



# ROLL AND DIE

UN JUEGO DE LUCAS CHARRA



**HUMANOS INVADEN  
NUESTRO PUEBLO...  
¡QUE COMIENCE  
LA MATANZA!**

**run**DOS  
STUDIO



# ROLL AND DIE

1 LA MANSION DE LOS HORRORES



2 EL BOSQUE OSCURO

 POSEIDO	 SECTARIO	 1-6 EL DEMONIO
---	---	--

 2-5 LA BRUJA	 GHOUL	 HOMBRE LOBO
---	--	--

3 LOS SUBURBIOS



4 LAGO MASACRE

 IMPOSTOR	 PAYASO	 3-4 EL INVASOR
---	--	---

 4-3 LA CRIATURA	 ASESINO	 AHOGADO
---	---	---

5 EL CEMENTERIO MALDITO



6 EL CASTILLO EN RUINAS

 ZOMBIE	 FANTASMA	 5-2 LA MOMIA
--	---	--

 6-1 EL CONDE	 REANIMADO	 VAMPIRO
---	--	--

#ROLLANDDIE  
 @RUNDOS\_STUDIO  
 RUNDOS STUDIO  
 WWW.RUNDOSSTUDIO.COM

1	2	3	4	5	6	
 LA PORRISTA	 EL NERD	 LA GOTICA	 EL ATLETA			

# ROLL AND DIE

**1**  
LA MANSION DE LOS HORRORES




POSEIDO



SECTARIO



1-6  
EL DEMONIO

**2**  
EL BOSQUE OSCURO




2-5  
LA BRUJA



GHOUL



HOMBRE LOBO

**3**  
LOS SUBURBIOS




IMPOSTOR



PAYASO



3-4  
EL INVASOR

**4**  
LAGO MASACRE




4-3  
LA CRIATURA



ASESINO



AHOGADO

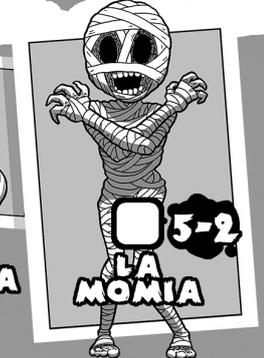
**5**  
EL CEMENTERIO MALDITO




ZOMBIE



FANTASMA



5-2  
LA MOMIA

**6**  
EL CASTILLO EN RUINAS




6-1  
EL CONDE



REANIMADO



VAMPIRO

#ROLLANDDIE  
@RUNDOS-STUDIO  
f RUNDOS STUDIO  
WWW.RUNDOSSTUDIO.COM

1  2  3  4  5  6

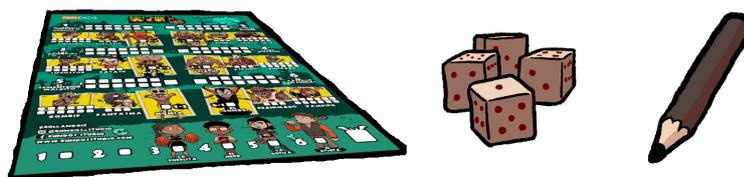
LA PORRISTA    EL NERD    LA GOTICA    EL ATLETA



*Nuestro pueblo es como cualquier otro. Con unos tranquilos suburbios donde nada es lo que parece, una mansión en la colina donde se abren puertas al infierno, un cementerio donde los muertos no parecen hallar descanso, un castillo en ruinas curiosamente habitado, un bello lago con aguas rojo sangre, y un bosque donde nadie que haya entrado salió jamás. Ya saben, lo habitual. Pero el pueblo tiene un gran problema: cada año en esta época se llena de odiosos humanos que llegan a curiosear, y es nuestro humilde deber... **MATARLOS A TODOS!***

**Roll and Die** es un juego roll and write de **dos o más** jugadores en el que invocaremos hordas de monstruos para acabar con los humanos que invaden nuestro pueblo. En cada ronda utilizaremos tiradas de dados para definir cuantos humanos aparecen en diferentes zonas de nuestro pueblo, y también cuantos monstruos, y de que zonas, podremos invocar. Al finalizar las 6 rondas de juego quien deje la menor cantidad de humanos sobrevivientes será el ganador.

Para jugar necesitaremos **tres cosas**: Una copia de la **hoja de juego** y un **lápiz** para cada jugador, y **cuatro dados** de seis caras.



## LA HOJA DE JUEGO

La mayor parte de la hoja de juego esta formada por **el pueblo**, dividido en seis zonas diferentes enumeradas del 1 al 6: La Mansión de los Horrores, El Bosque Oscuro, Los Suburbios, El Lago Masacre, El Cementerio Maldito y El Castillo en Ruinas. Cada zona cuenta con casilleros en donde aparecerán los humanos y un área de invocación, en donde invocaremos nuestros monstruos. La parte inferior de la hoja está formada por el **track de rondas**, en donde también aparecen **los protagonistas** (hablaremos de ellos luego).

Los humanos serán indicados rellenando sus casilleros con números, de acuerdo al resultado de los dados, mientras que a los monstruos que invocamos los indicaremos marcando su casillero con una línea diagonal.



## PREPARANDO EL JUEGO



Al empezar el juego cada jugador tendrá cinco monstruos iniciales disponibles. Para determinar estos monstruos podremos hacerlo al azar (**cada jugador deberá tirar un dado** y el número resultante será la **zona** en la que podrá invocarlos) o simplemente elegir la zona que más nos guste. Una vez definida el jugador podrá elegir libremente cinco monstruos comunes dentro de esta. **Recuerda que para Invocar los monstruos deberá marcarse su casillero con una línea diagonal.**

## LA RONDA DE JUEGO

La ronda de juego tiene **dos fases**: La fase de **invocación**, y nuestra fase favorita: **La matanza**.

## LA FASE DE INVOCACION

Aquí es donde los humanos aparecerán en diferentes zonas del pueblo e invocaremos a los malignos sirvientes que usaremos para acabar con ellos.

Se tirarán **cuatro dados** que serán utilizados por todos los jugadores, cada jugador puede definir cuales utilizar como mejor le convenga. Cada jugador elegirá **dos dados** que indicarán **las zonas** del pueblo en donde aparecerán humanos y la cantidad y **los otros dos** se corresponderán con las zonas en la que podrá invocar monstruos y la cantidad.

Los dados elegidos se utilizarán de la siguiente manera: uno indicará el número de zona y el otro la cantidad, y luego al revés. Por ejemplo: la tirada de dados ha resultado en 2, 4, 1 y 6. Si elegimos un 2 y un 6 para la aparición de humanos, aparecerán 2 humanos en la zona 6 (el Castillo en Ruinas) y 6 humanos en la zona 2 (El Bosque Oscuro). Por otro lado, el 4 y 1 serán destinados a la invocación de monstruos, se invocarán 4 monstruos en la zona 1 (La Mansión de los Horrores) y 1 en la zona 6 (El Castillo en Ruinas).

Los monstruos invocados se marcarán con una **línea diagonal** en su casillero. A los humanos los indicaremos colocando su cantidad en forma de número en el casillero de la zona correspondiente. Si ya había humanos en esa zona tacharemos el número anterior y colocaremos la suma del número previo y el nuevo en el casillero siguiente. Por ejemplo: Si ya había 3 humanos en el Cementerio Maldito, y en esta ronda aparecen 4, tacharemos el número 3 y el en casillero siguiente colocaremos un 7.



## LA MATANZA

Para acabar con los humanos el proceso es simple: **Por cada monstruo común** de nuestra área de invocación **podremos matar a un humano**. Para utilizar un monstruo trazaremos otra línea diagonal en su casillero para así completar una X. Indicaremos los humanos que matamos modificando su número en su zona del pueblo. Si antes había 4 humanos y utilizamos 3 monstruos en esa zona, tacharemos el 4 y colocaremos un 1 en el casillero siguiente.

Si **decidimos no matar** a nadie en alguna zona donde haya humanos presentes, **se sumarán 2 nuevos** humanos en esta al finalizar la ronda. *Por lo visto los humanos parecen sentirse seguros donde hay otros humanos. Para prevenir esto basta con matar al menos un humano en esa zona.*

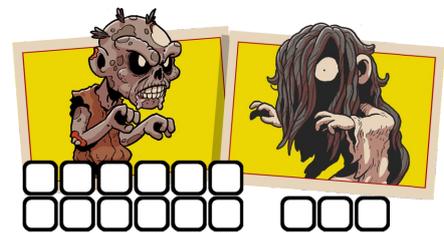
Esta etapa se realiza para todos los jugadores de manera **simultánea**.

## LOS MONSTRUOS COMUNES

Los grandes héroes de esta historia. Como indicamos previamente, cada monstruo que utilizamos (completando una X en su casillero) mata a un humano, pero los monstruos tienen algunas reglas especiales más. Cada zona del área de invocación tiene **2 tipos de monstruos disponibles**: Un monstruo contagioso y un monstruo ambulante.

Los **monstruos contagiosos** (como su nombre indica) pueden transformar en monstruos a los humanos que matan. Por cada dos monstruos contagiosos de un mismo tipo que utilizas en una misma ronda de matanza, **obtendrás uno nuevo**, disponible para ser usado inmediatamente si así lo deseas. Por ejemplo: Si utilizas 2 hombres lobos para matar 2 humanos en el bosque, obtendrás un nuevo hombre lobo listo para usar. Este efecto es apilable por lo que si utilizas **cuatro monstruos** obtendrás **dos nuevos**, si utilizas seis obtendrás tres, y así sucesivamente. Los monstruos contagiosos **solo pueden ser usados en su zona correspondiente del pueblo**: Vampiros en el castillo, Zombies en el cementerio, etc. Un dato importante es que esta habilidad **no se aplica** al matar **Protagonistas**.

Los **monstruos ambulantes**, por el contrario, pueden ser utilizados en **cualquier zona** del pueblo. Tu asesino de la motosierra puede liquidar humanos en el Lago, el Cementerio o la Mansión por igual. Estos monstruos no producen ningún tipo de contagio.



El zombi (izquierda) es un monstruo contagioso, mientras que el fantasma (derecha) es un monstruo ambulante.

Cada tipo de monstruo tiene un número limitado de casilleros en el área de invocación (12 para los contagiosos y 3 para los ambulantes). Una vez agotados los casilleros de un monstruo particular **ya no podrás invocar más de este monstruo**, ni siquiera por medio de contagio.

## LOS MONSTRUOS LEGENDARIOS

También hay seres especiales de entre nuestras fuerzas, y estos son los **monstruos legendarios**. Hay seis monstruos legendarios, cada uno correspondiente a una zona del pueblo. **Solo podremos invocar y utilizar un monstruo legendario en todo el juego**, por lo que deberemos elegirlo sabiamente.

Para invocar un monstruo legendario **deberemos utilizar los dados elegidos en la fase de invocación en lugar de invocar monstruos comunes**. Los monstruos legendarios se invocan con una combinación exacta de dados que se indica en la hoja. Por cada combinación de resultados hay dos posibilidades de monstruos legendarios para invocar. Una vez invocado podremos utilizarlo durante cualquier fase de matanza de ahí en adelante. Cuando utilicemos un monstruo legendario, completando una X en su casillero, este matará a **todos** los humanos que se encuentren en esa zona, incluyendo a los protagonistas.



## LOS PROTAGONISTAS



La inicial de la Gótica en su casillero especial.

A partir de la tercera ronda, entra en juego un tipo especial de humanos, **los protagonistas**. Estos tienen un valor mayor a otros humanos por lo que harán que nuestra matanza sea mucho más complicada. Para determinar en qué zona aparecerán **tiraremos un dado justo al final de la fase de invocación** en la ronda correspondiente a cada protagonista y colocaremos su inicial en el casillero especial. Solo puede haber un protagonista en cada zona del mapa, así que si el resultado del dado indica una zona ocupada por otro, deberemos tirarlo nuevamente. Hay cuatro protagonistas: La gótica, el nerd, la porrista y el atleta.

**La porrista (P):** Entra en juego en la **tercera ronda**. Experta en gritar y correr, necesitaremos utilizar **3 monstruos** para matarla, y si está viva al final del juego **contará como 3 humanos**.

**El nerd (N):** El nerd entra en juego en la **cuarta ronda**. Inteligente y escurridizo, necesitaremos utilizar **4 monstruos** para matarlo, y si está vivo al final del juego contará como **4 humanos**.

**La gótica (G):** Entra en juego en la **quinta ronda**. Gran conocedora de lo oculto y macabro, necesitaremos utilizar **5 monstruos** para matarla, y si está viva al final del juego contará como **5 humanos**.

**El atleta (A):** Entra en juego en la **última ronda**. Con habilidades físicas sobresalientes, necesitaremos utilizar **6 monstruos** para matarlo, y si está vivo al final del juego contará como **6 humanos**.

Al final del juego **solo podremos dejar a un protagonista con vida** (o de preferencia, ninguno). Si dos o más protagonistas están vivos en tu hoja al finalizar la última ronda, **habrás perdido el juego**, sin importar cuantos humanos hayas matado, después de todo, *no serías un buen monstruo si dejas a más de un protagonista vivo ¿Verdad?*

## EL FINAL DEL JUEGO

Cuando la última fase de matanza finalice en la ronda seis, procederemos a contar y sumar la cantidad de humanos sobrevivientes. **Si tenemos más de un protagonista con vida perderemos automáticamente el juego**. Una vez contados, **quien posea la menor cantidad de sobrevivientes será el ganador del juego**. En caso de empate, será el ganador quien posea la mayor cantidad de monstruos invocados sin utilizar. ¡Feliz matanza!

## MODO SOLITARIO

Para el modo solitario las reglas son las mismas, pero te medirás con esta escala monstruosa: con **0 humanos sobrevivientes** estás a la altura de los grandes monstruos de las leyendas; de **1 a 5 humanos**, sin duda se contarán macabras historias sobre ti; de **6 a 10 humanos**, tal vez asustes algunos niños, pero no mucho más; **mas de 11 humanos**, deberías seriamente reconsiderar tus decisiones, porque esto de ser monstruo no es lo tuyo.