



IMERSO TO THE LIMIT

Un juego de rol de jubilados de viaje con el IMERSO

Kit de Inicio

Ignacio Sánchez Aranda

CRÉDITOS DEL KIT DE INICIO

Lo que tienes ante ti es una parte del libro *IMSERD to the limit (IttL)*, aún pendiente de corrección final. Te mostramos el sistema YayoSystem tal y como aparecerá en el libro final, así como unas pequeñas ayudas para poder formarte una idea de la experiencia de juego y poder empezar a probar el juego y testearlo.

Con este Kit de Inicio, podrás conocer rápidamente el sistema y poder comenzar a ponerlo en práctica con tu grupo de juego habitual. Su cometido no es otro que valorar el sistema y ayudarte a preparar tus partidas mientras se edita el producto final.

Diseño del proyecto, sistema de juego y redacción

Ignacio Sánchez Aranda (Grupo Creativo Walhalla)

Gestión editorial

J. R. Gálvez (Rolecat)

Revisión del manual y extras pregenerados

Antonio Lozano Lubián

Publicado por Rolecat con licencia OGL

Las reglas y mecánicas de juego incluidas en el libro se declaran *open content*. El resto del material, incluidas todas las imágenes, se declara *product identity*.

Todas las personas físicas o jurídicas mencionadas en esta obra son producto de la invención del autor o han recibido un tratamiento humorístico por su parte sin que haya existido jamás intención alguna de menospreciar o ridiculizar a nadie.

El autor quiere agradecer a Ramón Lobato y a Liborio Martínez su implicación y encomiable esfuerzo. El lenguaje que Liborio emplea al escribir no pretende resultar ofensivo o sexista de ninguna manera; solo refleja su peculiar forma de expresarse (que es la de muchos de nuestros abuelos). Este juego está expresamente dedicado a nuestros mayores, con todo el cariño y el respeto del mundo. Queridos abuelos: ahora, por fin, sois los héroes de la película. Ya era hora.

YAYOSYSTEM

El Sr. Ministro y los jugadores

En YS, al director de juego se le llama **Ministro de la Seguridad Social** (o **Sr. Ministro**, para abreviar). El Sr. Ministro es un tipo de *máster* bastante normal: narra la historia, conoce bien el reglamento, ejerce de árbitro y da vida a todos los extras que aparecen en la aventura (los personajes que no manejan los jugadores, vaya). Por su parte, el resto de los jugadores interpreta diferentes personajes jubilados, los "PJ", solo que aquí "J" significa "jubilado".

Sr. Ministro (Ministro de la Seguridad Social) ▶ Director de juego.

PJ (Personaje Jubilado) ▶ Cada uno de los personajes que interpreta el resto de los jugadores.

Dados, tiradas y dificultades

En este juego solo se usan dados de seis caras (**D6**), **Siempre hay que tirar entre 1 y 3D6**, según lo que se indique en la habilidad por la que se tira, y a continuación sumar los resultados. Además, **a todas las tiradas de habilidad se les añade el bonificador del atributo del que dependen**, que puede ser 0, +2, +4 o +6. También **se pueden añadir 3 puntos más al resultado final de la tirada si la acción que trata de llevar a cabo el PJ tiene que ver con su antigua profesión**.

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 y pifias

El crítico, que siempre es un éxito al margen de que no se haya igualado o superado la dificultad de acción, se consigue al obtener **2 o 3 seises** en la tirada de habilidad. Esto significa que en las habilidades en las que solo se tenga 1D (que son justo la mitad, diez) nunca podrán lograrse críticos.

La pifia, que siempre es un fallo independientemente de que se haya igualado o superado la dificultad de acción, se produce cuando todos los dados tirados muestran el número **1**. Esto se traduce en que sacar una pifia cuando solo se tiene 1D en la

habilidad es realmente fácil, un 16,7% de probabilidad, por lo que en **IMSERD to the limit** se ven bastantes errores garrafales de los PJ.

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

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

"Es que yo a tus años..."

En YS existe la posibilidad de **sumar 1D más a una tirada de habilidad por partida de forma excepcional**. Esto se traduce en que cada uno de los jugadores tiene **derecho a interrumpir la partida una vez por sesión para narrar un pequeño *flashback* improvisado relacionado de alguna forma con la acción en curso**. Mientras el PJ en cuestión esté narrando, el resto de jugadores deberá escucharle sin intervenir. El objetivo de esta acción es justificar la ventaja del mencionado PJ en esa escena, lo que proporcionará +1D en una sola de las tiradas relacionadas con la acción en curso. Una vez declarada la mecánica "*Es que yo a tus años...*", se marca en la ficha de jubilado en el espacio habilitado a tal efecto y ya no puede volver a ser declarada de nuevo en esa partida.

Mecánica "*Es que yo a tus años...*" ► Posibilidad de interrumpir la partida una vez por sesión para improvisar un *flashback* que justifique la adición de 1D extra a alguna tirada de la escena.

Tiradas y achaques

Todos los PJ van a contar con un achaque mayor (el más grave) y un achaque menor (el menos grave). Los achaques pueden ser muy variados, cosas como el dolor de espalda, el reuma, los problemas con la dentadura, tener un principio de senilidad, etc.

Cuando los achaques entran en juego, es solo para obligar a repetir una tirada que el personaje ha sacado pero que el Sr. Ministro desea que falle.

Los achaques solo pueden ser activados por el Sr. Ministro, nunca por el resto de los jugadores.

Una cosa muy importante y que siempre hay que tener en cuenta es que el Sr. Ministro solo puede activar los achaques si efectivamente perjudican o interfieren negativamente con la habilidad concreta por la que se quiere forzar a repetir la tirada.

El **achaque mayor** lo puede activar el Sr. Ministro en cualquier momento de la partida y tantas veces como quiera. Cuando eso ocurra, el PJ tendrá que repetir la tirada con 1D menos, aunque el bonificador por atributo, si lo hay, se mantiene. Como compensación, el Sr. Ministro hará entrega de 1 *yayapoint*.

El **achaque menor** lo puede activar el Sr. Ministro solo una vez por sesión. Al igual que con el achaque mayor, obliga a repetir la tirada, pero en este caso sin restar dado alguno. Eso sí: el Sr. Ministro ya no tendrá que entregar ningún *yayapoint* cuando active el achaque menor del PJ.

Conviene que los dos achaques, mayor y menor, sean de naturaleza diferente, es decir, que no afecten a lo mismo.

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.

Yayopoints

Los *yayopoints* son unos puntos que, entre otras cosas, permitirán repetir aquellas tiradas que los PJ hayan fallado y que piensen que es importante sacar.

Gastando 1 solo *yayopoint* los PJ podrán volver a tirar todos los dados que quieran de una misma tirada fallada siempre que no se esté repitiendo ya dicha tirada como consecuencia de la activación de algún achaque. Por otra parte, si tras utilizar un *yayopoint*, vuelve a fallar la tirada, ya no se podrá gastar otro para repetirla de nuevo.

También se puede gastar 1 solo *yayopoint*, esta vez a priori, para realizar la tirada de habilidad con 1D más de lo normal (de nuevo, siempre que no se esté repitiendo la tirada como consecuencia de la activación de algún achaque). ¡Ojo: solo tiradas de habilidad! Si después de esto se falla la tirada de habilidad, aún se podría gastar otro *yayopoint* para repetir los dados que sean, como os se comenta en el párrafo anterior. En este supuesto se incluiría en la repetición el dado extra.

El tercer uso de los *yayopoints* tiene que ver con los valores fijos de Bemoles y Nervio. En este caso, **por cada *yayopoint* que los PJ quieran gastar (pueden ser varios al mismo tiempo), aumentarán en 3 puntos sus valores de Bemoles o de Nervio durante un turno completo.** Eso sí: deberán realizar el gasto de *yayopoints* **antes** de que se realice la tirada, nunca después.

El cuarto y último uso de los *yayopoints* sirve para **aumentar el daño de los ataques en una pelea.** Por cada *yayopoint* gastado con este propósito los PJ podrán incrementar el efecto de uno de sus golpes en 1D6 puntos de daño. Se pueden gastar hasta un máximo de 3 *yayopoints* por ataque, lo que serían 3D6 extra de daño. Como en los dos casos anteriores, este gasto también hay que declararlo **antes** de realizar la tirada. Es recomendable justificar narrativamente el modo en el que el PJ es capaz de provocar daño adicional a su contrincante, y que no sea solo una cosa de gastar y tirar.

Los *yayopoints* gastados durante la partida no se recuperan pasado un tiempo determinado, pero sí existen **cuatro formas de ganarlos:**

1. Cada vez que se active un **achaque mayor**.
2. Cada vez que un PJ obtiene un **éxito crítico** en una tirada expresamente solicitada por el Sr. Ministro.
3. Cada vez que el Sr. Ministro considere que se ha llevado a cabo una **magnífica interpretación** del PJ que ha contribuido a que la aventura que se está jugando se convierta en algo digno de recuerdo.
4. Cada vez que **los nietos del PJ se vean expuestos a algún tipo de peligro.** En este caso, el *yayopoint* ganado hay que gastarlo en alguna acción relacionada con ayudar al nieto. Si no se utiliza para ello, el *yayopoint* se pierde una vez pasado el peligro.

Si durante la partida se ganan *yayopoints*, nada impide sobrepasar el número inicial indicado en la ficha de jubilado. Los *yayopoints* que excedan de ese número tendrán que ser eliminados al concluir la sesión.

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.

Achaques, 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.

Acciones al alimón

A veces es posible que los PJ cooperen y pongan en práctica una habilidad de forma conjunta, pues de ese modo resulta más fácil alcanzar el éxito. En este caso estamos ante lo que se conoce como "acciones al alimón", que funcionan de la siguiente manera: **por cada PJ que ayuda a aquel que lleva a cabo la acción, este tira 1D6 extra (hasta un máximo de 5D6 en total).**

Sin embargo, no todas las acciones se pueden hacer al alimón, ni mucho menos, y siempre es el Sr. Ministro el que tiene la última palabra acerca de si es posible o no.

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

Echar un capote

Cosa distinta a las acciones al alimón, en las que una sola acción se realiza entre varios PJ, es echar un capote. Esto se hace en aquellas situaciones en las que dos o más personajes llevan a cabo acciones independientes pero uno de ellos quiere ayudar a otro u otros. En este caso, **se permite el préstamo uno de los dados de la tirada de habilidad a otro u otros personajes (máximo 1D por PJ o extra al que se quiere ayudar).** Por supuesto, si se presta 1D significa que el jugador que lo cede realizará su tirada con 1D menos.

Es importante diferenciar las acciones al alimón de los capotazos: levantar un pedrusco gordo entre varios, por ejemplo, es una acción al alimón, mientras que escalar una pared es cosa de cada uno (aunque se pueda echar un capote al de al lado,

que de eso se trata). En otras palabras: en las acciones al alimón se realiza una sola tirada, mientras que cuando se echa un capote, cada uno hace su tirada de forma independiente aunque prestándose dados.

El Sr. Ministro es el que tiene la última palabra también sobre los momentos en los que se puede echar o no un capote.

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

Atributos y habilidades

Los atributos básicos

Todo personaje de **IMSERD to the limit**, sea PJ o extra, cuenta con cuatro atributos básicos: **Cacumen**, **Gracejo**, **Presteza** y **Robustez**. El **Cacumen (CAC)** indica lo listo que es el personaje y lo bien que piensa y razona, así como lo agudos que son sus sentidos e, indirectamente, lo firme y saludable que es su estado mental. El **Gracejo (GRA)** se refiere al carisma y a la capacidad para relacionarse con otros, convencerlos, “venderles la moto” de algo, etc. La **Presteza (PRE)** es el atributo de la agilidad, el sigilo y la destreza manual, pero también tiene que ver con la puntería, los reflejos o la capacidad de equilibrio. Por último, la **Robustez (ROB)** se relaciona con la fuerza física del personaje y su capacidad para levantar pesos o romper cosas, así como con su constitución y su salud, que como todo jubilado sabe es algo de la mayor importancia.

Todas las habilidades dependen de alguno de los cuatro atributos básicos. Estos atributos no cuentan con dados o valores numéricos fijos, como en la mayoría de los juegos de rol, sino que se expresan con un **bonificador a las tiradas de habilidad**. Cada atributo tiene necesariamente uno de los cuatro bonificadores posibles, que son **0, +2, +4 y +6**. Eso significa que si vuestro PJ tiene +2 en Cacumen, por ejemplo, ningún otro atributo puede presentar dicho bonificador.

Como es lógico, cuanto más alto resulta el bonificador, mejor es el PJ en ese atributo concreto.

En las aventuras, **a veces se podrán encontrar con algún extra que presente bonificadores distintos, extraños, repetidos o incluso negativos**, sobre todo si es alguien especial o sencillamente más joven que los PJ.

Recordad no obstante que los PJ siempre tendrán bonificadores de 0, +2, +4 y +6, sin excepciones. Los casos especiales son solo para los extras.

Todas las habilidades dependen de uno de los cuatro atributos básicos (CAC, GRA, PRE y ROB), que se expresan como bonificadores a las tiradas de habilidad: **0, +2, +4 o +6**.

Los extras pueden presentar bonificadores distintos, repetidos e incluso negativos.

Las habilidades de los personajes

En **IMSERD to the limit** los personajes poseen **veinte habilidades**. Siempre dependen de alguno de los cuatro atributos básicos y se tienen entre 1 y 306 en cada una. De las veinte habilidades que hay, 6 son de PRE, otras 6 de CAC, 5 de GRA y solo 3 de ROB.

Los PJ tendrán necesariamente 1D en diez habilidades distintas (la mitad del total), 2D en seis y 3D nada más que en cuatro. Hay que ser consciente de que tener 3D en algo es como ser un experto en la habilidad en cuestión.

Las veinte habilidades son las siguientes:

- **Ambulatorio (CAC).** Esta habilidad sirve para hablar con el médico y enterarse bien de lo que se dice, diagnosticar dolencias a compañeros de viaje, recomendar medicamentos e incluso aplicar los primeros auxilios a alguien, que también pueden ser los Pj mismos.
- **Archiperres (PRE).** Con Archiperres se podrán utilizar, abrir, cerrar o arreglar todo tipo de máquinas, herramientas y mecanismos, desde cerraduras a motores pasando por taladros, hormigoneras, *cortacéspedes*, compresores, serruchos, etc. También sirve para conducir el coche, reparar la cafetera o montar un mueble del IKEA. Si: para hacer maniobras con la silla de ruedas también se tira por Archiperres.
- **Batallitas (GRA).** La habilidad de Batallitas sirve para dominar cualquier conversación narrando vivencias personales del PJ que solo le interesan a él o a ella e impidiendo que nadie meta baza hasta que los PJ no quieran. Es muy útil para ahuyentar a la gente joven o entretener a alguien de manera que no se dé cuenta de algo que pasa a su alrededor.
- **Discusión (GRA).** Esta habilidad se emplea para imponerse en una conversación utilizando cualquier argumento racional o emocional (lo mismo da), así como para regatear precios ventajosamente o argumentar en favor del PJ acerca de cuál es el mejor equipo de fútbol del país o el más simpático y bonachón miembro de la Familia Real.
- **Cosas del campo (PRE).** Con Cosas del campo se podrán tirar los dados por cualquier acción que tenga que ver con trabajar en la huerta, llevar una carretilla, excavar una zanja, podar una parra, encender un fuego, encalar una pared, arreglar un redil... Además, Cosas del campo se emplea también para sobrevivir en la naturaleza, distinguir unas setas de otras, rastrear animales o saber lo que se puede comer en un bosque.
- **Cotilleo (GRA).** Gracias a Cotilleo se podrá lograr que los PJ se enteren de interesantes rumores y secretos, sonsaquen información a otras personas e incluso mientan o se hagan pasar por quienes no son. A veces la habilidad permitirá interpretar correctamente las verdaderas intenciones de los extras con los que hablen los PJ. Cotilleo se utiliza asimismo para ganar a las cartas, especialmente al mus, al tute y al cinquillo.
- **Gimnasia (PRE).** Esta práctica habilidad tiene que ver con todo lo que se relaciona con el movimiento físico: correr, nadar, saltar, trepar, andar sigilosamente o incluso bailar.
- **Ingesta (ROB).** Una correcta alimentación en según qué momentos puede ayudar a los PJ a recuperarse más rápido. Además, cuando se está de viaje con el Imserso hay que tirar por Ingesta en ese momento clave de cada mañana que es el ataque al *buffet* del desayuno, en el que la competencia es feroz. En el caso de que alguien tratase de envenenar a los PJ, la habilidad de Ingesta podría servir para detectar el veneno en la comida o bebida antes de que fuese demasiado tarde, e incluso para resistirlo.
- **Internés (CAC).** Con Internés los PJ podrán navegar por los procelosos mares de la *web*, conseguir información en el *Google* y manejar correctamente todo tipo de dispositivos electrónicos como el móvil, la *tablet* o los paneles interactivos de las exposiciones en los viajes culturales.
- **Lentes progresivas (CAC).** Esta habilidad se utiliza tanto para registrar habitaciones, estancias o maletas como para buscar activamente algo cuya existencia se conoce pero que no se sabe dónde está (sea lo que sea). Sirve asimismo para descubrir accidentalmente cualquier cosa que permanece oculta y que a priori se ignora pero que un observador atento podría llegar a ver, como por ejemplo una misteriosa pastilla de Sintrom en la habitación de un jubilado conocido por su envidiable sistema circulatorio.

- **Memoria (CAC).** La edad le hace a uno olvidarse de casi todo. Por fortuna, gracias a la habilidad de Memoria los PJ podrán acordarse de cosas que hayan podido ver, escuchar o leer alguna vez, sobre todo si tienen que ver con su vida personal o son datos muy concretos del estilo de "*¿quién quedó segundo en el Tour de Francia de 1992?*". En ocasiones, esta habilidad os resultará la mar de útil.
- **Mula parda (ROB).** La habilidad Mula parda es una especie de cajón de sastre que se emplea cuando los PJ tienen que hacer cualquier cosa que requiera fuerza bruta, como por ejemplo levantar nietos lustrosos de doce años, romper puertas, abrirse paso por El Corte Inglés el primer día de las rebajas, desatracar lavabos, empujar un viejo Opel Corsa que les ha dejado tirados en la carretera, etc.
- **Nietos (PRE).** Esta habilidad se emplea cuando los PJ tienen que cuidar de algo o de alguien, empezando por supuesto por los hijos de sus hijos. Por otro lado, Nietos también incluye todo el conocimiento relativo a la juventud: sus gustos y formas de ocio, su manera de ser, su música, sus ídolos, etc.
- **Petanca (PRE).** Con la habilidad de Petanca los PJ podrán alzarse con la victoria en este excelso juego y también llevar a cabo cualquier acción que requiera puntería y precisión, como por ejemplo disparar una pistola o acertar al lanzar un canto *rodao*.
- **Salero (GRA).** Esta práctica habilidad servirá a los PJ para caer simpáticos y conseguir cosas de los demás gracias al carisma. Acciones como cantar bien en el karaoke del hotel, animar al personal en el autocar o contar los mejores chistes se engloban también en Salero, al igual que galantear a alguna jubilada jaquetona a la que un PJ le haya echado el ojo (o, si el PJ es una señora, coquetear picantonamente con algún jubilado de buen ver).
- **Silbido (GRA).** Silbido es una habilidad un tanto peculiar a la que se puede sacar mucho partido. Sirve para tararear melodías con propiedad siempre que hayan sido compuestas antes de 1960, imitar sonidos que los PJ hayan podido escuchar antes y, por supuesto, soltar penetrantes silbidos con los que llamar la atención sobre algo, indicar alguna localización a distancia, paralizar momentáneamente a alguien o incluso espantar animales.
- **Sonotone (CAC).** Con esta habilidad los PJ podrán escuchar conversaciones mantenidas entre susurros u oír e identificar todo tipo de sonidos, tanto naturales como humanos. También sirve para calcular la distancia e incluso la dirección de cualquier fuente del sonido.
- **Sus labores (PRE).** Esta habilidad engloba todas las acciones que tienen que ver con las tareas domésticas, desde planchar o cocinar hasta limpiar suelos y baños, guardar las cosas de manera ordenada y eficaz o limpiar los cristales. Como ya hemos dicho, sirve igualmente para cuando los PJ deseen ocultar algo entre sus ropas o en una habitación cualquiera.
- **Telediaros (CAC).** A excepción del conocimiento de lenguas extranjeras (nulo para cualquier PJ independientemente de su bonificador de CAC) o del conocimiento relativo a los jóvenes (adscrito a la habilidad Nietos), el resto de saberes se engloban en la habilidad Telediaros.
- **Tollinas (ROB).** Esta habilidad se usa cuando los PJ se pegan con alguien, ya sea a puñetazos o con cuchillos y armas por el estilo. En las peleas, se tirará por Tollinas para averiguar si los PJ impactan con sus golpes y provocan daño con ellos. Pero cuidado con ir de gallitos en este juego, que los jubilados suelen tener las de perder...

Los Bemoles y el Nervio

Varias de las veinte habilidades explicadas en el apartado anterior se suelen emplear en oposición a otros individuos, habitualmente los extras (pero también lo propios PJ), por lo que en lugar de que el Sr. Ministro establezca una dificultad subjetiva para la acción, existe una dificultad concreta que depende de alguno de los dos valores fijos con los que cuentan todos los personajes: **Bemoles (que representan la fuerza de su personalidad y su sexto sentido) y Nervio (que representa su vigor físico y su capacidad para esquivar)**. Por consiguiente, en las tiradas por ciertas habilidades se toma como referencia el valor de Bemoles o de Nervio del personaje contra el que se realiza la acción, y esa es la única dificultad de la tirada. Como el objetivo es imponerse al otro personaje, habrá que igualar o superar su valor de Bemoles o de Nervio. ¡Sencilísimo!

El **valor de Bemoles** de cualquier personaje se calcula añadiendo **7** puntos a su bonificador de CAC. Además, cuando se produce una situación que puede afectar a la estabilidad mental del PJ, esto se traduce en una **tirada de miedo** compuesta por un número concreto de D6 (de 1 a 5) que solo afectará al personaje si el resultado iguala o supera su valor de Bemoles.

El **valor de Nervio** se averigua de forma distinta, sumando **3** puntos por cada D6 que se tenga en la habilidad de Gimnasia y añadiendo a continuación el bonificador de PRE. No obstante, algunos extras pueden tener valores de Bemoles y de Nervio superiores.

Las **habilidades que se suelen oponer a los Bemoles de un personaje** son:

- **Batallitas** (GRA).
- **Discusión** (GRA).
- **Cotilleo** (GRA).
- **Salero** (GRA).
- **Silbido** (GRA), pero solo cuando se usa para espantar fieras o paralizar personas momentáneamente.
- **Sus labores** (PRE), pero solo cuando se oculta algo entre las ropas y no se quiere que lo descubran.

Por su parte, las **habilidades que habitualmente se oponen al Nervio de un personaje** son:

- **Gimnasia** (PRE), cuando lo que se quiere es vencer en una competición, carrera o similar (si la competición es contra varios extras, para ganar hay que superar el Nervio más alto).
- **Lentes progresivas** (CAC), cuando de lo que se trata es de descubrir a alguien que está escondido.
- **Nietos** (PRE), cuando lo que se desea es levantar a un nieta y conseguir achucharlo convenientemente.
- **Petanca** (PRE), cuando se trata de impactar a alguien o sencillamente ganarle en una partida.
- **Sonotone** (CAC), en el mismo supuesto que Lentes progresivas, o cuando se quiere escuchar a un extra que se acerca sigilosamente.
- **Tollinas** (ROB), para arrearle golpes a alguien en una pelea.

Valor de Bemoles de un personaje ► Bonificador de CAC + 7.

Valor de Nervio ► 3 x número de dados que se tengan en Gimnasia + bonificador de PRE.

Los valores de Bemoles y de Nervio son las dificultades que hay que igualar o superar para tener éxito en bastantes acciones de ciertas habilidades (generalmente frente a los extras).

Peleas, Salud y valor de Jamacuco

Las peleas

Lo de pelearse siendo jubilado no es una cosa muy inteligente, pero bueno, al fin y al cabo esto es un juego de rol y de vez en cuando caerá alguna peleíta.

Cuando en **IMSERO to the limit** se produce una pelea, la escena pasa a dividirse en **turnos**, que vienen a ser trocitos de tiempo de juego de cinco segundos. Pues bien, lo primero que hay que hacer es **determinar la iniciativa**, es decir, quién actúa en primer lugar, quién en segundo, quién en tercero, etc. En ciertas ocasiones, golpear antes que el rival puede ser la diferencia entre sobrevivir o terminar en el tanatorio de Benidorm.

Se debe tirar por iniciativa solo al principio de cada pelea. Tiran todos aquellos involucrados en la pelea (los extras también), haciéndolo con 1D6, a cuyo resultado se añade el bonificador de PRE. Los que usan armas de fuego suman **5** puntos más, y los que emplean cuchillos, espadas, arcos o espadas, **2**. Los que pelean con sus propias manos (puñetazos, patadas, mordiscos, etc.) son los únicos que van con la iniciativa pelada: 1D6 + bonificador de PRE.

Si hay dos o más contendientes que obtienen la misma iniciativa, vuelven a tirar entre ellos para deshacer el empate. Por supuesto, **si se pilla a los PJ por sorpresa** no solo perderán la iniciativa, sino que en ese primer turno no podrán hacer nada y encima el valor de Nervio se dividirá momentáneamente entre dos (redondeando hacia abajo). Por el contrario, obtener un **6** con el dado en la tirada de iniciativa otorgará una **acción extra** que tendrá lugar inmediatamente después de la primera acción.

Iniciativa ► 1D6 + bonificador de PRE al principio de cada asalto + 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 y Nervio/2 en ese turno.

En cada uno de los turnos de la pelea, los personajes involucrados (PJ y extras) pueden hacer una sola de las acciones que se explican a continuación salvo que hayan sacado un 6 (en cuyo caso disfrutan de dos acciones consecutivas, como ya se ha dicho). **La acción hay que declararla al principio del turno en orden inverso al de iniciativa**; o sea, que primero declaran todos los involucrados en la pelea y a continuación se resuelven las acciones, que pueden ser:

- **Atacar.** Para atacar se tira por Tollinas o por Petanca. Si se igual o supera el Nervio del oponente, es que se le ha impactado. El daño provocado siempre es fijo: **2** puntos si el ataque es sin armas, **4** si es con armas no de fuego, **7** si es con armas de fuego pequeñas (una pistola, por ejemplo) y **10** si es con armas de fuego más grandes (ametralladoras, bombas, etc.). Al daño se le suma también el bonificador de ROB en los dos primeros casos (sin armas y armas no de fuego) y el de PRE en los dos últimos (todo tipo de armas de fuego). Además, se podrá sumar 1D6 extra por cada *yayopoint* que se quiera gastar el PJ para hacerle un mayor estropicio al oponente hasta un máximo de 3 *yayopoints* por golpe, como ya se explicó anteriormente. ¡Ah, y si se saca un crítico se dobla el daño!
- **Reservar acción.** Esto es casi lo mismo que no hacer nada, pero se añaden **2** valiosos puntos al valor de Nervio en ese turno y además al comienzo del siguiente se puede actuar antes que el extra que le haya atacado previamente (solo un turno, ojo: el orden general de iniciativa no cambia). Eso sí: "reservar acción" impide defenderse activamente, como vamos a ver a continuación.
- **Defenderos activamente.** Si un oponente ha actuado antes que un PJ y ha tenido éxito, siempre se puede renunciar a la acción que se había declarado para gastar el turno tratando de defenderse activamente (siempre y cuando la acción declarada no haya sido "reservar acción"). Para ello, habrá que sacar una tirada de Gimnasia a una dificultad fija: **12** frente a ataques cuerpo a cuerpo y **18** frente a ataques con armas de fuego. Si se está tratando de defender activamente de un ataque que ha obtenido un éxito crítico, entonces las dificultades anteriores aumentan **5** puntos en cada caso. Y otra cosa: si se saca una pifia, se dobla el daño (que se cuadruplicaría frente a un ataque de éxito crítico).
- **Salir pitando.** Una retirada a tiempo es una victoria, así que en cualquier momento se podrá tratar de escapar de una pelea. Lo malo es que se le tendrá que dar la espalda al oponente por lo menos unos cuantos segundos, de modo que este dispondrá de un turno completo para atacar como si se tratase de un golpe sorpresa (es decir, que actuará contra el valor de Nervio/2 redondeando hacia abajo). Y luego, pues ya se verá: puede que el Sr. Ministro les deje escapar, o puede que en ese momento, si el oponente le tiene entre ceja y ceja, se inicie una persecución.

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: 2, 4, 7 o 10 puntos + bonificador de ROB o PRE + 1D6 por cada *yayopoint* gastado. Los críticos doblan daño.

Reservar acción ▶ +2 a Nervio e iniciativa ganada al extra que os ataca en este turno. No se puede cambiar por "defenderse activamente" en el transcurso del turno.

Defenderse activamente ▶ Tirada de Gimnasia contra dificultad 12 o 18 (+5 si es un crítico). Sacar una pifia al defenderse activamente multiplica el daño del ataque x 2.

Salir pitando ▶ Nervio/2 y posible persecución a continuación.

Otras cosas que hacen daño

- **ASFIXIARSE.** Un personaje puede bucear o contener la respiración sin mayor problema tantos turnos como su ROB + 5. Más allá de eso, por cada turno en el que no pueda respirar deberá pasar una tirada de Mula parda a dificultad 15. En el momento en el que falle, empezará a perder **3** puntos de Salud por turno.
- **CAERSE.** Un PJ pierde **3** puntos de Salud por cada metro de caída libre. Además, y al margen de la altura de la caída (incluso si no hay caída libre), el PJ debe pasar una tirada de Gimnasia a dificultad 10 o se romperá la cadera y dejará de poder moverse durante el resto de la partida.
- **CONGELARSE.** Un PJ sometido a un frío intenso pierde normalmente **1** punto de Salud cada minuto de tiempo de juego. El Sr. Ministro puede incrementar esta pérdida si entiende que las circunstancias ambientales resultan especialmente graves, como por ejemplo que lo encierren a uno en la cámara frigorífica de la carnicería del Alcampo.
- **DESLOMARSE.** Cuando el Sr. Ministro estime que los PJ han llevado a cabo un esfuerzo físico extraordinario, por encima de sus posibilidades reales, tendrán que tirar por Mula parda a dificultad 15 o recibirán **3** puntos de daño automático. ¡Algo os habrá crujido en sus espaldas! Lo normal es que en las propias aventuras de **IMSERSO to the limit** se indiquen las acciones y situaciones que pueden deslomar los PJ.
- **ENVENENARSE.** En **IMSERSO to the limit** cada veneno presenta una potencia (POT), un daño menor y un daño mayor. Véase el siguiente ejemplo: *Leche caducada. POT 6. Daño menor, 0. Daño mayor, 1.*

La potencia es la dificultad que los PJ tienen que igualar o superar con una tirada de Ingesta. Si se pasa la tirada, entonces solo se restan tantos puntos de Salud como el daño menor, que a veces puede ser 0 si el veneno es de poca potencia. Si se falla, se sufre el daño mayor.

- **PASAR HAMBRE Y SED.** Por cada 12 horas de tiempo de juego durante las que los PJ no hayan comido nada, perderán **2** puntos de Salud. Respecto a la bebida, perderán esa misma cantidad de puntos solo cada 6 horas.
- **PILLARSE UNA COGORZA.** Si se consiente que los PJ se pongan ciegos de vino o de cubatas, el Sr. Ministro determinará la gravedad de la borrachera, que podrá ser de 10 puntos (leve), 15 (grave) o 20 (bacanal). Ese número será la dificultad de la tirada de Ingesta que habrán de pasar o de lo contrario se perderán **1, 3 o 5** puntos de Salud respectivamente. Además, caer bajo los efectos del alcohol otorga 10 de penalización a todas las tiradas salvo las de Jamacuco durante las siguientes seis horas de tiempo de juego.
- **QUEMARSE.** Un PJ expuesto a fuego abierto pierde **3** puntos de Salud por turno, aunque esta cantidad puede ser incrementada o reducida por el Sr. Ministro en función de cada caso concreto. Por otro lado, los PJ sufrirán quemaduras por valor de **1** punto de Salud cada vez que se pasen un par de horas tomando el sol en la playa sin haber declarado que se ponían crema factor 25 o más.

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 o 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.

La Salud y el valor de Jamacuco

En **IMSERO to the limit**, tanto el estado físico como el mental de los personajes se engloba en un mismo concepto de Salud. Por tanto, los PJ pueden perder puntos de Salud por golpes, caídas, quemaduras, disparos... pero también debido a sustos, estrés, miedo, etc. Por esa razón, las **tiradas de miedo** (situaciones en las que el Sr. Ministro tira de 1 a 5D6 contra los Bemoles de los PJ) también se traducen en una pérdida variable de puntos de Salud.

La salud es algo fundamental para cualquier jubilado. Los PJ también deberían otorgarle la importancia debida, pues al inicio de cada aventura cuentan nada más que con un número de **puntos de Salud igual a su bonificador de ROB x 2 + 10 + 1D6 puntos** (por lo que oscilarán entre los 11 y los 28 puntos). Estos puntos son lo único que los separa de la muerte. Cuando pierden el último de sus puntos de Salud, los PJ mueren. Recordad: ¡si los PJ se quedan sin puntos de Salud se acabará la partida para sus jugadores!

Por otro lado, los PJ reciben **penalizadores a todas sus tiradas salvo las de Jamacuco debido a la pérdida acumulada de puntos de Salud**: -1D cuando bajan de 11 puntos, -2D cuando bajan de 7 y -3D cuando bajan de 4 (véase la ficha de jubilado). Cuando a los PJ solo les quede 1 punto de Salud, caerán inconscientes de forma automática y deberán ser trasladados inmediatamente a la UCI del hospital comarcal más próximo.

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.

Además de los puntos de Salud, los PJ cuentan con un **valor de Jamacuco igual a 12 menos su ROB (salvo que sean PJ arquetípicos, en cuyo caso su valor es específico y viene ya dado)**. El valor de Jamacuco es una amenaza latente para los PJ, pues al igual que sucede cuando se pierden todos los puntos de Salud, fallar una sola tirada de Jamacuco implica la muerte irremediable del personaje.

La tirada de Jamacuco consiste en igualar o superar con **3D6** el valor de Jamacuco del PJ. Esta tirada es la única que no se ve afectada por penalizaciones relativas a la pérdida de puntos de Salud, cogorzas o cualesquiera otras circunstancias. ¿Qué sucede si se falla? Pues que el PJ sufre un ataque al corazón o un derrame cerebral y muere ipso facto.

Las circunstancias en las que un PJ puede verse obligado a tirar por Jamacuco son básicamente dos:

1. **Una vez por partida**, cada uno de los PJ debe realizar una tirada por su valor de Jamacuco de forma obligatoria; no tienen que ser todos los PJ al mismo tiempo o en la misma escena, claro, pero todos tienen que tirar una vez por lo menos a lo largo de la historia. En otras palabras: si la partida se aproxima a su desenlace y un PJ aún no ha tirado por Jamacuco, el Sr. Ministro tiene que forzar la tirada en el primer momento dramáticamente intenso que se produzca. Una vez que se ha pasado una tirada de Jamacuco, se marca en la ficha de jubilado y no se tiene que volver a tirar de nuevo salvo que sea por motivo de pérdida de puntos de Salud (véase a continuación). **IMPORTANTE:** De forma excepcional, el Sr. Ministro puede eximir de la tirada obligatoria de Jamacuco si se ha destacado por rolear especialmente bien durante toda la sesión. En este caso, solo tiraríais eventualmente por el segundo supuesto. **NOTA DEL EDITOR:** Obviar la excepción propuesta por el creador del juego en un ataque de *másterpapá*.
2. Los PJ también se enfrentarán a una tirada de Jamacuco si al perder Salud se alcanzan o traspasan ciertos umbrales marcados en la ficha de jubilado (situados en los **15, 10, 6, 3 y 1 puntos de Salud**). Al llegar o sobrepasar cualquiera de estos umbrales, los PJ tendrán que pasar una tirada de Jamacuco y, de fallarla, morirán en ese mismo momento.

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:

- a) Una vez por partida de manera obligatoria en un momento dramáticamente intenso (salvo que el Sr. Ministro libre al jugador de realizar la tirada por su excepcional roleo).
- b) 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

Tiradas de miedo

Cuando en la aventura aparece algo terrorífico o desagradable, el Sr. Ministro juzga su **gravedad, que estará siempre entre 1 y 5** (siendo 1 algo un poco estresante y 5 una cosa absolutamente aterradora). A continuación, el Sr. Ministro tira tantos D6 como la gravedad que ha determinado y compara el resultado con los Bemoles de cada PJ. Si iguala o supera dichos Bemoles, el PJ perderá automáticamente tantos puntos de Salud como la gravedad de lo que estéis viendo, es decir, 1 punto para 1D6, 2 para 2D6, 3 para 3D6, 4 para 4D6 y 5 para 5D6. Eso sí: en las tiradas de miedo no existen los críticos ni las pifias.

Algunos ejemplos de tiradas de miedo:

1. Descubrir el cadáver de un desconocido / Sufrir un buen susto / Ser perseguido por un *cocker spaniel* / Pasar más de 30 minutos metido en una discoteca de la juventud / Verse un programa completo de Iker Jiménez: **gravedad 1**.
2. Descubrir el cadáver de alguien que se conoce bien / Sufrir un susto completamente aterrador / Ser perseguido por un *pitbull* / Pasar más de una hora seguida en una discoteca de la juventud (acumulable con lo anterior) / Ver volar o aterrizar un OVNI: **gravedad 2**.

3. Observar a un zombi o a un espíritu deambulando tan pancho por el pasillo del hotel / Ser perseguido por un tigre (o ligre) huido del circo / Ser abducido por alienígenas de los majetes / Descubrir la verdadera naturaleza de Iker Jiménez: **gravedad 3**.

4. Descubrir que un tiburón blanco se dirige a toda velocidad hacia ti mientras te bañas en alta mar / Ser perseguido o atacado por un mutante o cualquier entidad de tipo sobrenatural (zombis, dráculas, hombres lobo... monstruos en general) / Ser abducido o perseguido por alienígenas de los chungos: **gravedad 4**.

5. Vivir y presenciar un completo apocalipsis zombi / Ser testigo de la emergencia del Gran *Cachulu* / Descubrir los planes secretos de Iker Jiménez para la humanidad: **gravedad 5**.

Curación

Como está visto que perder puntos de Salud es cosa fácil, a menudo los PJ se verán en la necesidad de recuperarlos, es decir, de curarse. No obstante, nunca podrán sobrepasar el número de puntos de Salud que tenían al inicio de la aventura. ¡No lo olvidéis!

Las cosas que pueden hacer **recuperar puntos de Salud cada día de tiempo de juego**, son:

- Pasar toda la jornada en un hospital: **6** puntos.
- Pasar toda la jornada en casa o en un hotel pero tranquilo y sin moverse: **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.

Por otro lado, hay cosas que también pueden hacer **recuperar puntos de Salud una sola vez por sesión**, que son:

- 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 ligre del viaje (iel marido o la mujer no valen!): **3** puntos.

Persecuciones

En **IMERSO to the limit** las persecuciones son una cosa sencillísima: **el PJ tiene que imponerse en cada turno de la persecución al Nervio de aquel que le persigue o al que persigue**. La tirada será por la habilidad de Gimnasia si la persecución es a la carrera, en bici o en patinete, y por Archiperres si se realiza en coche, moto o cualquier otro cacharro

motorizado. Por supuesto, si uno va corriendo y el otro en coche o en bici, no hay persecución posible, y el que va a pie será alcanzado antes o después.

En las persecuciones solo existen tres distancias: **corta, media y larga**. El objetivo de vuestros PJ será bajar de corta si sois los perseguidores o ir más allá de larga si sois los perseguidos. Cuando se baja de corta, el perseguidor captura al perseguido, y si este se resiste comienza una pelea. Cuando se va más allá de larga, el perseguido huye y el perseguidor le pierde la pista.

Los críticos hacen ganar o perder una distancia extra, mientras que las pifias se traducen en accidentes (una caída para el que va corriendo o chocarse con el coche contra un pino, por ejemplo). En caso de accidente, el Sr. Ministro debe determinar su gravedad y los puntos de daño que provoca.

Experiencia y empeoramiento de los PJ

Sí, "*Experiencia y empeoramiento*"... ¿qué esperabais? Los jubilados no pueden mejorar jamás sus atributos ni sus habilidades, ¡al revés! Si cuando termine la aventura aún siguen con vida, los PJ verán rebajado en 1 punto uno de sus bonificadores de atributo (a elegir), aunqu solo si el bonificador está por encima de 0 puntos.

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: unos son **repetibles** cada día de tiempo de juego (hospital, casa, mesa camilla, cura, *buffet*), mientras que otros solo se pueden emplear **una sola vez** en cada sesión (siesta, masaje, balneario, restorán, casquete).

Persecuciones ▶ Tirada de Gimnasia o Archiperras 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.

Empeoramiento de los PJ ▶ -1 a un atributo que esté por encima de 0 puntos (a elegir).

CREACIÓN DE PERSONAJES

JUBILADOS

Creación libre de PJ

Para generar un PJ desde cero hay que seguir el orden de los elementos presentes en la ficha de jubilado e ir rellenándolos paso a paso. Nada más. Dichos pasos son:

1. Escribir **vuestro nombre** (donde pone "Nombre del jugador").
2. Escribir el **nombre de vuestro PJ**. Tratad de evitar moderneces del estilo de Paula, Hugo, Borja, Penélope y esa clase de cosas típicamente de nietos. Tampoco podéis elegir un nombre extranjero (de ningún modo!), así que olvidaos de *Justins*, *Jessicas*, *Christophers* y demás patulea guiri. Lo mejor es que echéis un vistazo al estupendo glosario que viene al final del libro.
3. Escribir el **lugar de nacimiento** de vuestro PJ, a ser posible un pueblo que abandonara en su juventud para irse a una gran ciudad a trabajar.
4. Determinar los **años** que tiene el PJ, que tienen que ser de 60 o 65 para arriba. A ver, tampoco os paséis, que jugar con jubilados de 87 años no tiene mucha gracia... Mmmmm, ¿o quizás sí?
5. Determinar la **antigua profesión** de vuestro PJ (la que queráis). Recordad que esto se puede usar para añadir 3 puntos extra a vuestras tiradas.
6. Determinar el **partido político** predilecto de vuestro PJ. Para ello tiraréis 2D6, con los siguientes resultados:
 - 2: *Con Franco se vivía mejor*.
 - 3-6: *PEPÉ*.
 - 7-8: *Ciudadanos*.
 - 9-11: *SDE*.
 - 12: *El del Coletas*.
7. Describir cómo es la **familia** de vuestro PJ (en el apartado "Familia y nietos"). Hay que determinar si está casado, separado, divorciado o si ha enviudado, si le quedan hermanos vivos, el número de hijos que tiene, dónde están, etc. Se recomienda detallar especialmente todo lo que tenga que ver con los nietos.
8. Repartir libremente los **cuatro bonificadores** posibles entre los cuatro atributos básicos: 0, +2, +4 y +6. Esto hay que pensárselo bien.
9. Determinar el **número inicial de yayapoints** de vuestro PJ, que será igual a $(CAC+ROB)/2 + 2$. Por tanto, partiréis siempre con entre 3 y 7 yayapoints.

10. Determinar el **valor de Bemoles** de vuestro PJ (CAC + 7 puntos).
11. Escoger 4 **habilidades** en las que queréis tener 3D y 6 en las que queréis tener 2D. Para el resto os conformaréis con 1D. ¡Otra cosa que pensar bien!
12. Determinar el **valor de Nervio** de vuestro PJ (3 x número de dados que tengáis en la habilidad de Gimnasia + PRE).
13. Escribir un **achaque mayor** y un **achaque menor** para vuestro PJ. Tratad de que sean muy distintos (y por lo menos uno puramente físico).
14. Determinar el **valor de Jamacuco** de vuestro PJ (12 – ROB).
15. Si vais a empezar a jugar una aventura justo a continuación, determinar ya los **puntos de Salud** de vuestro PJ (ROBx2 + 10 + 106).
16. Escribir las **pertenencias** de vuestro PJ, tanto lo que suele llevar siempre encima como las cosas con las que viaja.
17. Por último, escribir un **pequeño historial** de vuestro PJ (apartado “Vida y milagros”). Aquí podéis explayaros alegremente. Tratad de contar qué ha hecho en su vida y qué es lo que más le ha llenado de orgullo (o lo que le ha avergonzado), así como lo que más le ha podido marcar, para bien o para mal.

¡Y ya está! Con esto ya tenéis listo a vuestro PJ para lanzarlo de inmediato a los procelosos mares de **IMSERD to the limit**. ¡Daos prisa, que sale el autocar!

Creación mediante arquetipos

Generar un PJ eligiendo un arquetipo es lo mismo que hemos visto en el apartado anterior salvo porque los pasos 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14 y 15 ya os vienen dados. A cambio, os lleváis el **talento concreto** de la clase de jubilado escogida. Los PJ creados libremente no cuentan con ningún talento (ya es bastante ventaja hacer el PJ como te dé la real gana), pero los arquetípicos sí. Por supuesto, tendréis que apuntar el arquetipo que habéis elegido y su talento en vuestra ficha de jubilado.

Existen 13 arquetipos distintos entre los que se puede optar (cada uno con su valor de Jamacuco específico): cinco de señora, cuatro de caballero y cuatro que valen tanto para señoras como para caballeros. Aquí los tenéis:

- **Arquetipos de señora:** Anciana alternativa, *Grandchildren Slave*, Señora *Doraemon*, Suegra y Viuda liberada.
- **Arquetipos de caballero:** Contemplador de obra, Cuñado, Gañán y Viudo merodeador.
- **Arquetipos para todo quisque:** *Buffet Killer*, Crítico/a, Cultureta y Deportista.

Vamos con los 13 arquetipos en riguroso orden alfabético:

ANCIANA ALTERNATIVA (señora)

Jubilada que cada mes se gasta media pensión en el herbolario, el estudio de yoga y el centro de terapias naturales. Es lista, come sano y ecológico, probablemente sea vegetariana (o vegana, que es lo mismo pero sin poder tomar yogures) y se mantiene increíblemente en forma. Suele ser una anciana seca y poco convencional, que parece mucho más joven de lo que es. No suele llevar sostén y tiene el pelo gris, pero en general luce muy buena pinta aunque esté excesivamente delgada. A mediodía se saca una manzana de su mochilita andina y se la come a bocados con piel y todo.

Partido: *El del Coletas*.

Atributos: CAC +4 GRA 0 PRE +6 ROB +2

Talento: *Oooooommmmm*. Una sola vez por partida puede ponerse a meditar con las piernas cruzadas y recuperar de esta forma 2 puntos de Salud o ganar 1 *yayopoint* (a elegir por el jugador).

Número inicial de *yayopoints* $((\text{CAC} + \text{ROB}) / 2 + 2)$: 5.

Valor de Bemoles $(\text{CAC} + 7)$: 11. **Valor de Nervio** $(3 \times \text{dados Gimnasia} + \text{PRE})$: 15.

Habilidades a 3D:

Ambulatorio (CAC), Gimnasia (PRE), Sonotone (CAC) y Telediaros (CAC).

Habilidades a 2D:

Cosas del campo (PRE), Ingesta (ROB), Internés (CAC), Lentes progresivas (CAC), Mula parda (ROB) y Salero (GRA).

Valor de Jamacuco: 6. **Puntos de Salud** $(\text{ROB} \times 2 + 10 + 106)$: 14 + 106.

BUFFET KILLER (señora o caballero)

Jubilado (o jubilada) enorme, obeso y sudoroso, tragaldabas por antonomasia. Es capaz de ingerir cualquier alimento independientemente de su calidad. A pesar de los diecisiete ultimátums que le ha dado su médico de cabecera, resulta incapaz de contenerse ante la visión de comida o bebida en modo "tarifa plana". En el *buffet* del hotel no tiene rival, y cuando lo abandona (tras haber depredado por completo un área de más 20 metros cuadrados) suele haber llenado sus bolsillos con magdalenas y galletitas que empieza a zampar en cuanto sube al autocar. Por lo demás, y como cualquier otro gordo, suele tratarse de un tipo sociable, simpaticote y *salao*.

Partido: Cualquiera (tirar los 2D6 para determinarlo).

Atributos: CAC +2 GRA +4 PRE 0 ROB +6

Talento: *Sugar power*. Tras cada merma de puntos de Salud puede recuperar uno de los puntos perdidos si justo a continuación saca alguna chocolatina o galletita del bolsillo (o logra hacerse con una) y se la come.

Número inicial de *yayopoints* $((\text{CAC} + \text{ROB}) / 2 + 2)$: 6.

Valor de Bemoles $(\text{CAC} + 7)$: 9. **Valor de Nervio** $(3 \times \text{dados Gimnasia} + \text{PRE})$: 3.

Habilidades a 3D:

Cotilleo (GRA), Ingesta (ROB), Mula parda (ROB) y Salero (GRA).

Habilidades a 2D:

Ambulatorio (CAC), Batallitas (GRA), Discusión (GRA), Memoria (CAC), Sus labores (PRE) y Tollinas (ROB).

Valor de Jamacuco: 12. **Puntos de Salud** $(\text{ROB} \times 2 + 10 + 106)$: 22 + 106.

CONTEMPLADOR DE OBRA (caballero)

Jubilado capaz de tirarse las horas muertas oteando el desarrollo de una obra cualquiera, a ser posible un bloque de pisos a medio hacer que quede lo más cerca posible de su casa. Agudo observador a la par que individuo flemático, rígido y sedentario, sus ocasionales intercambios de pareceres con los trabajadores del sector de la construcción lo han convertido en alguien un poco desabrido pero seguro de sí mismo, capaz de dar instrucciones en cualquier momento y reparar en los más mínimos detalles de su entorno. ¡Menudo águila!

Partido: Cualquiera (tirar los 2D6 para determinarlo).

Atributos: CAC +6 GRA +4 PRE 0 ROB +2

Talento: *Aparejador de raza.* +3 a cualquier tirada que tenga algo que ver con obras o infraestructuras del estilo de puentes, puertos y aeropuertos, carreteras, depuradoras, gasolineras, estaciones de tren, etc.

Número inicial de *yayopoints* $((\text{CAC} + \text{ROB}) / 2 + 2)$: 6.

Valor de Bemoles (CAC + 7): 13. **Valor de Nervio** (3 x dados Gimnasia + PRE): 3.

Habilidades a 3D:

Archiperres (PRE), Discusión (GRA), Lentes progresivas (CAC) y Memoria (CAC).

Habilidades a 2D:

Batallitas (GRA), Cotilleo (GRA), Mula parda (ROB), Silbido (GRA), Sonotone (CAC) y Telediaros (CAC).

Valor de Jamacuco: 10. **Puntos de Salud** (ROBx2 + 10 + 1D6): 14 + 1D6.

CRITICÓN/A (señora o caballero)

Jubilado avinagrado y eterno insatisfecho que a todo pone pegas y siempre le está buscando tres pies al gato. Los programas de visitas y actividades de los viajes nunca le parecen bien, los animadores socioculturales le caen invariablemente mal y la comida del hotel jamás es lo suficientemente exquisita para su paladar de estrella Michelin. Se le reconoce con facilidad porque es el que le hace las preguntas más puñeteras al guía (así como para pillar). Si tienes la mala suerte de que te toque al lado en el autocar te calienta la cabeza con sus protestas y maledicencias, pero por mucho que se queje y porfíe, resulta que al final te lo vuelves a encontrar en el siguiente viaje. ¡Coñe, pues no se lo habrá pasado tan mal, digo yo!

Partido: Cualquiera (tirar los 2D6 para determinarlo).

Atributos: CAC +6 GRA +0 PRE +4 ROB +2

Talento: *Calumnia que algo queda.* Una vez por partida puede convencer de forma automática a un extra de que alguien o algo está rematadamente mal.

Número inicial de *yayopoints* $((\text{CAC} + \text{ROB}) / 2 + 2)$: 6.

Valor de Bemoles (CAC + 7): 13. **Valor de Nervio** (3 x dados Gimnasia + PRE): 7.

Habilidades a 3D:

Discusión (GRA), Lentes progresivas (CAC), Memoria (CAC) y Telediaros (CAC).

Habilidades a 2D:

Batallitas (GRA), Cotilleo (GRA), Ingesta (ROB), Sonotone (CAC), Sus labores (PRE) y Tollinas (ROB).

Valor de Jamacuco: 8. **Puntos de Salud** (ROBx2 + 10 + 1D6): 14 + 1D6.

CULTURETA (señora o caballero)

Jubilado sabiondo, tranquilo, seriete y generalmente estiloso. Suele hablar bajito, tener buena pinta, calzar zapatos limpios y comer sin tirar migas ni sorber la sopa. A veces lleva una cosa enrollada en el cuello que se llama "fular", que es como una bufanda pero con dibujitos. Se prepara los viajes a conciencia, en especial todo lo que tenga que ver con monumentos y museos, y se lo reconoce porque siempre lleva encima una guía de las caras (la de *Anaya Touring* si el jubilado es un poco más clasicote o la del *Lonely Planet* si se lo ve así como más juvenil). Aunque suele ser ateo, le rechifla entrar en las catedrales, sin que se sepa muy bien por qué. En ocasiones se trata de un antiguo profesor de instituto o de un bibliotecario... en fin, una cosa por el estilo (de leer y eso).

Partido: Cualquiera salvo *Con Franco se vivía mejor* y *PEPÉ*.

Atributos: CAC +6 GRA 0 PRE +4 ROB +2

Talento: *Dysss*. +3 a cualquier tirada en la que pueda realizar su acción de manera pedante (el jugador ha de concretar en qué consiste la pedantería).

Número inicial de *yayapoints* $([CAC+ROB]/2 + 2)$: 6.

Valor de Bemoles $(CAC + 7)$: 13. **Valor de Nervio** $(3 \times \text{dados Gimnasia} + PRE)$: 10.

Habilidades a 3D:

Internés (CAC), Lentes progresivas (CAC), Memoria (CAC) y Telediaros (CAC).

Habilidades a 2D:

Archiperres (PRE), Discusión (GRA), Gimnasia (PRE), Nietos (PRE), Sonotone (CAC) y Sus labores (PRE).

Valor de Jamacuco: 8. **Puntos de Salud** $(ROB \times 2 + 10 + 106)$: 14 + 106.

CUÑADO (caballero)

Jubilado *enterao* y retorcidamente carismático que es el perejil de todas las salsas. Se caracteriza por conducir un Audi y por opinar y pontificar sobre cualquier asunto, pues de todo es un reputado experto. Cualquier cosa que quieras hacer ya la ha hecho él mucho antes (e indefectiblemente mejor). Se desata del todo cuando sale el tema de la política o los inmigrantes, y su frase favorita es "*Nos comen los chinos*". Siempre tiene un consejo para ti, aunque cuando te lo dé lo hará de tal forma que sientas que nunca vas a estar a su altura. Gracias a sus infinitas amistades y contactos, todos los productos de los sectores primario y secundario y todos los servicios del terciario los ha comprado ya él antes en condiciones ventajosas y con descuentos que quitan el hipo.

Partido: Cualquiera salvo *SDE* y *El del Coletas*.

Atributos: CAC 0 GRA +6 PRE +4 ROB +2

Talento: *Y ahora te voy a decir una cosa...* Una vez por partida puede sacar de sus casillas al extra que desee, el cual estallará en impropiedades y perderá el control de sus acciones momentáneamente.

Número inicial de *yayapoints* $([CAC+ROB]/2 + 2)$: 3.

Valor de Bemoles $(CAC + 7)$: 7. **Valor de Nervio** $(3 \times \text{dados Gimnasia} + PRE)$: 10.

Habilidades a 3D:

Batallitas (GRA), Discusión (GRA), Cotilleo (GRA) y Salero (GRA).

Habilidades a 2D:

Archiperres (PRE), Gimnasia (PRE), Ingesta (ROB), Petanca (PRE), Silbido (GRA) y Sonotone (CAC).

Valor de Jamacuco: 8. **Puntos de Salud** $(ROB \times 2 + 10 + 106)$: 14 + 106.

DEPORTISTA (señora o caballero)

Jubilado que nunca confiesa la edad que tiene y al que le da por machacarse en el gimnasio, salir día sí día no con la bicicleta de carreras (la de la ruedica fina) o correr por el monte arañándose las pantorrillas con las jaras y los lentiscos. A veces incluso se apunta a la zumba o al *body combat*, que es como hacer que le vas a dar una leche a alguien pero no hay nadie a quien dársela (y encima te ponen música de la juventud). En los viajes suele ser un jubilado muy activo, y antes de que abran el *buffet* del desayuno ya se ha levantado el primero y ha dado no se cuántas vueltas alrededor del hotel. La verdad es que está ágil y fuerte y que no tiene las carnes colganderas.

Partido: Cualquiera (tirar los 2D6 para determinarlo).

Atributos: CAC 0 GRA +2 PRE +6 ROB +4

Talento: *Hércules Farnesio*. Una vez por partida puede llevar a cabo una admirable proeza física sin necesidad de tirar los dados (no incluye acciones de pelea).

Número inicial de *yayopoints* $((\text{CAC} + \text{ROB}) / 2 + 2)$: 4.

Valor de Bemoles $(\text{CAC} + 7)$: 7. **Valor de Nervio** $(3 \times \text{dados Gimnasia} + \text{PRE})$: 15.

Habilidades a 3D:

Gimnasia (PRE), Mula parda (ROB), Petanca (PRE) y Tollinas (ROB).

Habilidades a 2D:

Ambulatorio (CAC), Archiperres (PRE), Cosas del campo (PRE), Ingesta (ROB), Lentes progresivas (CAC) y Sonotone (CAC).

Valor de Jamacuco: 6. **Puntos de Salud** $(\text{ROB} \times 2 + 10 + 106)$: 18 + 106.

GAÑÁN (caballero)

Jubilado que por muchas décadas que lleve viviendo en la gran ciudad sigue siendo un campurro de primera categoría. Se lo reconoce por llevar gorrilla o boina incluso en la habitación del hotel, decir mal todas las palabras que excedan de dos sílabas y citar cualquier nombre propio agregándole antes un artículo determinado. Desde que se ha jubilado pasa largas temporadas en el pueblo atendiendo a su gran pasión, que es la huerta, y sus ingentes producciones de tomate, calabacín y berenjena le permiten contar con varios miles de tarros de pisto con los que pasan el invierno él, su familia y buena parte del barrio de Carabanchel Bajo. Es un máquina de las cartas y no suele tener problemas para socializarse con otros jubilados, justo al contrario, porque le gusta el palique y cotillear sobre casi cualquier cosa.

Partido: Cualquiera (tirar los 2D6 para determinarlo).

Atributos: CAC 0 GRA +2 PRE +6 ROB +4

Talento: *Señor de las bestias*. Los animales sienten una simpatía natural hacia él. Nunca será atacado por animal alguno salvo que él ataque primero.

Número inicial de *yayopoints* $((\text{CAC} + \text{ROB}) / 2 + 2)$: 4.

Valor de Bemoles $(\text{CAC} + 7)$: 7. **Valor de Nervio** $(3 \times \text{dados Gimnasia} + \text{PRE})$: 12.

Habilidades a 3D:

Cosas del campo (PRE), Cotilleo (GRA), Mula parda (ROB) y Silbido (GRA).

Habilidades a 2D:

Gimnasia (PRE), Ingesta (ROB), Nietos (PRE), Petanca (PRE), Salero (GRA) y Tollinas (ROB).

Valor de Jamacuco: 6. **Puntos de Salud** $(\text{ROB} \times 2 + 10 + 106)$: 18 + 106.

GRANDCHILDREN SLAVE (señora)

Jubilada que no sabe decir "no". Suele tratarse de una abuela abnegada que dedica todo su tiempo a cuidar de los nietos mientras que su marido (si sigue vivo) no da palo al agua. Ella levanta a los niños, les plancha la ropa, los lleva al cole, los recoge, les da de comer y encima los entretiene por la tarde y hasta por la noche para que sus hijos puedan irse al cine y "desconectar". En los viajes del Imerso suele sentirse profundamente culpable por pasar unos cuantos días sin atender a sus nietos. Además, sabe que cuando vuelva sus hijos la mirarán mal, le soltarán indirectas y le dirán que los críos preguntaban por ella todo el rato. En verdad que lleva una vida bastante triste, pero a menudo se descubre como una jubilada práctica, resolutiva y con muchos recursos.

Partido: Cualquiera (tirar los 2D6 para determinarlo).

Atributos: CAC +2 GRA 0 PRE +6 ROB +4

Talento: *Mire el pequeño qué rubito.* Una vez por partida puede ablandar a un extra y conseguir algo de él tras enseñarle las fotos de sus nietos.

Número inicial de *yayapoints* $((\text{CAC} + \text{ROB}) / 2 + 2)$: 5.

Valor de Bemoles $(\text{CAC} + 7)$: 9. **Valor de Nervio** $(3 \times \text{dados Gimnasia} + \text{PRE})$: 15.

Habilidades a 3D:

Ambulatorio (CAC), Gimnasia (PRE), Nietos (PRE) y Sus labores (PRE).

Habilidades a 2D:

Batallitas (GRA), Discusión (GRA), Ingesta (ROB), Memoria (CAC), Mula parda (ROB) y Sonotone (CAC).

Valor de Jamacuco: 8.

Puntos de Salud $(\text{ROB} \times 2 + 10 + 106)$: 18 + 106.

SEÑORA DORAEMON (señora)

Mujerona de huesos anchos y carnes prietas que está equipada con un bolso con más fondo que la fosa de las Marianas del que puede salir casi cualquier cosa. Nunca se olvida o se separa del adminículo mágico este, pase lo que pase y pese a quien pese, e incluso cuando duerme lo tiene encima de la mesita de noche. Una vez le intentaron pegar el tirón unos que montaban en una vespa, y os aseguro que el que iba de paquete ahora mismo se mueve menos que el Estifen Jauquin.

Partido: Cualquiera (tirar los 2D6 para determinarlo).

Atributos: CAC +2 GRA 0 PRE +6 ROB +4

Talento: *Doraemon Skill.* Una vez por partida puede sacar de su bolso prácticamente cualquier cosa que se le ocurra, aunque el jugador habrá de argumentar cómo es que su PJ posee ese objeto o por qué ha llegado hasta allí.

Número inicial de *yayapoints* $((\text{CAC} + \text{ROB}) / 2 + 2)$: 5.

Valor de Bemoles $(\text{CAC} + 7)$: 9. **Valor de Nervio** $(3 \times \text{dados Gimnasia} + \text{PRE})$: 12.

Habilidades a 3D:

Archiperres (PRE), Memoria (CAC), Sus labores (PRE) y Tollinas (ROB).

Habilidades a 2D:

Ambulatorio (CAC), Gimnasia (PRE), Ingesta (ROB), Mula parda (ROB), Nietos (PRE) y Sonotone (CAC).

Valor de Jamacuco: 10.

Puntos de Salud $(\text{ROB} \times 2 + 10 + 106)$: 18 + 106.

SUEGRA (señora)

Jubilada que es la madre de un muchacho que se ha casado con una auténtica arpía (o eso dice ella). Aunque nunca podrá hacerlo realidad, fantasea con una muerte rápida pero dolorosa de su nuera y con que su hijo regrese a casa para que ella pueda volver a comprarle los Abanderado. Excelente estrategia, es lo más parecido a un agente secreto en el mundo de los jubilados. Suele ser una señora gordota y emperifollada, con broches y collares de perlas y notable facilidad para relacionarse con los demás (a los que raramente deja entrever su macabra sed de sangre nueril). Tiene carácter y puede llegar a ser muy mandona, aunque la mayoría de sus amistades aprecia su rotunda claridad de ideas. ¡Menuda pájara!

Partido: Cualquiera (tirar los 2D6 para determinarlo).

Atributos: CAC +6 GRA +4 PRE 0 ROB +2

Talento: *Me vas a oír.* Una vez por partida puede minarle la moral a base de reproches a un extra con el que tenga un mínimo de relación. El extra queda hundido, lleno de remordimientos y, en la práctica, neutralizado.

Número inicial de *yayopoints* $((\text{CAC} + \text{ROB}) / 2 + 2)$: 6.

Valor de Bemoles $(\text{CAC} + 7)$: 13. **Valor de Nervio** $(3 \times \text{dados Gimnasia} + \text{PRE})$: 3.

Habilidades a 3D:

Discusión (GRA), Cotilleo (GRA), Memoria (CAC) y Sus labores (PRE).

Habilidades a 2D:

Batallitas (GRA), Ingesta (ROB), Lentes progresivas (CAC), Nietos (PRE), Salero (GRA) y Tollinas (ROB).

Valor de Jamacuco: 10. **Puntos de Salud** $(\text{ROB} \times 2 + 10 + 106)$: 14 + 106.

VIUDA LIBERADA (señora)

Jubilada feliz de la vida, disfrutona, activa y dicharachera. Sale al cine o al teatro cada dos por tres, queda con las amigas como si no hubiese un mañana y en el gimnasio es una asidua de la bicicleta elíptica. Ha estado casada durante muchos años con un abuelo que aburría a las ovejas, y, tras su muerte, siente que le han quitado tres quintales de peso de encima. Su rejuvenecimiento físico causa impresión: se la ve la mar de guapa, simpática y alocada, por lo que suele funcionar como un imán para viudos merodeadores y demás compañeros de viaje de género masculino. No obstante, jamás volvería a casarse; vamos, ¡eso lo tiene clarísimo!

Partido: Cualquiera (tirar los 2D6 para determinarlo).

Atributos: CAC 0 GRA +6 PRE +4 ROB +2

Talento: *Carpe diem.* Cada vez que saca un crítico en una tirada de habilidad obtiene 1 *yayopoint* adicional.

Número inicial de *yayopoints* $((\text{CAC} + \text{ROB}) / 2 + 2)$: 3.

Valor de Bemoles $(\text{CAC} + 7)$: 7. **Valor de Nervio** $(3 \times \text{dados Gimnasia} + \text{PRE})$: 13.

Habilidades a 3D:

Gimnasia (PRE), Nietos (PRE), Salero (GRA) y Sus labores (PRE).

Habilidades a 2D:

Batallitas (GRA), Cotilleo (GRA), Discusión (GRA), Internés (CAC), Lentes progresivas (CAC) y Sonotone (CAC).

Valor de Jamacuco: 8. **Puntos de Salud** $(\text{ROB} \times 2 + 10 + 106)$: 14 + 106.

VIUDO MERODEADOR (caballero)

Jubilado que es incapaz de freír un huevo, poner una lavadora o pedir la vez en la cola de la frutería. Desde que perdió a su mujer se siente completamente desubicado, y ahora anda a la búsqueda de alguna incauta a la que convertir en su nueva esposa. No es que sea un tipo enamorado precisamente, pero necesita tener una criada en casa y no es tan rico como para pagarse una chacha 24/7. Se lo reconoce por su permanente estado de alerta, su mirada ansiosa y escrutadora y sus continuos intentos de seducción de las más variopintas representantes del bello sexo (que a veces acaban como el rosario de la Aurora). Suele ir arregladete, bien vestido y en los últimos tiempos hasta se echa colonia Brummel. ¡Pedazo de *yentelman*!

Partido: Cualquiera salvo *El del Coletas*.

Atributos: CAC +4 GRA +6 PRE 0 ROB +2

Talento: *Ojo de Halcón*. Mejora cualquier calidad de éxito de cualquier tirada de Lentes progresivas (CAC) a cambio de 1 *yayopoint* (por ejemplo, puede convertir un fallo en un éxito simple, o un éxito simple en un crítico).

Número inicial de *yayopoints* $([CAC+ROB]/2 + 2)$: 5.

Valor de Bemoles $(CAC + 7)$: 11. **Valor de Nervio** $(3 \times \text{dados Gimnasia} + PRE)$: 6.

Habilidades a 3D:

Cotilleo (GRA), Lentes progresivas (CAC), Salero (GRA) y Sonotone (CAC).

Habilidades a 2D:

Batallitas (GRA), Discusión (GRA), Gimnasia (PRE), Internés (CAC), Petanca (PRE) y Telediaros (CAC).

Valor de Jamacuco: 10. **Puntos de Salud** $(ROB \times 2 + 10 + 106)$: 14 + 106.

Extras pregenerados

En este kit de inicio se os facilitan solo unos cuantos extras para que podáis incluir en vuestras aventuras. En el libro final son bastante más de un centenar, agrupados del siguiente modo.

1. **Jubilados**, los protagonistas de este juego.
2. **Gente corriente y moliente**, profesionales o tipos de personas habituales en nuestra sociedad. ¡Son un montón!
3. **Muchachada**, ese espejo en el que los mayores nos vemos reflejados de algún extraño modo desde el otro lado de la pirámide de población (con especial atención a los nietos, claro).
4. **Extras especialitos**, señoras o caballeros con perfiles muy específicos pero que pueden dar mucho juego en un amplio abanico de partidas.
5. **Animales y bichos**, la mayor parte de ellos muy de aquí. ¡Ojito!
6. **Monstruos y todo tipo de cosas sobrenaturales**, para aquellos Sres. Ministros que tengan predilección por las aventuras de suspense, terror o alienígenas.

1. Jubilados

ABUELA SANTURRONA

Señorota equipada con un arsenal de estampitas, rosarios, medallas del Sagrado Corazón de Jesús y demás chucherías católicas. Es tan asidua a la parroquia del barrio que el cura ya la teme y cuando la ve venir por la calle cambia corriendo de acera.

CAC +4 GRA +6 PRE +2 ROB 0
Bemoles 11 Nervio 5 Salud 12
Habilidades con 3D: Batallitas, Cotilleo.
Habilidades con 2D: Memoria, Nietos.

BINGUERO SEMIPROFESIONAL

Típico *prenda* que se pasa las tardes en el bingo de la esquina y que sería capaz de vender su piso de Mazarrón para poder seguir comprando cartones (de hecho, lo más probable es que ya lo haya hecho).

CAC +2 GRA 0 PRE +2 ROB +4
Bemoles 9 Nervio 5 Salud 20
Habilidades con 3D: Sonotone.
Habilidades con 2D: Ingesta, Memoria.

CONTEMPLADOR DE OBRA

Sagaz observador a la vez que agrio polemista y consultor *junior* de infraestructuras, este tipo de jubilado disfruta por encima de todo contemplando los lentos y laboriosos progresos de cualquier obra de construcción.

CAC +6 GRA +4 PRE 0 ROB +2
Bemoles 13 Nervio 3 Salud 17
Habilidades con 3D: Archiperras, Discusión, Lentes Progresivas, Memoria.
Habilidades con 2D: Batallitas, Cotilleo, Silbido, Sonotone, Telediaros.

CRITICÓN

Jubilado puntilloso y maledicente al que nunca le parece nada bien. Siempre que puede mete baza para encizañar cualquier situación o poner a unos contra otros.

CAC +6 GRA 0 PRE +4 ROB +2

Bemoles 13 Nervio 7 Salud 18

Habilidades con 3D: Discusión, Lentes progresivas, Telediaros.

Habilidades con 2D: Batallitas, Cotilleo, Ingesta, Memoria, Sonotone, Sus labores.

SUEGRA CORAJUDA

La madre de él (aún más que la madre de ella): un espécimen peligroso y que nunca se rinde, capaz de forrar de caramelos a los nietos aunque se le haya dicho más de mil veces que no lo haga o soltar comentarios hirientes a la nuera con una facilidad pasmosa. ¡Menuda lagarta!

CAC +6 GRA 0 PRE +4 ROB 0

Bemoles 13 Nervio 7 Salud 13

Habilidades con 3D: Batallitas, Cotilleo, Memoria, Nietos.

Habilidades con 2D: Ambulatorio, Discusión, Ingesta, Sus labores.

2. Gente corriente y moliente

CAJERO DE SUPERMERCADO

Empleado del DIA, Mercadona o similar que además de pasar lo que compráis por un cristalito infalible ahora también tiene que limpiar la tienda, vocear las mercancías, reponer los productos... En fin, que no para un minuto.

CAC +2 GRA +6 PRE +4 ROB +2

Bemoles 9 Nervio 10 Salud 17

Habilidades con 3D: Sonotone, Sus labores.

Habilidades con 2D: Cotilleo, Discusión, Gimnasia, Lentes progresivas.

CAMARERO

Sea de bar, restaurante, habitación del hotel o *buffet*, el camarero es una auténtica institución nacional. Es rápido, dinámico, bastante cachondo y puede daros algún que otro consejo incluso aunque no se lo pidáis. ¡Un águila!

CAC +4 GRA +2 PRE +6 ROB +2

Bemoles 11 Nervio 12 Salud 17

Habilidades con 3D: Cotilleo, Discusión, Sus labores.

Habilidades con 2D: Gimnasia, Ingesta, Lentes progresivas, Sonotone, Telediaros.

CONCEJAL DE TURISMO O URBANISMO

El auténtico *Padrino* del municipio. Sabe cómo llevarse los billetes bajo cuerda y piensa que nunca lo van a pillar. De joven pudo ser hasta izquierdoso, pero desde la primera mordida, allá por los 90, su descenso moral parece no tener fin.

CAC +6 GRA +6 PRE 0 ROB +2

Bemoles 13 Nervio 3 Salud 16

Habilidades con 3D: Ingesta, Telediaros.

Habilidades con 2D: Discusión, Internés.

CONDUCTOR DE AUTOBÚS O AUTOCAR

Empleado municipal o asalariado en una empresa de transporte que suele ser del Atleti, llevar gafas de sol y cumplir escrupulosamente con los horarios. En el caso específico del conductor de autocar, siempre está envuelto en el halo de misterio de lo que hará durante las horas muertas en las que tiene que esperar al grupo de turistas.

CAC +2	GRA +4	PRE +6	ROB +4
Bemoles 9	Nervio 9	Salud 20	

Habilidades con 3D: Archiperres.

Habilidades con 2D: Cotilleo, Lentes progresivas, Silbido.

CUÑADO (también apto para la categoría “jubilados”)

El hermano de vuestra mujer o el marido de vuestra hermana; sí: ese individuo. El del Audi en la puerta y el cubata en la mano. El que tiene una respuesta para todo. El que os dice cómo teníais que haber hecho las cosas. El que os asegura que habéis pagado demasiado por lo que sea. El que odia a los chinos, a los rumanos, a los moros, a los gais, a las lesbianas, a las feministas, a los profesores, a los funcionarios, a los *rojas*...

CAC 0	GRA +6	PRE +4	ROB +2
Bemoles 7	Nervio 10	Salud 18	

Habilidades con 3D: Batallitas, Discusión, Cotilleo, Salero.

Habilidades con 2D: Archiperres, Gimnasia, Ingesta, Petanca, Silbido, Sonotone.

3. Muchachada

ADOLESCENTE

Niño crecidito que se vuelve mudo y solo se dedica a hacer pamplinas. Suele estar fatal, todo el día viendo *tantás* en el *Youtube* o con la maquinita dichosa, *tiqui-tiqui-tiqui*. ¡Se tiene bien merecidos los granos!

CAC 0	GRA +4	PRE +6	ROB +2
Bemoles 7	Nervio 12	Salud 19	

Habilidades con 3D: Archiperres, Internés, Lentes progresivas.

Habilidades con 2D: Cotilleo, Gimnasia, Sonotone, Tollinas.

JOVENZUELO UNIVERSITARIO

Chaval o mocita que acaba de entrar en la universidad y aún sigue creyendo que eso le servirá para encontrar trabajo. Está muy a la última y muy a su rollo. La relación con sus padres ya solo consiste en recibir de ellos dinero, servicio gratuito de lavandería y *tapergüers* de legumbres.

CAC +6	GRA +4	PRE +4	ROB +4
Bemoles 13	Nervio 10	Salud 22	

Habilidades con 3D: Archiperres, Internés, Lentes progresivas, Telediaros.

Habilidades con 2D: Gimnasia, Ingesta, Salero.

NIETO CHINCHOSO

Típico nieto al que se quiere mucho sin dejar de odiarlo, o al revés. El resto de la humanidad sencillamente lo odia. El crío es un coñazo auténtico que no para de berrear y de montar escándalos en público, y a veces hasta ni es guapo. Vamos, una joya.

CAC +2	GRA 0	PRE 0	ROB 0
Bemoles 9	Nervio 3	Salud 12	

Habilidades con 3D: No tiene.

Habilidades con 2D: Discusión, Cotilleo, Internés, Lentes progresivas, Salero, Sonotone.

NIETA LOLITA

Nieta de desarrollo precoz que ronda los 14 años, está de buen ver y es perfectamente consciente de ello. Parece que llevase toda la vida de picos pardos, la *jodía*, porque se las sabe todas en materia de *pingonea*. Hay que atarla en corto si no queréis que un día se os presente en casa con un bombo de muy señor mío.

CAC +6 GRA +8 PRE +2 ROB 0

Bemoles 13 Nervio 5 Salud 12

Habilidades con 3D: Internés, Petanca, Salero.

Habilidades con 2D: Archiperres, Discusión, Cotilleo, Lentes progresivas, Sonotone.

NIETO *REGUETONERO*

Nieto bastante crecido que hace un tiempo que se disfraza de rapero caribeño *low-cost* y está todo el día con canciones de mover el culo como si te estuviesen dando una descarga eléctrica. La criatura no hace otra cosa que escuchar eso y traer suspensos del instituto, aunque sus padres no parecen muy preocupados. Yo es que ya no entiendo nada.

CAC 0 GRA +6 PRE +2 ROB +2

Bemoles 7 Nervio 8 Salud 17

Habilidades con 3D: Internés, Salero.

Habilidades con 2D: Gimnasia, Sonotone.

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio epresentations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which pecifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or he associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use

of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all termsa herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

IMSERD to the limit, Copyright 2018, Grupo Creativo Walhalla and Rolecat; Author: Ignacio Sánchez Aranda.