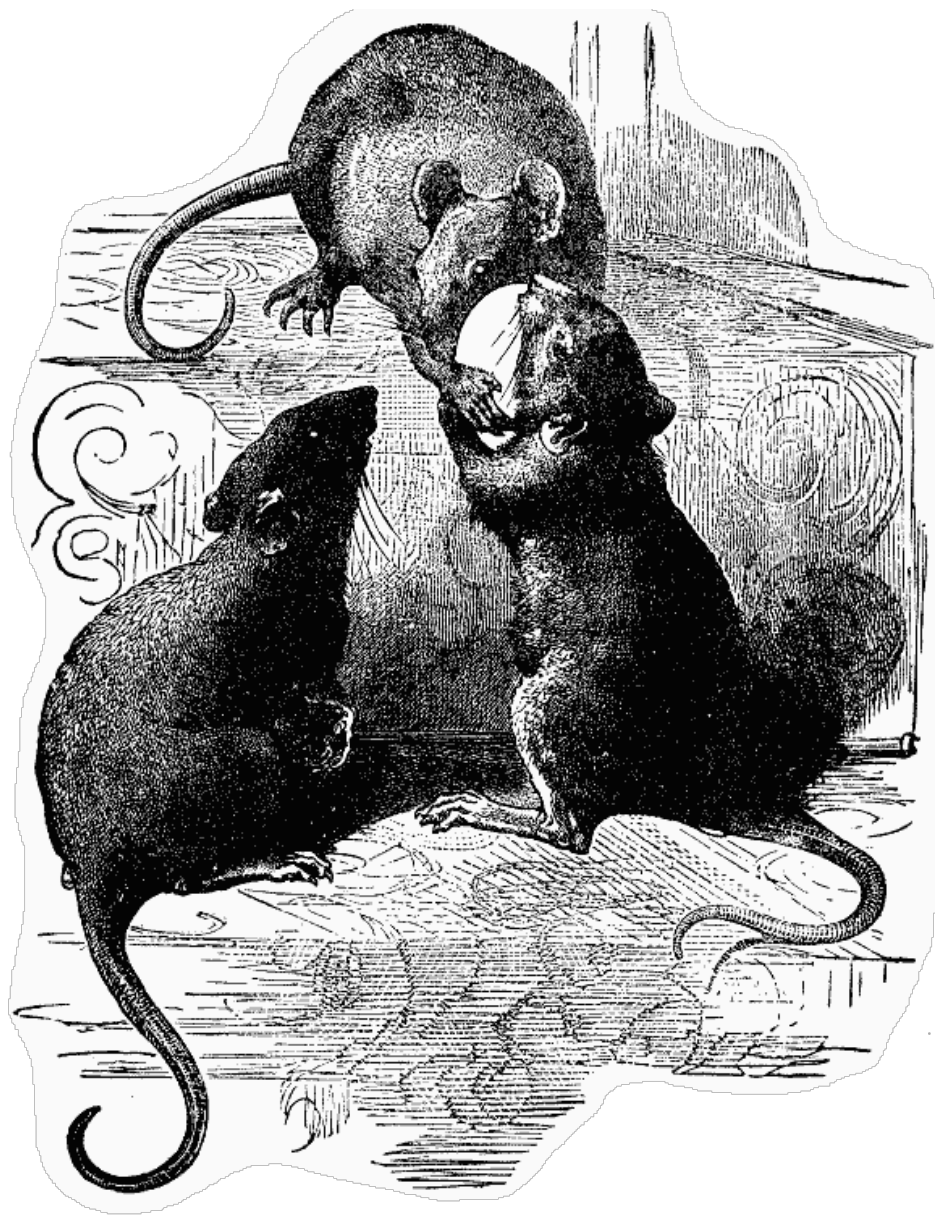
Obtienes 5 puntos para distribuir entre tus atributos (la puntuación mínima es 0, la máxima es +3). Si quieres que tu juego sea un poco más severo, solo permite que los personajes cuya profesión emplee la violencia (boxeador, soldado...) coloquen puntos en VIOLENCIA. Cada punto puesto en Violencia debe estar asociado a un evento traumático.

## ATRIBUTOS SECUNDARIOS

Donde medimos la resistencia de tu personaje al estrés mental y físico.

**PUNTOS DE VIDA (PV):** ¿cuánto castigo puede soportar el personaje? Comienza con una puntuación de **10 + CONSTITUCIÓN**.

**PUNTOS DE CORDURA (PC):** ¿cuánto tiempo puede pasar antes de que el horror rompa la mente del personaje? La puntuación inicial es **10 + VOLUNTAD**.



## 2. PROFESIÓN

Elige una profesión para tu personaje:

**ARTISTA:** recupera todos tus PUNTOS DE CORDURA creando un trabajo basado en lo que te asustó. Necesitas 1 hora para hacerlo.

**BOXEADOR:** cuando luches con las manos desnudas, tira 2D6 para el daño y quédate con el mejor resultado.

**LADRÓN:** puedes abrir cualquier caja fuerte o abrir un candado en 1D6 minutos (si tienes el equipo adecuado).

**DETECTIVE:** tienes contactos en la fuerza policial y una tirada exitosa de INGENIO te permite ver si alguien te mintió.

**PERIODISTA:** eres bueno para hacer que la gente hable. Pasa 1 hora con ellos y obtendrás toda la información que desees.

**LEÑADOR:** estás acostumbrado a las condiciones de vida difíciles. +2 puntos de golpe.

**MAGO:** el personaje automáticamente tiene éxito haciendo pequeños trucos de magia (prestidigitación con objetos, escapar de las ataduras...).

**MECÁNICO:** puedes reparar cualquier cosa en 1D6 minutos.

**MÉDICO:** restaura 1D6 HP a una persona herida. Necesitas 5 minutos para hacerlo.

**OCULTISTA:** sabes un hechizo (vea la página 22) y dos lenguas muertas.

**PSICÓLOGO:** puedes restaurar todos los PUNTOS DE CORDURA a una persona en 1 hora. No puedes usar esto en ti mismo.

**ACADÉMICO:** Elige un campo de estudio. Siempre tienes éxito en cualquier tarea que requiera ese conocimiento.

**SOLDADO:** durante un turno de combate, elige cuándo te toca actuar.

**ZOÓLOGO:** consigue +2 en daño cuando golpeas a una criatura que ya derrotaste una vez.

Todas las profesiones también tienen las mismas ventajas: tienes una red de contactos relacionados con su profesión y automáticamente tienes éxito en todas las tareas mundanas relacionadas con su línea de trabajo.

### 3. REPUTACIÓN

Elige una reputación para tu personaje:

**ANÓNIMO:** las personas solo tienen 1 entre 6 posibilidades de advertirte cuando intentas ser discreto.

**DILETANTE:** tienes amigos importantes y eres bienvenido en los altos círculos de la sociedad.

**FAMOSO:** la mayoría de la gente tratará de satisfacer tus demandas.

**TEMIDO:** la mayoría de las personas se echarán atrás si saben quién eres.

**HECHIZADO:** tus propias pesadillas son un escudo contra el Horror. Las pérdidas de PUNTOS DE CORDURA se limitan a 1 (excepto cuando se aprende un hechizo).

**AFORTUNADO:** una vez por sesión puedes volver a repetir cualquier tirada que hayas hecho.

**VIEJO:** has visto y oído de todo. Eres inmune a cualquier tipo de control mental.

**TUNANTE:** tienes contactos en los bajos fondos y acceso a cosas ilegales, desde drogas hasta armas de fuego.

**RARO:** haces que la gente se sienta incómoda. Los animales nunca te atacan.

**VIAJERO:** nunca te pierdes mientras estés en el exterior. Aprendes nuevos idiomas bastante rápido.



No te apegues demasiado a las palabras utilizadas si no se ajustan al concepto de tu personaje. Un erudito raro puede ser solo un científico poco ortodoxo y un periodista viajero puede ser un corresponsal de guerra, o quizás quieras que tu detective tunante sea un policía corrupto... Haz tuyo el juego.

## 4. EQUIPO

Aquí hay algunos ejemplos de equipo que podrían ser útiles. Pasa la lista entre los jugadores y deja que escojan dos objetos para su personaje. Si tienen una buena razón para tener un objeto en particular, mejor (¿es esa máscara de gas un recuerdo de su tiempo en Francia en 1917?).

|                         |                            |
|-------------------------|----------------------------|
| Abrojos                 | Herramientas de cerrajería |
| Bengala                 | Máscara antigás            |
| Botiquín                | Material para disfrazarse  |
| Caja de herramientas    | Mechero                    |
| Cámara de fotos         | Mochila                    |
| Instrumento musical     | Navaja suiza               |
| Libreta y bolígrafo     | Pelacables                 |
| Linterna                | Petaca                     |
| Lupa                    | Pie de cabra               |
| Cantimplora             | Prismáticos                |
| Carnet falsificado      | Reloj de bolsillo          |
| Cinta adhesiva          | Saco de dormir             |
| Cizalla                 | Tabaco y pipa              |
| Cortavidrios            | Trampa para osos           |
| Cuerda (15 metros)      |                            |
| Equipo de falsificación |                            |
| Espejo pequeño          |                            |
| Esposas                 |                            |
| Foto de familia         |                            |
| Guantes médicos         |                            |

## ARMAS

Las armas se reagrupan en tres categorías:

Las armas de **una mano** hacen **1D6 de daño**.

Las armas a **dos manos** hacen **2D6 de daño**.

Las armas **más grandes** hacen **3D6 de daño**.

Los **personajes** pueden tener **acceso** a las **armas 1D6 y 2D6**, pero 3D6 debería estar fuera de su alcance la mayor parte del tiempo. Luchar con los puños desnudos **hace 1D3 de daño**.

## 5. ÚLTIMOS RETOQUES.

Algunos detalles para redondear tu personaje. No te dejes llevar, construirás tu personaje mientras juegas.

**-Elige un nombre**, sabiamente. Un nombre puede decir mucho sobre tu personaje y sus orígenes.

**-Lenguas muertas o actuales.** Si tiene sentido (tu personaje es un lingüista, un inmigrante...), conoces al menos un idioma adicional (puedes comenzar con hasta INGENIO + 1 idiomas si se necesita una regla estricta).

# **MECÁNICA.**

## **I. Resolución de acciones simples y extendidas.**

**$2D6 + \text{ATRIBUTO} \geq 8 \rightarrow \text{Éxito}$**

Si la **acción es favorecida** por cualquier circunstancia: **+2 a la tirada.**

**Si es desfavorecida: -2 a la tirada.**

En caso de fallo, el Dj puede optar por:

1. **Fallo sin más**, cuando haya otras vías de acción.
2. **Conseguirlo bajo un coste**, cuando pueda atascarse la situación.

Las acciones relacionadas con la Investigación y la Profesión siempre tienen éxito, y en todo caso se tira con INGENIO en la Escala para acciones extendidas para ver cuánto tiempo tardan.

### **Escala para acciones extendidas:**

**7 o menos:** 2d6 unidades de tiempo apropiadas.

**8 o 9:** 1d6.

**10 o más:** casi de inmediato.

## **II. Combate.**

En un combate se puede atacar (+VIOLENCIA) o cualquier otra cosa.

Una ventaja sobre un enemigo (gracias a un plan, por ejemplo) proporciona +2 a las tiradas de ataque contra él.

### **Escala para acciones en combate:**

**7 o menos:** fallo con 2 consecuencias de parte del DJ.

**8 o 9:** éxito con 1 consecuencia.

**10 o más:** éxito y elige 1 consecuencia para el enemigo.

## **Consecuencias:**

**-Recibir daño.**

**-Ignorar armadura.**

**-Daño colateral.**

**-Vulnerabilidad** (mala posición, no poder usar los bonus de Atributo o alcanzar al enemigo).

**-Ganar estrés** -1d3 puntos de Cordura.

**-Respuestas del enemigo:**

**-Recibir ayuda** en 1d3 turnos.

**-Lanzar un hechizo** (un enemigo conoce hasta tres hechizos).

**-Perturbador:** durante el próximo turno, las acciones contra él serán difíciles (-2).

**-Sacrificarse.**

**-Ataque suicida:** los objetivos cercanos reciben 2d6 de daño.

### III. Sufrir daño.

Con 0 PV, se muere en 1d6 turnos a menos que alguien te dedique un turno. De ser así, regresas con 1 PV y una secuela (tirar 2d6 en la siguiente lista):

**2. Dolor crónico:** -1PV permanente.

**3. Cojo.**

**4-6. Miembro afectado.**

**7-9. Cicatriz.**

**10 o más. Cicatriz desagradable** (+1 al atributo que se use al intimidar, sólo una vez).

### IV. Perder cordura.

Con 0 puntos de cordura puedes elegir:

1. **Hacer algo estúpido** durante un turno.
2. **Desfallecer:** 1d6 turnos inconsciente.
3. **Actuar normalmente, a cambio de una secuela (tira 2d6 en la siguiente lista):**

**2. Corazón debilitado.** Con 0 PV, mueres en 1d3 turnos.

**3-4. En estado de shock:** -1PC permanente.



**5-7. Marcado por la locura.**

**8-9. Cambio cosmético** (tirar 1d6):

1. Tatuaje
2. Joyería oculta
3. Mechón encanecido
4. Ojo rojo
5. Eccema
6. Mutación en la piel

**10. Cicatriz extraña:** avisa de la presencia de entidades sobrenaturales.

**11. Tercer ojo:** con una tirada de Ingenio, puedes percibir actividad sobrenatural.

**12. Revelación:** aprendes 1 hechizo (-1 PC permanente).

Tras elegir, **recuperas 1d6 PC.**

El encuentro con monstruos obliga a tirar con VOLUNTAD:

**7 o menos:** -1d6 PC

**8 o 9:** -1d3 PC

**10 o más:** no hay pérdidas de cordura y +1 a acciones (incluido el daño) contra la criatura.

## **V. Hechizos.**

Aprender un hechizo cuesta -1PC permanente. Para lanzar un hechizo se lanza con VOLUNTAD. Con 2, tu mente se cierra sobre sí misma para protegerte, quedas 1D6 minutos inconsciente y no puedes lanzar el hechizo por el resto de la sesión.

**7 o menos.** Éxito, pero pierdes 1d6 PC.

**8 o 9.** Éxito, pero pierdes 1d3 PC.

**10 o más.** Éxito.

## **VI. Experiencia.**

Se gana 1px por sesión.

Los recursos pueden consistir en Habilidades, Contactos u Objetos.