

DIMINUTAS

JUEGO DE ROL



DISTRIBUITA A SLOUGH



**JUEGO DE ROL DE:
DISTRI ASLOGH**

**PARA TODAS LAS EDADES
LA DIVERSIÓN NO TIENE EDAD
NO LO OLVIDES**

**CUCHI PRESENTA:
DIMINUTAS**

¿POR QUÉ SOY DIMINUTA?!

NO TE PREOCUPES, DE ESO TRATA ESTE JUEGO. TODA LA MESA SE HACE PEQUEÑA MÁS O MENOS DEL TAMAÑO DE UNOS 5CM

LA FUERZA AUN NO LA CONTROLAIS NI TAMPOCO LA INTELIGENCIA NI LA RAPIDEZ, PARA ELLO SERVIRÁN LOS DADOS.

TODO AHORA ES ENEMIGO, Y ES MALO. TE GANAN EN TODO. PODÉIS JUGAR CON EL ESCENARIO DE DONDE ESTÉIS AHORA MISMO, O INVENTAROS UNO. TÚ VERÁS

PD: NO HAGAS CASO AL MANUAL DE TODO JUGAD COMO MÁS OS GUSTE.

HABILIDADES

HAY CUATRO HABILIDADES QUE DEBES TENER EN CUENTA. ALLÁ VAN:

FUERZA: TIRA 1D6. SI SALE 6 DEBES SUMAR 1 A LAS TIRADAS QUE SE USEN LA FUERZA. **UN GOLPE, LEVANTAR ALGO...** SI SALE 1 DEBES RESTAR 1 A TUS TIRADAS.

RESISTENCIA: 1D6. SI SALE UN 6 SUMAS 1 A LAS RESISTENCIAS. **CORRER, ESCALAR...** SI SALE 1 DEBES RESTARLO.

MENTE: TIRA 1D6. SI SALE 6 DEBES SUMAR 1 A LAS TIRADAS SEAN DE PENSAR. **INVESTIGAR BUSCAR ALGO.** SINO DEBES RESTARLE 1.

AGILIDAD: 1D6. SI SALE UN 6 SUMAS 1 A LAS DE AGILIDAD. **EQUILIBRIO, VOLTEAR.** SINO RESTALE 1 A LA TIRADA.

ESTAS SON LAS HABILIDADES QUE DEBERÁS APUNTAR EN TU FICHA. YA QUE CON EL TIEMPO PUEDES SUBIR O BAJAR EL NÚMERO DE LA HABILIDAD.

¿COMO VAN LOS DADOS?

ES MUY FÁCIL, SOLAMENTE NECESITAS UN PAR DE DADOS DE 6. CON ESO YA PODÉIS EMPEZAR A JUGAR. COMO YA SE HA DICHO ANTES EXISTEN 4 HABILIDADES. **FUERZA, AGILIDAD, MENTE Y RESISTENCIA.** NO OLVIDES LAS BONIFICACIONES O PENALIZACIONES SEGÚN TU TIRADA INICIAL.

1: PIFIA. SALE TODO MAL.

2: SALE MAL, PERO NO TAN MAL.

3: LA ACCIÓN SALE CON UNA PENALIZACIÓN

4: LA ACCIÓN SALE SIN FALLO

5: SALE LA ACCIÓN CON UNA BONIFICACIÓN

6: MAGNÍFICO. SALE MUCHO MEJOR DE LO ESPERADO

PERSONAJES

CADA PERSONAJE TIENE UNA HABILIDAD Y UNA DEBILIDAD. ASI ES MÁS DIVERTIDO. EL GENERO, LA RAZA Y LA SEXUALIDAD VA A TU ANTOJO. NO RAYÉIS CON ESO. TAMPOCO ES PARA QUE SEAS UN CLICHÉ DE ESA PERSONA SINO QUE SIRVE PARA TENER CIERTAS INQUIETUDES Y DEBILIDADES. NADA MÁS. AHORA A ELEGIR:

CROSSFITERA



TIENES MÁS FUERZA, ESO ES OBVIO, ESTAS PETADA. LEVANTAR PESO TE SERÁ FACIL, POR ESO AL LEVANTAR ALGO TE SUMARA 1 A LA TIRADA. EN CAMBIO, SI SACAS UNA PIFIA (1) ESTARÁS CON PENALIZACIÓN UN TIEMPO DE MENOS 2 HASTA QUE TE RECUPERES MENTALMENTE.

PERSONAJES

LADRONZUELA



TIENES BUENA MAÑA, PERO ERES UN POCO PARANOICA. POR ESO, EN TIRADAS DE AGILIDAD TIENES MAS 1, PERO EN MENTE TIENES MENOS 1. UNA COSA POR LA OTRA.

SCOUT



SABES HACER ARMAS CON CUATRO PALOS. ESO ES UN PUNTAZO. LO QUE PASA QUE LA PELEA FÍSICA NO ES LO TUYO. AHÍ PIERDES 1 PUNTO EN LA TIRADA SI ES A PUÑOS

PERSONAJES

OTAKU



TU HABILIDAD SECRETA ES OLER MAL. PUEDES USAR LA HABILIDAD SACANDO 5-6 Y EL ENEMIGO SE MAREA UN TURNO. SI SACAS UN 1-2 ATACAS A TUS ALIADAS. TU DEBILIDAD ES EL AGUA, NO PUEDES CON ELLA, TE DA PÁNICO

SKATER



PUEDES MANEJAR LO QUE SEA. MONTATE EN ALGO Y HAZ QUE FUNCIONE, ASÍ SIN MÁS. AUNQUE A LA HORA DE CORRER NO ESTÁS TAN ACOSTUMBRADA A ESO. POR ESO EN TUS TIROS DE CORRER PIERDES UN PUNTO

PERSONAJES

PREPARACIONISTA



SABÍAS QUE ESTE DÍA IBA A LLEGAR POR ESO YA LO TENÍAS TODO PREPARADO. EMPIEZAS CON UN MINI CUCHILLO. AL ESTAR TAN PREPARADA A LA HORA DE HACER COSAS INESPERADAS TUS TIRADAS TIENEN MENOS I.

RECUERDA QUE ESTOS PERSONAJES LOS HE CREADO YO PARA DARTÉ UNA NUEVA HERRAMIENTA, PERO PODÉIS INVENTAR TODOS LOS QUE QUERÁIS. NO TENGAIS MIEDO EN CREAR COSAS PARA EL JUEGO.

VIDA, GOLPES Y PELEAS

LA VIDA ES FÁCIL. TIRA 2D6 Y ESA SERA LA VIDA QUE TENGAS. SI SACAS UN 2 TIRA OTRO DADO POR FAVOR, NO MUERAS A LOS 3 MINUTOS.

UN GOLPE CON UN PUÑETAZO O PATADA ES OBVIO QUE NO VA A QUITAR MUCHO. POR ESO TIRA 1D6 Y LO DIVIDES ENTRE 2, SIEMPRE REDONDEANDO HACIA ABAJO. SI TIENES UN ARMA YA ES OTRA COSA.

PUEDES DEFENDERTE Y CON ESO PODRÁS SALVAR EL GOLPE. TIRA DE RESISTENCIA SI SACAS 1-2 NO DEFIENDES. 3-4-5 SALVAS UNA VIDA. SI SACAS 6 LO PARAS Y SI TIENES UN ARMA CONTRAATACAS.

SINO PUEDES ESQUIVAR. QUE TIRAS DE AGILIDAD. FUNCIONA IGUAL, PERO SIN PODER CONTRAATACAR. 1-2-3 NO PUEDES ESQUIVAR. 4-5-6 LOGRAS ESQUIVAR.

NO OLVIDES QUE LAS PIFIAS Y LOS CRÍTICOS SIGUEN AFECTANDO.

MALDICIONES

TE HAS HECHO DIMINUTA, ¿SOLAMENTE HA PASADO ESO? NO CREAS. TAMBIÉN ESTAS MALDITA, CARI. AUNQUE NO LO SABES. HAY 6 MALDICIONES Y PARA DESCUBRIRLA DEBES SACAR 3 VECES UN 6, DURANTE LA PARTIDA Y SALDRÁ SOLA. SEA CUAL SEA LA SITUACIÓN. PARA SABER QUE MALDICIÓN TE TOCA TIRA 1D6 Y VERÁS CUAL ES LA TUYA:

- 1. VUELVES A TU TAMAÑO DURANTE 2 SEGUNDOS.**
- 2. VUELAS DURANTE 3 SEGUNDOS.**
- 3. RAYOS LASER POR LOS OJOS POR 2 SEGUNDOS.**
- 4. PIERDES UNA EXTREMIDAD.**
- 5. TE CONViertes EN UN ZOMBIE. TIENES QUE COMER CARNE O MORIRÁS. SE QUITA CON OTROS 3 CRITICOS.**
- 6. VES UNA VISIÓN. LA MASTER DEBE DECIRLE QUE ES.**

TIRADAS DE SALVACIÓN

AQUÍ UNAS TIRADAS PARA SALVAROS UN POCO EN CIERTAS SITUACIONES. NO OS VAYA A COSTAR MUCHO SOBREVIVIR. AUNQUE SI QUIERES SUBIR EL NIVEL DE LA PARTIDA PODÉIS QUITAR ESTAS TIRADAS.

REVIVIR: 2D6 SACAR 10-12

QUEMADURA: 2D6 SACAR 9-12

VENENO: 1D6 SACAR 6

ATURDIMIENTO: 2D6 SACAR 11-12

CUANDO PIERDES TODA LA VIDA QUEDAS INCONSCIENTE, NO ATURDIDA. POR LO QUE DEBES TIRAR DE REVIVIR. SI FALLAS EL TIRO NO MUERES, AUN, TIENES LA OPORTUNIDAD DE QUE UNA AMIGA TE VAYA A SALVAR CON REVIVIR. AUNQUE SOLO TIENE 2 TURNOS PARA HACERLO Y UNA SOLA OPORTUNIDAD.

EFECTOS Y CONSECUENCIAS

HEMOS VISTO COMO PUEDES LIBRARTE DE ALGUNOS EFECTOS, AHORA VAMOS A VER QUE EFECTO TIENEN Y TAMBIÉN SUS CONSECUENCIAS.

REVIVIR: CUANDO REVIVES NO VUELVES CON TODA TU VIDA, SINO CON LA MITAD CON LA QUE EMPEZASTE. DEBES IR QUITANDO LA MITAD CON CADA MUERTE.

QUEMADURA: TE QUITA 1 VIDA CADA DOS TURNOS. NO PODRÁ MATARTE, SE QUEDA EN 1 VIDA COMO MÁXIMO. SI LLEGAS A 1 TENDRÁS PIEL SENSIBLE Y TODO GOLPE TE HARÁ EL DOBLE DE DAÑO.

VENENO: QUITA 1 VIDA CADA 3 TURNOS, ESTA SI QUE PUEDE MATARTE. NO TIENE CONSECUENCIA.

ATURDIMIENTO: CUANDO TE LEVANTES DEL ATURDIMIENTO TUS TIRADAS SE COMPLICAN EN EL COMBATE YA QUE VES DOBLE. LOS CRÍTICOS NO SIRVEN, SE CONVIERTEN EN PIFIA. SOLAMENTE EN LAS 4 ACCIONES SIGUIENTES AL LEVANTARTE.

OBJETOS Y ARMAS

AHORA VAMOS A VER QUE PODÉIS COGER Y CONSEGUIR POR ESTE MUNDO TAN PEQUEÑITO. ALLÁ VAMOS.

PALILLO



ARMA DE DOS MANOS. SUMA 1 DE DAÑO A LA TIRADA DE ATAQUE.

MONEDA



SIRVE DE ESCUDO, POR LO QUE SI CONSIGUES DEFENDERTE PODRÁS CONTRAATACAR SIEMPRE. TAMBIÉN PUEDES LANZARLO COMO ARMA. DEBES LANZAR 1D6. SI SACAS EL 6 LE DAS Y QUITAS 3 VIDAS, PERO SI SALE 1 TE APLASTA Y TE QUITA 3 VIDAS A TI. DEL 2-5 NO PASA NADA

OBJETOS Y ARMAS

HILO DE COSER



ARMA A DISTANCIA, NO TIENE BONIFICACIÓN DE ATAQUE.

PUEDES INTENTAR ATRAPAR AL ENEMIGO. DEBES DE SACAR 5-6. SI SALE PIFIA TE ENREDAS TÚ Y TE CAES. TIRA DE AGILIDAD.

PAPEL HIGIENICO



ES UNA ARMADURA. TE LO ENREDAS Y LISTO. SU ARMADURA ES DE 1. TE SALVA DE 1 DAÑO EN LOS GOLPES.

MINI CUCHILLO

ES MUY DIFÍCIL DE ENCONTRAR, ES CASI UN TESORO. SE TIRA CON FUERZA. Y SU ATAQUE ES 1D6. ASÍ QUE NO LO PIERDAS NUNCA.



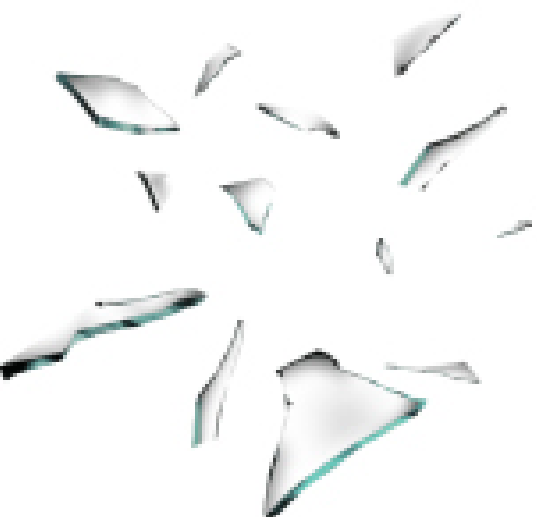
OBJETOS Y ARMAS

CINTA AMERICANO



ARMADURA QUE RESTA 2 DE DAÑO A LOS GOLPES. PERO EN INICIATIVA PIERDES 1 PUNTO EN LA TIRADA.

CRISTALES ROTOS



CORTA Y QUITA 1 PUNTO MÁS A TUS ATAQUES. SI SACAS 6 CORTAS Y LE QUITA 1 VIDA POR TURNO. SI SACAS 1 TE CORTAS TU.

CASCARA DE PISTACHO



UN ESCUDO MUY FUERTE, QUE AGUANTA MUCHO LOS GOLPES. TE DA UN PUNTO EN TUS TIRADAS DE DEFENSA

BESTIARIO



¿VAS A PELEAR? ESPERA

RECUERDA QUE ERES DIMINUTA POR LO QUE LUCHAR ES MUY COMPLICADO, YA QUE TE GANAN EN FUERZA Y ALTURA. AUN ASÍ DEBES SABER COMO FUNCIONA. PRIMERO SE TIRA INICIATIVA, SE TIRA D6 Y DE MAYOR A PEQUEÑO EMPIEZAN LOS TURNOS.

YA HE DICHO COMO SE DEFIENDE, PERO ATACAR ES MÁS FÁCIL, A MENOS QUE EL ARMA DECIDA LO CONTRARIO Y TE LO COMPLIQUE. ES IGUAL LOS DADOS QUE EN LAS OTRAS ACCIONES.

SI PREFIERES ESPERAR EL ATAQUE Y PREPARAR TU DEFENSA PUEDES, TE DARA UN MAS 1 EN LA DEFENSA.

INTENTA PLANEAR ESTRATEGIAS, NO ES UN JUEGO DE MUCHAS PELEAS, ES MÁS DE SUPERVIVENCIA. VE HACIENDO YA MÁS FICHAS DE PERSONAJE.

PELUSA



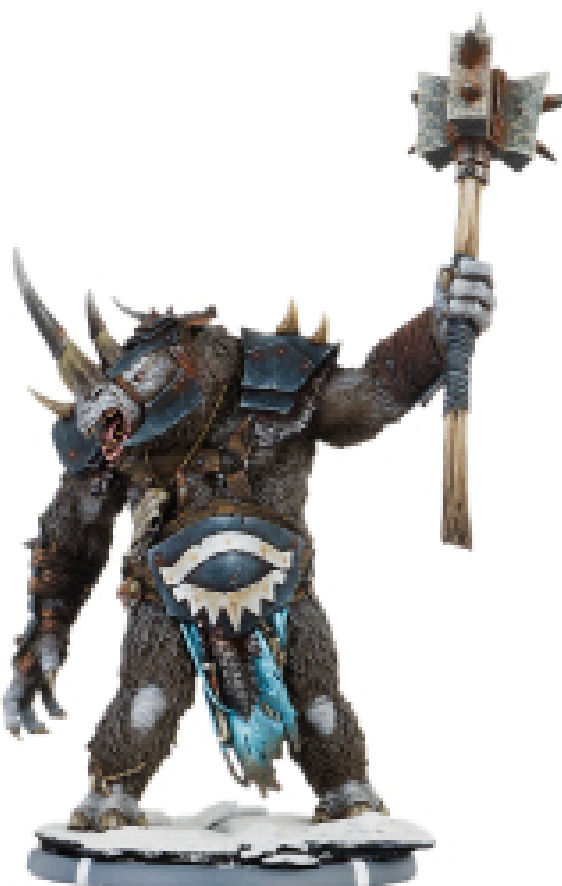
VIDA: 1D6

ATAQUE: 1

DEFENSA: SOLO ESQUIVA

PUEDE SALTAR ENCIMA DEL ENEMIGO Y AHOGAR. DEBE SACAR UN 5-6. QUITA 1 DE VIDA POR TURNO Y SE SALE CON UN DADO 4-6. SI ES ATACADA MIENTRAS HACE DAÑO AL PRISIONERO.

FIGURA WARHAMMER



VIDA: 1D6

ATAQUE: 1D6

DEFENSA: SI

DEPENDE DE CUAL SEA PUEDE HACER UNA COSA U OTRA. ESTO DEPENDE DEL MÁSTER. RECUERDA QUE SON FRÁGILES Y NO SUELEN SER NADA AMIGABLES.

HORMIGA



VIDA: 1D6 MENOS 1

ATAQUE: 2

DEFENSA: SOLO ESQUIVA

SI SE VE EN PELIGRO ES

CAPAZ DE LLAMAR A

OTRAS HORMIGAS CON

SUS ANTENAS. PARA

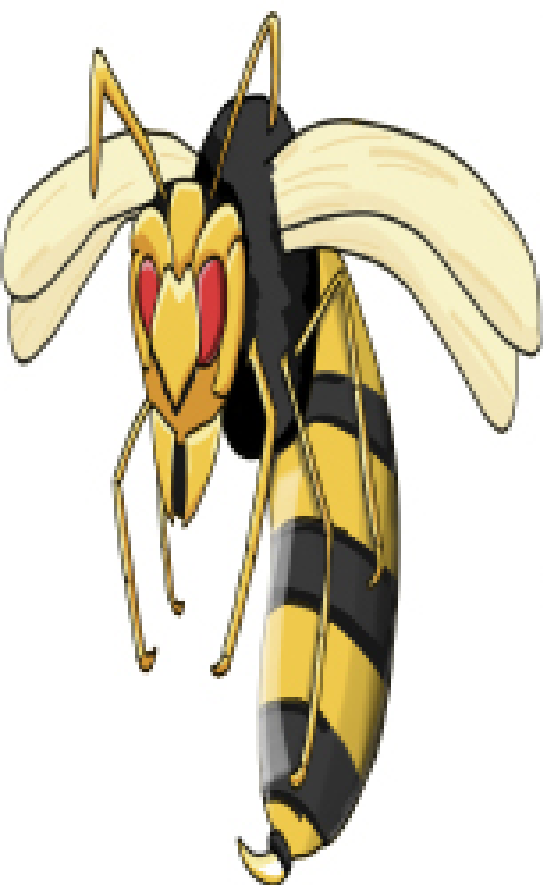
HACER LA LLAMADA DEBE

TENER 2 VIDAS COMO

MUCHO Y SACAR UN

CRÍTICO.

ABEJA



VIDA: 1D6

ATAQUE: 1

DEFENSA: NO

APARTE DE VOLAR PUEDE

ATACAR CON EL AGUIJÓN

SI SE VE APURADO. QUE

DIRECTAMENTE ENVENENA

AL CONTRARIO Y LE QUITA

1D6 VIDAS.

ARAÑA



VIDA: 1D6 MAS 1

ATAQUE: 3

**DEFENSA: SOLO ESQUIVA
PUEDE ATACAR CON SUS
TELARAÑAS A DISTANCIA.
NO QUITA VIDA, PERO SI
ENREDA. DEBE SACAR 5-6
PARA ELLO.**

ALGUNA SON VENENOSAS.

GATO



VIDA: 4D6

ATAQUE: 3D6

DEFENSA: SI

**SUS ATAQUES PUEDEN
HACER CORTES. NO SON
MUY AGRESIVOS. SUELEN
ESTAR DE PNJ QUE PARA
USARLOS EN UNA PELEA.**

HUMANO



VIDA: INMORTAL

ATAQUE: 6D6

DEFENSA: SI

NO TE PUEDEN VER, SON MÁS PARA INTERACTUAR CON EL TERRENO, PERO NO LES ATAQUES. SUS ATAQUES SOLO SE ESQUIVAN CON CRÍTICOS.

PERRO



VIDA: 5D6

ATAQUE: 3D6

DEFENSA: SI

PUEDEN COMERTE SI SACAN 2 CRITICOS. SOLO SE PUEDE ESQUIVAR. SON JUGUETONES Y NADA VIOLENTOS. PERO NO LES MOLESTES MUCHO.

BEBE



VIDA: 4D6

ATAQUE: 2D6

**DEFENSA: NO TIENE
LLANTO HORRIBLE.**

TIRA 1D6 SI SALE 5-6

**AVISA A LA FAMILIA Y TE
ATURDE UN TURNO. NO
ES NADA AGRESIVO.**

PELUCHE



VIDA: 2D6

ATAQUE: 1D6

**DEFENSA: NO TIENE
NO TIENE HABILIDAD
ESPECIAL.**



TERRENOS

LUGARES

Y

SECRETOS

TERRENOS

HAY VARIOS TERRENOS QUE PODRÁN MOLESTAR O ALGUNA QUE OTRA VEZ TE PUEDEN AYUDAR. AQUÍ TE DEJO ALGUNOS TERRENOS Y SU CLIMA.

ALFOMBRA



LLENA DE PELUSAS. ES ANCHO Y SE TARDA EN LLEGAR HASTA EL FINAL. TEN CUIDADO, QUE TE PUEDES PERDER. CADA RATO TIRA 1D6, SI SALE PIFIA TE PIERDES.

MACETA



OS QUITA OXÍGENO Y CANSA. OS QUITA 1 EN RESISTENCIA PERO TAMBIÉN OS DA MÁS 1 DE INICIATIVA PORQUE OS PARECE MUY BONITO TODO.

TERRENOS

ARENERO GATO



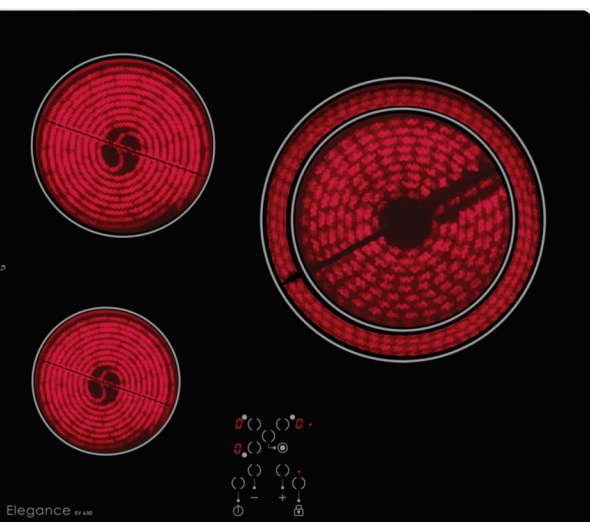
HUELE QUE APESTA. CUIDADO CON LAS CACAS QUE HACEN 1 DE DAÑO. OS REBAJA 1 EN MENTE. ES MÁS DIFÍCIL ANDAR POR AHÍ.

BAÑERA



RESBALA POR ESO OS QUITA 1 DE AGILIDAD. QUE NO ENCIENDAN LA DUCHA POR FAVOR...

VITROCERAMICA



LA GRASA HACE QUE LOS BICHOS SEAN ATRAIDOS. CUIDADO QUE PUEDE QUEMAR...

LUGARES

LOS LUGARES SON SITIOS MÁS AMPLIOS DONDE PUEDEN ESCONDERSE SECRETOS O CRIATURAS. AQUÍ ALGUNOS DE ELLOS:

ARMARIO



PUEDE HABER NIDOS DE ARAÑAS. HACED ALLÍ UNA COMUNIDAD, PERO A VECES PONEN INSECTICIDA Y OS AFECTARÁ PARA MAL. HAY MUCHOS SITIOS DONDE ESCONDERSE.

TERRAZA



UN LUGAR DONDE TOMAR EL AIRE, Y PODER SER ATACADO POR PÁJAROS Y BICHOS. ESO SI DEJAN MUCHAS COSAS QUE PUEDES USAR PARA ARMAS O HACER ALGO CON ELLAS.

LUGARES

FRIGORIFICO



HACE MUCHO FRÍO, PERO HAY MUCHA COMIDA, O PUEDE QUE POCA, ESO YA ES SUERTE. CUIDADO CON EL MOHO, PUEDE SER PELIGROSO. NO ENTRAR EN EL CONGELADOR, ES CASI IMPOSIBLE SALIR CON VIDA.

DEBAJO DEL SOFÁ



UN SITIO MUY, MUY PELIGROSO DONDE ES FÁCIL PERDERSE. HAY MUCHAS CIUDADES ALLÍ,

ES EL SITIO DONDE MÁS ENEMIGOS VAS A ENCONTRAR. PELUSAS, ARAÑAS, PELOTAS QUE TE INTENTAN MATAR... IR CON CUIDADO ALLÍ

SECRETOS

EN ESTE MUNDO NO TODO ES LO QUE PARECE. HAY BASTANTES MISTERIOS, SECRETOS, OBJETOS Y LUGARES UN POCO INACCESIBLE.

AQUÍ VAN ALGUNOS SECRETOS DE ESTE MUNDO. COMO ES OBVIO TODO ES ORIENTATIVO Y PUEDES PONER MÁS COSAS, CAMBIAR LOS SITIOS Y LOS PROPIOS SECRETOS.

ALLÁ VAN UN PAR PARA QUE VAYÁIS JUGANDO UNA PARTIDA.

ACEITE USADO



DICEN QUE EN EL FONDO DEL BOTE DE ACEITE USADO HAY UNA NAVAJA PEQUEÑA. ES COMO SI ALGUIEN LA HUBIESE ESCONDIDO ALLI... DEBES NADAR HASTA ABAJO CON TODOS LOS PELIGROS.

PUEDES AHOGARTE, INTOXICARTE, QUE TE ATRAPE EL MOHO... MUCHAS COSAS PUEDEN PASAR AHÍ DENTRO.

SECRETOS

UNA MAGA ESCONDIDA...



HAY UN DICHO MUY POPULAR POR ESTAS ZONAS...

QUIEN QUIERE ALGO DE MAGIA QUE VAYA A LA

CASA DEL PERRO. ALLÍ PODRÁ VER COMO SE USA LA MAGIA.

DONDE ESTÁ LA GOMA ESPUMA HAY ESCONDIDA UNA MAGA QUE PODRÁ AYUDARTE CON LA MAGIA. ¿NO QUIERES SABER COSAS NUEVAS? VE ALLÍ. TIENES QUE TENER CUIDADO CON EL PERRO, NO LE CABREES NI HAGAS QUE ROMPA LA CAMITA QUE TE VAS A QUEDAR SIN VER A LA MEJOR MAGA DIMINUTA. CUIDADO CON LAS GARRAPATAS.

CREDITOS

HASTA AQUÍ EL MANUAL. NO TENEIS QUE SEGUIRLO AL PIE DE LA LETRA. DEBERÉIS DE INVENTAROS A LOS MALOS, A LOS BUENOS, LOS SITIOS, LAS REGLAS. ¡TODO! ESO SON LOS DEBERES.

SI QUERÉIS AMPLIAR EL MANUAL CON LO QUE SEA SOIS LIBRES DE HACERLO. INCLUSO OS PIDO QUE LO ENVIEIS A REINODEASLOGH@GMAIL.COM PARA QUE LO PUEDA DIFUNDIR.

AHORA A JUGAR Y A PASARLO BIEN. RECORDAD DIVERTIROS Y CAMBIAR EL JUEGO ENTERO.

UN SALUDO AMIGUES.

FICHA JUGADORA

NOMBRE:

PERSONAJE:

VIDA:

FUERZA:

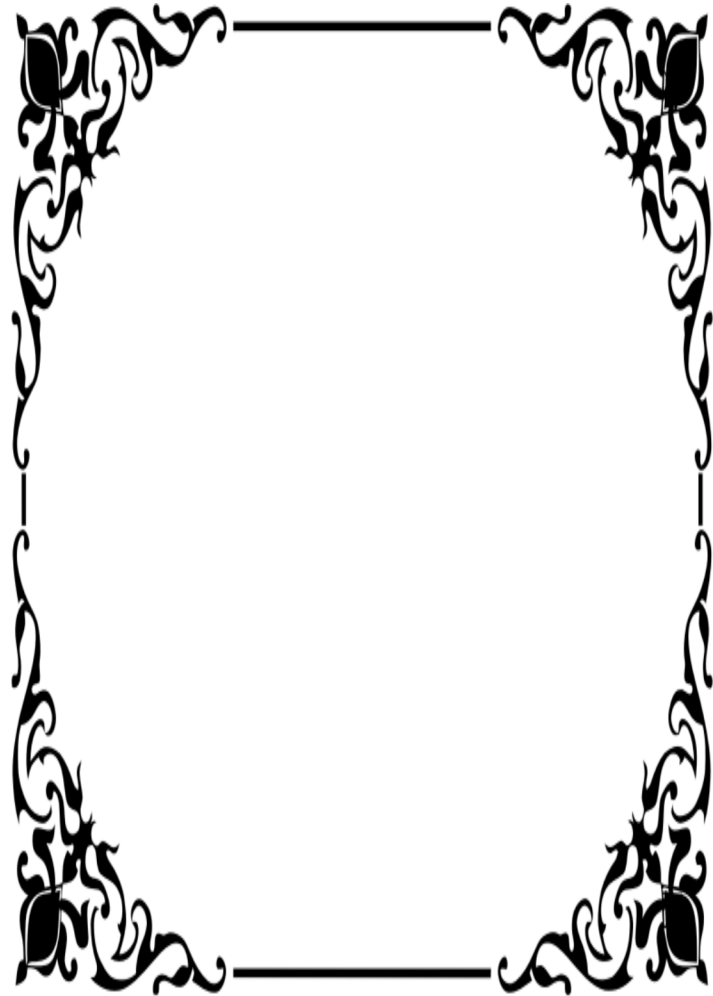
MENTE:

RESISTENCIA:

AGILIDAD:

**DIBUJA TU
PERSONAJE**

OBJETOS:



FICHA JUGADORA

NOMBRE:

PERSONAJE:

VIDA:

FUERZA:

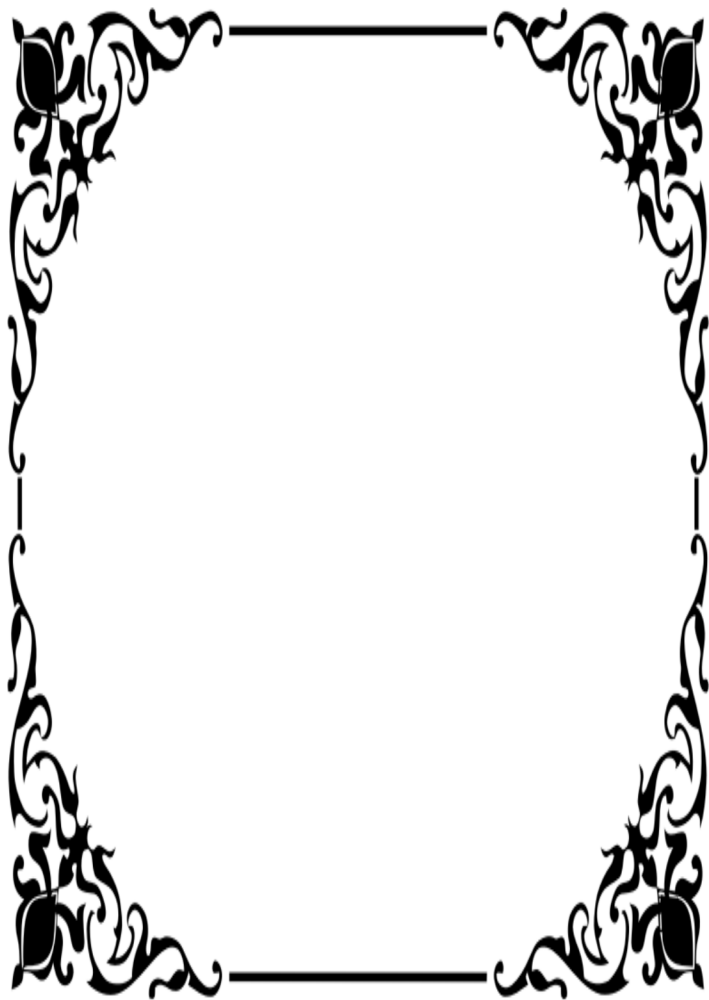
MENTE:

RESISTENCIA:

AGILIDAD:

**DIBUJA TU
PERSONAJE**

OBJETOS:



DIMINUTAS

JUEGO DE ROL

