

## TIRADAS Y DIFICULTADES

**Tiradas** ► D6 que se tengan en la habilidad (1 a 3) + bonificador del atributo (0, +2, +4 o +6). Se añaden 3 puntos más si la acción se relaciona con la antigua profesión del jubilado.

Hay que **igualar o superar la dificultad** de acción impuesta por el Sr. Ministro (de 4 a 24 puntos). Dificultad de acción media ► 8 puntos.

**Se evitan las tiradas enfrentadas.** Los conflictos entre personajes deben resolverse con una sola tirada del PJ contra el valor de Bemoles o de Nervio del extra.

**Críticos** ► Sacar 2 o 3 seises con los dados.

**Pifias** ► Sacar 1 en todos los D6 que se han tirado.

## ACHAQUES

**Achaque mayor** ► Se repite la tirada con 1D menos a cambio de 1 *yayopoint*. El Sr. Ministro lo puede activar tantas veces como quiera.

**Achaque menor** ► Se repite la tirada tal cual pero sin recibir ningún *yayopoint* a cambio. Solo se puede activar una vez por sesión.

## ATRIBUTOS

### CACUMEN

Indica lo listo que es el PJ, lo bien que piensa y razona, la agudeza de sus sentidos... De forma indirecta, lo firme y saludable que es su estado mental.

### GRACEJO

Carisma, capacidad para relacionarse, convencer, engañar...

### PRESTEZA

Agilidad, sigilo, destreza manual, puntería, reflejos, equilibrio...

### ROBUSTEZ

Fuerza física, institución y salud.

## HABILIDADES

Ambulatorio  
Internés  
Lentes progresivas  
Memoria  
Sonotone  
Telediaros

Batallitas  
Discusión  
Cotilleo  
Salero  
Silbido

Archiperras  
Cosas del campo  
Gimnasia  
Nietos  
Petanca  
Sus labores

Ingesta  
Mula parda  
Tollinas

## YAYOPOINTS

- 1 *yayopoint* permite **repetir todos los dados que se desee de una misma tirada una sola vez** (salvo que ya se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de un achaque).
- 1 *yayopoint* permite también **añadir 1D6 a cualquier tirada de habilidad** (salvo que ya se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de un achaque). El gasto ha de declararse antes de la tirada.
- Se pueden gastar tantos *yayopoints* como se quiera para **aumentar durante un solo turno los valores de Bemoles o Nervio**. El gasto ha de declararse antes de la tirada. **Cada yayopoint empleado incrementa en 3 puntos** el valor escogido.
- Se pueden gastar hasta 3 *yayopoints* por golpe para **aumentar el daño (1D6 cada punto)**. El gasto ha de declararse antes de la tirada.
- **Éxitos críticos y actuaciones memorables** permiten hacerse con nuevos *yayopoints*. También el hecho de que exista algún peligro que aceche a los nietos de los PJ.
- Los *yayopoints* pueden sobrepasar su número inicial solo en el transcurso de la partida.

## PELEAS

**Iniciativa** ► 1D6 + bonificador de PRE al principio de cada pelea + posible bonificador por arma (5 para armas de fuego y 2 para armas cuerpo a cuerpo). Los extras tiran también.

Sacar un **6** en el **dado de iniciativa** otorga una **acción extra** en ese turno de la pelea. La acción extra tendrá lugar justo a continuación de la primera acción del personaje.

**Cogido por sorpresa** ► imposibilidad de realizar ninguna acción. Nervio/2 en ese turno.

Se realiza **una sola acción por turno** (salvo que se haya sacado un 6 en el dado de iniciativa). La acción debe ser declarada **al comienzo del turno en el orden inverso al de iniciativa**.

- **Atacar** ► Tollinas o Petanca vs. valor de Nervio del oponente.

Daño fijo:

- Ataque sin arma.....2 + *bonificador de ROB*
- Ataque con arma no de fuego.....4 + *bonificador de ROB*
- Ataque con arma de fuego pequeña..... 7 + *bonificador de PRE*
- Ataque con arma de fuego grande..... 10 + *bonificador de PRE*

Todo ello + 1D6 por cada *yayopoint* gastado. Los críticos doblan daño.

- **Reservar acción** ► +2 a Nervio en ese turno e iniciativa ganada al extra que os ataca en el siguiente turno.

- **Defenderse activamente** ► Renunciar a la acción declarada en el turno y defenderse. Tirada de **Gimnasia** contra dificultad:

- **12**: ataque cuerpo a cuerpo (+5 si el ataque obtuvo un crítico)
- **18**: ataque con arma de fuego (+5 si el ataque obtuvo un crítico)

Sacar una pifia al defenderse activamente multiplica el daño del ataque x 2.

- **Salir pitando** ► El oponente tiene un ataque de oportunidad vs. valor Nervio/2 del PJ.



## VALORES FIJOS

**BEMOLES**: representa la fuerza de su personalidad y el sexto sentido.

*Bonificador de CAC + 7*

**NERVIO**: representa su vigor físico y su capacidad para esquivar.

*3 x número de dados que se tengan en Gimnasia + bonificados de PRE*

**BEMOLES Y NERVIO**: son los valores de dificultad que hay que superar o igualar para tener éxito en bastantes acciones de ciertas habilidades (generalmente extras).

Habilidades que se suelen oponer a los **BEMOLES** de un PJ

- Batallitas
- Discusión
- Cotilleo
- Salero
- Silbido
- Sus labores

Habilidades que se suelen oponer al **NERVIO** de un PJ

- Gimnasia
- Lentes progresiva
- Nietos
- Petanca
- Sonotone
- Tollinas

## OTRAS COSAS QUE HACEN DAÑO

**Asfixia** ► Se aguantan ROB+5 turnos. Después, tirada de Mula parda a dificultad 15 cada turno hasta que se falle, momento en el que se empiezan a perder 3 puntos de Salud por turno.

**Caídas** ► 3 puntos de Salud por metro. Tirada de Gimnasia a dificultad 10 o rotura de cadera.

**Congelación** ► Al menos 1 punto de Salud por cada minuto de tiempo de juego.

**Deslomes** ► Tirada de Mula parda a dificultad 15 o pérdida de 3 puntos de Salud.

**Envenenamientos** ► Tirada de Ingesta a una dificultad = POT del veneno. Daño menor si se saca la tirada; mayor si se falla.

**Hambre y sed** ► 2 puntos de Salud por cada 6 horas sin beber y otros dos por 12 sin comer.

**Intoxicaciones etílicas** ► Tirada de Ingesta a dificultad 10, 15 o 20 o pérdida de 1, 3 o 5 puntos de Salud y penalizador de 1D a todas las tiradas salvo las de Jamacuco durante 6 horas.

**Quemaduras** ► 3 puntos de Salud por turno por fuego abierto o 1 por tomar el sol sin crema.

## SALUD

**Puntos de Salud** ►  $ROB \times 2 + 10 + 1D6$ . Se determinan al comienzo de la partida. Cuando un PJ pierde todos sus puntos de Salud, muere indefectiblemente.

Los **penalizadores** a las tiradas por pérdida de puntos de Salud indicados en la ficha de jubilado (de -1 a -3D) no se aplican a las tiradas de Jamacuco.

## JAMACUCO

**Valor de Jamacuco** ► 12 – bonificador de ROB (o un número específico para PJ arquetípicos).

**Tirada de Jamacuco** ► 3D6 para igualar o superar el valor de Jamacuco del PJ. Si falla, muere.

### Se tira por Jamacuco:

- Una vez por partida de manera obligatoria en un momento dramáticamente intenso.
- Al traspasar ciertos umbrales de pérdida de puntos de Salud (15, 10, 6, 3 y 1 puntos), tal y como se indica en la ficha de jubilado.



## OTRAS REGLAS

**Acciones al alimón** ► +1D a la tirada por PJ ayudante hasta un máximo de 5D6.

**Echar un capote** ► Se presta 1D a la tirada de habilidad de cada personaje que se quiere ayudar, ya sea PJ o extra.

**“Es que yo a tus años...”** ► + 1D a una tirada de habilidad por partida de forma excepcional. Para ello cada uno de los jugadores tiene derecho a interrumpir la partida una vez por sesión para narrar un pequeño *flasbaks* improvisado relacionado de alguna forma con la acción en curso.

**Tiradas de miedo** ► El Sr. Ministro tira de 1 a 5D6 contra los Bemoles de los PJ. Si los iguala o supera, el PJ pierde tantos puntos de Salud como dados se hayan tirado.

**Curación** ► Se pueden recuperar puntos de Salud por varios motivos:

### Repetibles cada día de tiempo de juego

- Pasar toda la jornada en un hospital.....6 puntos.
- Pasar toda la jornada en casa/hotel tranquilo.....3 puntos.
- Pasar la tarde jugando a las cartas o charlando con las piernas metidas debajo de la mesa camilla (no acumulable con lo anterior).....2 puntos.
- Que alguien con un botiquín te haga una cura sacando una tirada de Ambulatorio a dificultad 10.....2 puntos.
- Imponerse al resto de jubilados en el *buffet* del desayuno del hotel sacando la mejor tirada de Ingesta frente al resto de PJ y por encima del Nervio del extra que lo tenga más alto.....2 puntos.

### Una sola vez por sesión

- Echar una siesta reparadora (mínimo 3 horas de siesta).....1 punto.
- Recibir un masaje.....1 punto.
- Tirarse un buen rato a remojo en el balneario.....1 punto.
- Comer o cenar abundantemente en un restorán sacando una tirada de Ingesta a dificultad 10.....2 puntos.
- Echar un casquete con un ligue del viaje.....3 puntos.

**Persecuciones** ► Tirada de Gimnasia o Archiperres contra el Nervio del oponente. Las distancias son corta, media y larga. Por debajo de corta suele comenzar una pelea. Los críticos otorgan una distancia extra, mientras que las pifias provocan accidentes.

**Experiencia y empeoramiento de los PJ** ► -1 a un atributo y -1D a una habilidad tras cada aventura. A elegir y empezando por alguna habilidad de las que tiene 3D.