

BAKEMONO

JUEGO DE ROL

AMBIENTACIÓN

Bakemono es un original juego de rol narrativo en el que los jugadores se ponen en la piel de personajes que protagonizan auténticas historias de terror japonés. En **Bakemono**, los jugadores son personas normales del Japón contemporáneo que deben enfrentarse a los fantasmas y monstruos de las leyendas japonesas.

Las historias de **Bakemono** están ambientadas en un mundo muy similar al nuestro, en un Japón en el que las leyendas e historias más terroríficas cobran vida y se hacen reales. Jóvenes estudiantes de instituto, investigadores venidos a menos y ancianos sabios anclados en el pasado, son algunos de los protagonistas de estas historias, que deben enfrentarse no sólo contra temibles fantasmas o espíritus vengativos, sino a cualquier clase de Oni (demonio japonés) y criatura monstruosa como las serpientes marinas y perros (Inugami) o gatos malditos (Beke-neko).

Cualquier situación, en un inicio cotidiana, puede desembocar en una terrorífica historia en **Bakemono**. Un día de clase, la visita de un familiar lejano, un nuevo vecino... son inicios para comenzar a narrar una terrorífica historia. Cualquier situación o lugar puede es-

conder una terrorífica historia que ponga en peligro a los personajes protagonistas. También las leyendas clásicas de pueblos encantados o las famosas leyendas urbanas como las de fantasmas que mandan correos electrónicos amenazadores o espíritus que habitan en los ascensores, son también buenos argumentos para estas historias.

Bakemono trae a tu mesa de juego el terror japonés contemporáneo, de una manera en la que los jugadores cuentan una historia conjunta en la que el terror y el miedo se hacen presentes y la historia se desarrolla de manera natural e intuitiva. Con un sistema de juego sin dados, los jugadores utilizan la narración y el psicodrama como herramienta para enfrentarse al horror japonés que acecha en cada esquina. Siéntete protagonista de una historia como en las películas de terror asiático, donde no todo es lo que parece y el terror acecha en cada aparato de radio, casa, o lugar abandonado, o no.

¿Estáis preparado para adentraros en **Bakemono** y descubrir el terror? ¿Podréis enfrentaros al miedo y descubrir el enigma que os acecha? Déjate llevar y comienza la historia que otros no pudieron superar.



Nosolorol[®]
D I B U T I O N E S



REGLAMENTO

Bakemono utiliza un sencillo sistema de juego en el que los dados se vuelven innecesarios. Basado en un sistema principalmente narrativo, Bakemono se juega con contadores y unas cartas que representan distintas características y grupos de conocimiento.

Las características determinan lo bien o mal que tu personaje es capaz de realizar las distintas acciones a las que se enfrentará durante la historia. Cada una de las características tienen tres niveles asociados por encima y por debajo de la media. El nivel inmediatamente superior/inferior coincide con una Virtud o Debilidad. El siguiente nivel se representa aplicando un "muy" a la Virtud/Debilidad correspondiente. Finalmente, el tercer nivel se representa con un "Extremadamente". Este último nivel esta reservado para situaciones extremas y monstruos, no pudiendo superarse salvo por criaturas muy poderosas.

Además de las cartas que representan los distintos niveles de características, en **Bakemono**, hay otras cartas que representan los distintos grupos de conocimiento que el personaje conoce y domina. Los grupos de conocimientos representan todo aquello que tu personaje sabe sobre un determinado ámbito y te pueden ayudar durante la partida actuando como un nivel extra en una característica pertinente (sin sobrepasar el nivel Extremadamente) si se trata de un grupo de conocimiento genérico o, si se trata de un grupo específico, te permiten desempeñar la acción referente a dicho grupo de conocimientos.

Los personajes que no tengan ninguna Virtud o Debilidad asociada a una característica, son capaces de enfrentarse a situaciones que dependen de esa característica siempre que la acción sea algo cotidiano y no algo complicado. Si tienes una Virtud, esto te permite obtener éxitos automáticos en acciones relacionadas con la características implicadas con mayor dificultad o, si por el contrario tienes una Debilidad, haces que tareas cotidianas sean más complicadas para tu personaje.

En algunos casos, tendrás que poner a prueba tus características enfrentándolas con las de alguna criatura o humano. Para ello, se comparan los niveles de las características implicadas y el que tenga mayor nivel es el que gana.

Los contadores permiten incrementar tus niveles de característica de manera temporal. Así, gastando un contador se puede incrementar un nivel en la característica y gastando tres, dos niveles, nunca pudiendo sobrepasar el nivel *Extremadamente*. Durante los enfrentamientos, el gasto de contadores se realiza en secreto. Si en algún momento resultas herido por fallar una acción o enfrentamiento, y no puedes gastar un contador, tu personaje morirá.

Los personajes comienzan la historia sin contadores y van obteniéndolos a lo largo de la misma. Los personajes obtienen un contador cuando un personaje es capaz de realizar una acción automáticamente, gracias a poseer niveles por encima de la media y dos si pierden algún dato importante o son incapaces de solucionar algo debido a que el personaje tiene niveles por debajo de la media.



Nosolorol
D I S T R I B U I D O R