

# PreHysteria

*-Edición Escamosa-*



*Palabras limitadas, aventura sin límites...*

Juego diseñado inicialmente por **Athena Hollow** y **Michael Perdue**. Difiere del original, en modificaciones a las reglas (Chequeos de Habilidad, y Puntos de Experiencia), adición de más Criaturas y tablas de Aventuras Aleatorias, extraídas de la edición de **OG** de **Robin D. Laws**. Contiene imágenes de **Mike Simon, Bill Holbrook, Ramsey Hong y Faulerro**. No dispongo de los derechos para emplear ni los textos ni las imágenes nombradas. Este documento no se ha realizado con intención de ofender a nadie. Solo con interés lúdico.

**O.C.L** (Noviembre 2023)



## ***Introducción***

En la ficción, especialmente como puro entretenimiento o sátira, a veces se representa a los cavernícolas viviendo al mismo tiempo que los dinosaurios, una situación que se contradice con la evidencia arqueológica y paleontológica que muestra que los dinosaurios no aviares se extinguieron hace 65 millones de años, momento en el que los verdaderos primates aún no habían aparecido. Ahora que hemos establecido el hecho...

Imagina un mundo con cavernícolas cuando los dinosaurios gobiernen la tierra. Este es el escenario de PreHysteria. Un mundo que está siendo habitado por simples hombres y mujeres de las cavernas, que no están listos para la tarea que tienen entre manos. Un mundo donde los dinosaurios gigantes devoradores de personas dominan la tierra.

Solo recuerda que establecemos la idea general para el mundo, pero no incluiremos detalles reales. Este pretende ser un juego divertido y cómico, y no deseamos que los jugadores o el director de juego hojeen las páginas en busca de reglas específicas sobre el escenario.

# Las palabras

El mayor obstáculo para el mundo que nos ocupa es el idioma. Los cavernícolas aún tienen que crear uno, por lo que los personajes están extremadamente limitados en las palabras que pueden usar. Cada personaje comienza sabiendo 5 palabras.

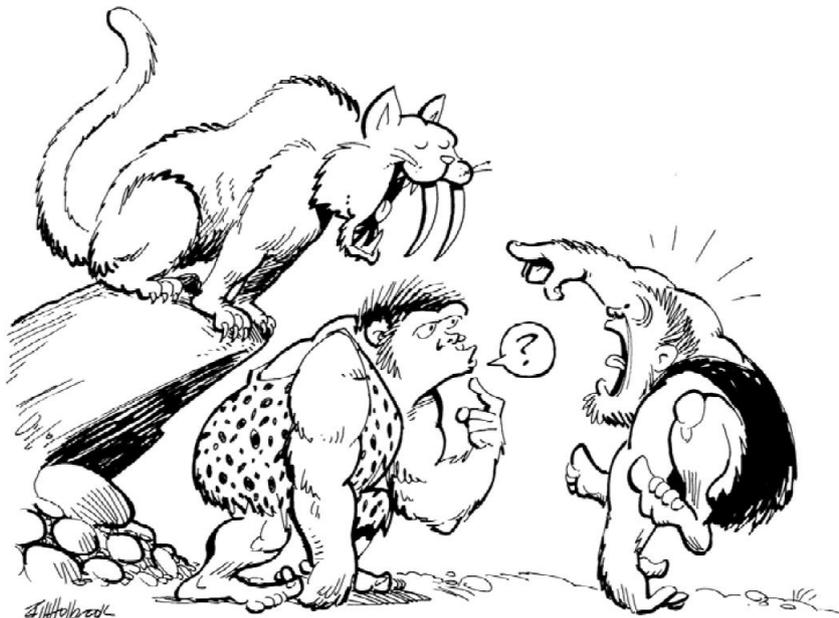
Los personajes iniciales también ganan una palabra extra por cada punto de INT que tengan, pero el hecho de que sepas una palabra no significa que los otros cavernícolas que te rodean la sepan. Si sabes una palabra que los otros cavernícolas no saben, primero debes intentar enseñársela antes de que te sirva de algo.

## LISTA DE PALABRAS

TÚ	ÁRBOL	PEQUEÑO	SOL	AY!
YO	PELUDO	CUEVA	IR	IUGH!
ROCA	GOLPE	COMIDA	APLASTAR	UPS!
AGUA	DORMIR	COSA	NO	LEJOS
FUEGO	OLOR	GRANDE	SÍ	CERCA

Esta lista representa todo el vocabulario del mundo. Los jugadores no pueden usar otras palabras cuando hablan durante el juego (dentro o fuera del personaje). Los jugadores aún pueden describir las acciones de sus personajes e interactuar normalmente con el Director de Juego, pero toda interacción de jugador a jugador debe limitarse a la lista de palabras. Obviamente, los gestos y la inflexión vocal comienzan a jugar un papel importante en la comunicación. Cuando quieras que los otros personajes "miren hacia allá", intenta gruñir y señalar, por lo general funciona para mí. Conseguir que alguien se siente suele ser tan fácil como darle algo en lo que sentarse. Cuando eso falla, simplemente golpea el suelo y gruñe.

En cuanto al Director de Juego: manténlo simple. No está limitado a la lista de palabras, pero se le anima a usarla tanto como sea posible cuando explique cosas en el mundo. No se ate con descripciones largas y detalles adicionales. La mayoría de cavernícolas tienen períodos de atención cortos y prestan poca o ninguna atención a los detalles. En general, solo quédese con las descripciones más amplias posibles. "Entras en una cueva. Huele mal y escuchas gruñidos y golpes". Solo piensa en todas las cosas a las que esto podría conducir.



# Personajes Jugadores

## PUNTUACIONES DE HABILIDAD

Los personajes se construyen utilizando 6 estadísticas principales: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Constitución (CON), Inteligencia (INT), Sabiduría (SAB) y Carisma (CAR). Cada estadística tiene una puntuación máxima de 18. Para generar tus puntuaciones de habilidad, tira 1d6 para cada estadística y asígnalas en el orden en que salieron. A continuación, seleccione una estadística como su estadística principal y tire 1d6 para agregarlo a su puntaje inicial. La intención de este juego es construir personajes que estén por debajo del promedio en todo. Seamos realistas: los cavernícolas no son conocidos por ser demasiado competentes.

## HABILIDADES

Cada cavernícola comienza con 3 habilidades básicas, *Escalar*, *Saltar* y *Correr*.

**ESCALAR** Permite a tu personaje escalar cosas básicas como colinas y árboles.

**SALTAR** Permite que tu personaje salte cosas, como troncos y rocas pequeñas.

**CORRER** Otorga a tu personaje la capacidad de duplicar su movimiento una vez al día.

Cada personaje también comienza con una habilidad adicional de su elección. Luego obtienes otra habilidad en cada nivel impar (3, 5, 7, etc...) Puedes elegir no tomar una habilidad en ningún nivel y 'mantener' el espacio abierto que te permite tomar una habilidad que requiere dos espacios al mismo tiempo, en un nivel posterior.

**CONSTRUIR** Otorga a tu personaje la capacidad de construir cosas simples, como una tienda de campaña con ramas de árboles y pieles de animales.

**ENCONTRAR EL HOGAR** Los cavernícolas no tenían mapas ni brújulas, por lo que la capacidad de encontrar el hogar es invaluable para un grupo aventurero de cavernícolas.

**ENCONTRAR ANIMALES** Otorga a tu cavernícola la capacidad de encontrar animales pequeños en la naturaleza. Si logran matarlo, pueden comer esta noche.

**INICIAR FUEGO** Otorga a tu cavernícola la capacidad de iniciar un fuego. Ahora, es posible que no te mueras de frío por la noche, y puedes cocinar esos pequeños animales.

**PESCA** ¡Descubriste cómo arponear un pez! Más comida para la tribu si estás cerca del agua.

**OCULTARSE** Has descubierto cómo esconderte de cosas como los dinosaurios, en lugar de correr delante de ellos. Mientras tus amigos no lo averigüen, es posible que tengas una oportunidad.

**PINTURA** ¿Crees que esas figuras de líneas en las paredes de las cuevas se formaron de forma natural?

**MONTAR** Otorga a tu personaje la habilidad de manejar algunos animales y aferrarse a otros un poco más de tiempo.



**SUPERVIVENCIA** Incluso si no puede encontrar el camino a casa o construir una tienda de campaña, aún puede encontrar algo que le brinde cobertura para la noche o cuando el clima comience a empeorar.

**DE PUNTILLAS** Tal vez no tengas que correr o esconderte de ese dinosaurio si puedes escabullirte entre él.

**FABRICACIÓN DE TRAMPAS** ¿Por qué cazar animales si puedes atraparlos en una trampa? Esta es la capacidad de hacer cosas como trampas. Las trampas mortales no aparecen hasta mucho más tarde.

**FABRICACIÓN DE ARMAS** Te otorga la capacidad de fabricar armas sencillas como garrotes o palos cortos y puntiagudos.

### **CHEQUEOS DE HABILIDAD:**

Si se tiene la habilidad no se chequea para cosas fáciles o sencillas. Para cosas más complejas tirar 1D20 ajustado por la puntuación más adecuada y obtener 15 o más para el éxito. Si no se dispone de la habilidad, se falla automáticamente o chequear igual para un n° objetivo de 20.

### **ALINEAMIENTO**

Ningún juego de rol está completo sin un sistema de alineamiento (o eso nos han dicho). Seleccionar un alineamiento para tu personaje le proporcionará una personalidad general y una disposición hacia la vida. Hay nueve alineaciones que se pueden seleccionar combinando las opciones dadas.

#### **PRIMERA MITAD**

MUY

ALGO

NO MUY

#### **SEGUNDA MITAD**

BUENO

PROMEDIO

MEZQUINO



**MUY:** Realmente.

**ALGO:** Un poco. Un poquito. Neutral.

**NO MUY:** No realmente...

**BUENO:** La idea de ser generalmente bueno y tratar de hacer las cosas bien.

**PROMEDIO:** No te vas a ningún extremo en muchas circunstancias.

**MEZQUINO:** Ejercer la fuerza está bien, y ejerce tu dominio sobre todo.

# Equipamiento

Aquí te presentamos los elementos que necesitarás en tu vida de cavernícola. Dado que los cavernícolas no tenían dinero, tendrá que depender del trueque para obtener cosas nuevas, o nos atrevemos a decirlo... socialismo (Oye, si funciona para los Pitufos, puede funcionar para un hombre de las cavernas).

## ARMAS

Manos(1d4)	Roca, pequeña(1d4)**	Roca, grande(1d6)
Garrote(1d6)	Garrote de piedra(1d6+1)#	Cosa corta y puntiaguda(1d4)*
Cosa pequeña y afilada (1d4)*	Cosa larga y puntiaguda (1d6)*	Cosa grande y afilada (1d6+1)#

\*Se puede utilizar como arma de proyectiles.

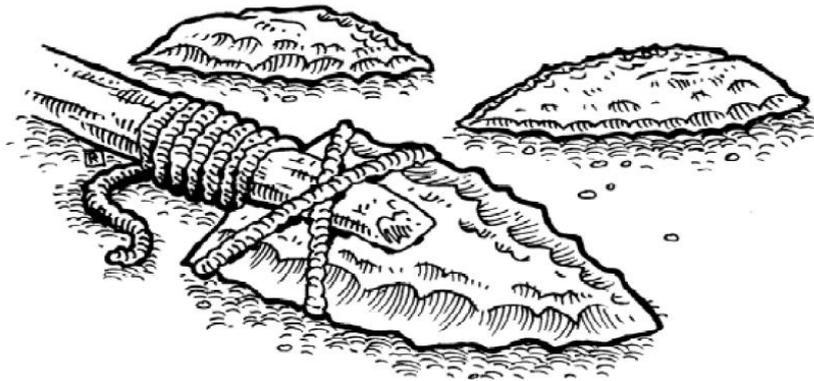
\*\*Solo se puede usar como arma de proyectiles.

# Esta arma también requiere una fuerza mínima de 12.

## ARMADURAS

Grandes Hojas (RD1)	Piel de mamífero (RD2)	“Otra mejor” (RD3)
---------------------	------------------------	--------------------

\*RD representa la cantidad de daño que esta armadura absorbe de cada ataque.



# Movimiento

No deseamos atarlo a un conjunto de reglas de movimiento para cada situación, pero si es necesario realizar un seguimiento del movimiento por algún motivo, sugerimos usar 1,5 metros por cuadrado. Cada personaje puede moverse un número de casillas igual a su puntuación DES por ronda. Sugerimos limitar el movimiento restringido a situaciones de combate ya que este juego está diseñado para ser simple y divertido, y las reglas simplemente se interponen en el camino.

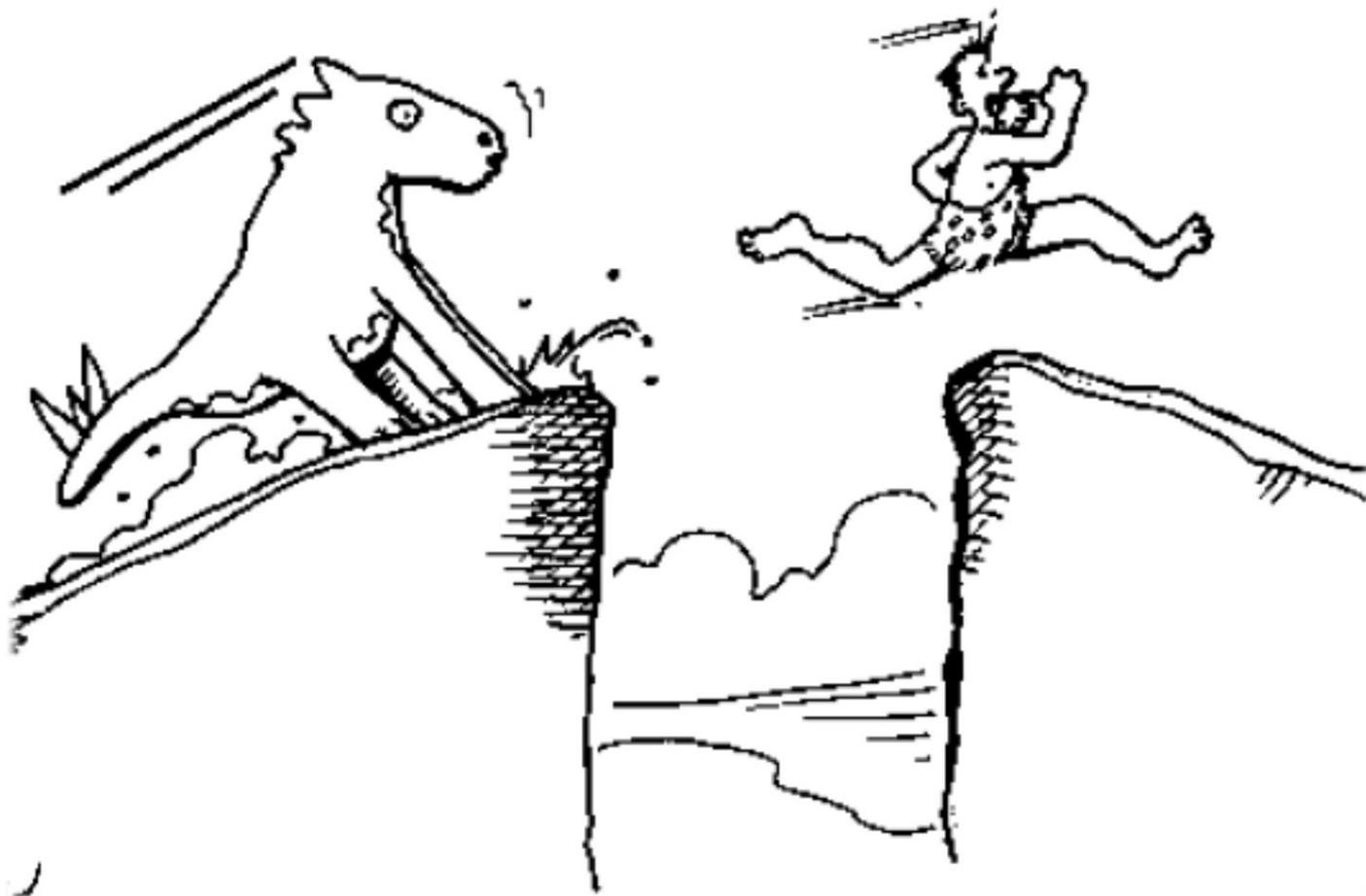
# Distancias

Nuevamente, con las reglas, mantenlo simple. La distancia debe dividirse en tres grupos; Muy Cerca, Allá y Lejos. El Director de Juego debería utilizarlos para dar a los jugadores una idea de dónde está algo.

Muy Cerca: Puedes tocarlo.

Allá: Puedes verlo.

Lejos: Todo lo demás.



## Combate

Cuando tiene lugar un combate, cada jugador tira 1d20 para determinar el orden de ataque; esto se llama tirada de iniciativa. Cuanto mayor sea el número, antes será el turno de tu cavernícola. Los que sacan "20" van primero; los "1" van al final; tiradas empatadas suceden al mismo tiempo.

Cuando un jugador intente atacar algo, haz que tire un D20+ATQ contra la CA de sus objetivos. Si pasan por encima de la DEF de sus objetivos, golpean y pueden causar daño. Si tiran por debajo, su ataque falla. Cualquier daño infligido se resta de los PG de los objetivos. Además, una tirada natural de 20 es siempre un éxito, y un '1' natural es una pifia y significa que algo malo le sucede al atacante. Esto podría ser un palo que se cae sobre un pie, o que se resbala en el barro y aterriza de cara.

ATQ = FUE para cuerpo a cuerpo, DES para arrojar

CA = DES

PG = CON

## Experiencia

Una vez finalizado el combate, todos los personajes deberían recibir experiencia. Sin embargo, matar cosas no es la única forma de obtener EXP. Los personajes deben ganar EXP cada vez que logran hacer algo, y se debe otorgar EXP adicional a los jugadores que logran mantenerse en el personaje o contribuir a la diversión o el humor de manera significativa.

En general, la EXP debe otorgarse de la misma manera que se otorgan puntos en el Show "*Whose Line is it Anyway?*" Si no ha visto este programa, diríjase al puente más cercano y tírese de él.

## SUBIR DE NIVEL

Requiere 2000 puntos para llegar al nivel 2, 4000 para el tercero, 6000 para el nivel 4, etc. Cada nivel se obtienen dos +1 o un +2 para aumentar las puntuaciones de habilidad. Además en los niveles impares obtienes otra habilidad (3, 5, 7, etc...) Puedes elegir no tomar una habilidad en ningún nivel y 'mantener' el espacio abierto que te permite tomar una habilidad que requiere dos espacios al mismo tiempo, en un nivel posterior.

## Anexo de criaturas

Nombre	ATQ	AC.	PG.	Daño	EXP
Ankilosaurio	+10	15	45	3d10	4,500
Brontosaurio	+12	12	72	4d10	7,200
Cocodrilo	+7	15	20	2d10	2,000
Dientes de Sable	+8	14	18	3d6	2,000
Estegosaurio	+10	15	50	3d6	5,000
Guepardo	+4	18	15	2d8	1,500
Iguanodon	+7	10	36	3d10	3,600
Jabalí	+3	12	6	1d6	600
Jaguar	+3	17	12	2d6	1200
León	+6	14	16	2d8	1600
Mastodonte	+12	14	40	3d10	4000
Murciélago	+1	11	1	1	200
Oso	+4	12	18	3d6	1,800
Pteranodon	+6	18	30	3d6	3,000
Raptor	+7	13	30	3d10	3,000
Rata	+1	10	1	1	100
Serpiente	+3	11	8	1d8	800
Simio	+4	12	12	2d6	1200
Triceratops	+15	16	60	3d10	6,000
T.rex	+20	18	80	4d10	8,000



# **Las Reglas Avanzadas** (Para jugadores mayores de 18 años)

¿Piensas que todavía le falta algo a este juego? Eso es porque es posible que no estés jugando bien. Para disfrutar al máximo del juego, necesitarás un vaso de chupito para cada jugador y una botella de un líquido fuerte creado originalmente como diluyente de pintura (sugerimos Vodka).

Cada vez que un personaje hace algo con éxito, ese jugador toma un trago.

¿Todavía no es lo suficientemente divertido?

Cada vez que un jugador logre decir algo en su personaje sin usar palabras restringidas, recompénselo con otro trago.

Una vez que lo domines, el juego debería proporcionarte a ti y a tus amigos un sinfín de diversión y risas, si no insuficiencia hepática y lapsos de tiempo perdido.

## **Tabla de aventuras aleatorias**

¿Atrapado en busca de inspiración porque tus cavernícolas han resuelto el problema de la noche en cinco minutos? Utilice las siguientes tablas para impulsar su imaginación y construir una situación rápida para que los personajes la resuelvan. La situación consiste en:

- Un Objetivo: algo que los cavernícolas obtienen si prevalecen (atrayéndolos así al peligro)
- Un Lugar: un escenario interesante para un encuentro
- Un Oponente: alguien o algo que se interpone en su camino.
- Una Complicación: un elemento adicional que hace más extraño el encuentro, más duro o más divertido.

### **TABLA DE OBJETIVOS**

- 1 Comida
- 2 Un buen refugio
- 3 Una invención que necesita ser destruida
- 4 Oportunidad de cortejo
- 5 Un rival al que perseguir o acosar
- 6 Una cosa brillante

### **TABLA DE LUGARES**

- 1 Un acantilado
- 2 La selva
- 3 Una ladera de la montaña
- 4 Una planicie
- 5 La costa
- 6 Un túnel subterráneo

### **TABLA DE Oponentes**

Esta tabla le brinda categorías de oponentes. Elige la criatura o rival específico según surja la necesidad. Es posible que desees elegir uno que no hayas usado antes, reciclar un enemigo frecuente y muy odiado o (si no han hecho nada más que huir últimamente) seleccionar uno que los cavernícolas tengan más posibilidades de derrotar con éxito.



- 1 Dinosaurio, carnívoro
- 2 Dinosaurio, herbívoro
- 3 Criatura inteligente no humana
- 4 Otro (cocodrilo, araña gigante, etc.)
- 5 Un mamífero prehistórico
- 6 Otros cavernícolas rivales

### **TABLA DE COMPLICACIONES**

- 1 Otro oponente esperando entre bastidores para rematar al vencedor debilitado
- 2 El objetivo está en peligro o en situación precaria
- 3 Clima extremo
- 4 Terreno peligroso (arenas movedizas, acantilados desmoronados, vegetación carnívora)
- 5 Animales que interfieren (monos problemáticos, pájaros con molestos picados, etc.)
- 6 Trampa o trampas construidas por cavernícolas o seres inteligentes



## ***Aventuras de muestra***

### **COMIDA DORADA**

Los hombres de las cavernas encuentran un nido de abejas lleno de sabrosa miel fuera de su cueva. Probablemente les piquen al intentar conseguirla. Siguiendo a las abejas, se topan con un oso de las cavernas, que también recolecta miel. Está en una isla con muchos árboles. Los árboles tienen troncos muy elásticos. Risas garantizadas.

### **YO HUELO MAL, TU PELUDA**

Las madres de los cavernícolas les dicen que es hora de casarse. Se van a un clan rival, lo que permitirá a los cavernícolas casarse con la pareja de sus sueños, o no, siempre que también se lleven a el/la cavernícola más insufrible del clan, que se parece sospechosamente a un gigantopithecus. Risas garantizadas.

### **LA COSA DEL BIG BANG**

Mientras buscan comida, el grupo se encuentra con un amigable braquiosaurio. Se apegará a un personaje. Por mucho que le guste, tiene celos de todos los demás a los que se acerca, a quienes luego intenta pisotear. Si no se produce suficientes risas, los miembros de un clan rival se presentan para demandar por los daños causados por el aplastamiento de sus chozas por parte del braquiosaurio.

Nombre \_\_\_\_\_



FUE  
DES  
CON  
INT  
SAB  
CAR

○
○
○
○
○
○

AC

PG

Reducción de Daño

Heridas

Alineamiento

### Lista de Palabras

- |                                |                                 |                                  |                                   |                                |
|--------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> tu    | <input type="checkbox"/> arbol  | <input type="checkbox"/> pequeño | <input type="checkbox"/> sol      | <input type="checkbox"/> ay!   |
| <input type="checkbox"/> yo    | <input type="checkbox"/> peludo | <input type="checkbox"/> cueva   | <input type="checkbox"/> vamos    | <input type="checkbox"/> igh!  |
| <input type="checkbox"/> roca  | <input type="checkbox"/> golpe  | <input type="checkbox"/> comida  | <input type="checkbox"/> aplastar | <input type="checkbox"/> ups!  |
| <input type="checkbox"/> agua  | <input type="checkbox"/> dormir | <input type="checkbox"/> cosa    | <input type="checkbox"/> no       | <input type="checkbox"/> lejos |
| <input type="checkbox"/> fuego | <input type="checkbox"/> olor   | <input type="checkbox"/> grande  | <input type="checkbox"/> si       | <input type="checkbox"/> cerca |

### Equipamiento


### Habilidades

- Escalar
- Saltar
- Correr
- Construir
- Enc. Hogar
- Enc. Animal
- Inic. Fuego
- Pesca
- Ocultarse
- Pintura
- Montar
- Supervivencia
- De Puntillas
- Fab. Trampas
- Fab. Armas
- 

Nivel  Experiencia \_\_\_\_\_