



¡RICO\$!

De Santiago Tomasich

¿Qué es el rol?

En un principio “juego de rol” era una categoría aplicable únicamente a los antiguos juegos canónicos de geeks y nerds con muchas tablas y daditos de colores. Con el tiempo, imitando tal vez el camino de todas las artes, esta categoría se fue volviendo infinitamente más abarcativa.

No es mi intención dar una definición precisa del término ni creo que sea posible, sin embargo, voy a ilustrarles cómo me interesaría que piensen a los juegos de rol, ya que es mucho más simple en práctica que en teoría.

Me dirijo más a los que nunca jugaron un “juego de rol” pero aquellos que tienen experiencia harían bien en meditar qué es en verdad a lo que juegan, no para encontrar solución, sino por el simple e inocente interés de reflexionar.

Decimos que el rol es un juego, como tal, el objetivo principal es entretener a todos. Como axioma entonces, estableceremos que todo debe subordinarse a la diversión. Sin embargo no es lo mismo jugar al truco que jugar un juego de rol, estos por lo general incluyen cierto grado de dramatización (los personajes), pero esto no es excluyente.

Este juego

Lo que se busca es generar situaciones divertidas, con cierto grado de lógica y en las que participen todos. Como ya dije, el objetivo principal es que todos pasen un buen rato.

Más allá de esto, cada jugador tendrá una agenda personal que seguirá para competir con los otros, ganar o perder y eventualmente reclamar revancha o malgastar la fortuna conseguida.

¿Se gana y se pierde? Definitivamente, como en cualquier juego, pero a diferencia de muchos otros, en los juegos de rol -al estar más relacionados con la vida- este “perder o ganar” es temporal, se tiene éxito en algunas cosas y se falla en otras.

Todo depende de la vara con la cual se mida, y en este caso, depende mucho de cuánto dinero haya conseguido cada uno. Sí, acá somos re capitalistas ¿algún problema?

En última instancia, si todos se divierten todos ganan, a mi no me importa perder si mientras asaltaban mi casino me cagué de la risa... a menos que pase en la vida real claro ⇄

Las Reglas

Todo juego tiene sus reglas. ¿Para qué? Simplemente son un punto de partida, cosas que sabemos que son iguales para todos, un primer intento de generar la misma cantidad de posibilidades para todos los jugadores y asegurar que nadie haga nada que entorpezca o perjudique el juego de los demás (el juego, no dentro del juego).

Todas y cada una de las reglas afectan de alguna manera al juego y en la gran mayoría de los casos esto es premeditado e intencional. Sin embargo las reglas no están escritas en piedra (a menos que tengan una edición muy rara y pesada XD). Son simplemente una guía.

Pese a esta leve contradicción se pueden alterar las reglas, siempre y cuando dichas modificaciones respondan a dos factores totalmente cruciales y subjetivos según la mesa (o sea: todos).

-Lógica del juego: diversión para todos e igualdad de posibilidades.

-Debe ser necesario: mejor cambiado que sin modificar.

Siempre que se tengan en cuenta estos elementos los cambios a las reglas serán positivos para el juego, si las reglas cambian sin mucho análisis ni razón es muy probable que el objetivo del juego se pierda y que todos terminen más perdidos por las reglas que entretenidos por el juego.

Como consejo: es más práctico hacer las cosas más simples, mientras menos reglamento haya entre la decisión y la acción mejor para todos y menos tiempo habrá que desperdiciar en lo que no importa, casi todos prefieren acción narrativa antes que abogacía de reglas. Mientras menos haya que recurrir a “el libro” mejor, cuando los pájaros vuelen derecho ¡ve hacia el norte!

En fin, no nos perdamos en frases estúpidas. Resumiendo:

Las reglas se pueden cambiar agregar y modificar, siempre conviene dejarlas simples y rápidas para hacerlo más divertido, pero eso se relaciona con la idea que cada uno tenga de diversión, amén.

El sistema

Por fin llegamos al reglamento, nótese que en vez de nombrarlo “reglas bis” utilicé la palabra sistema, esto se debe a que conforman más una lógica del pequeño universo del juego que una serie de limitaciones, sacarán sus propias conclusiones.

Nótese también que decidí incluir el “sistema del juego” antes que “el setting” (la historia, los personajes y el aspecto que no tiene que ver con las reglas para “simplificar”), esto se debe en gran parte a que soy bastante marxista (infraestructura), en una pequeña porción a que soy bastante teórico y el sistema me importa mucho y en el 110% restante a que mi abuela pica raviolos, ustedes sabrán.

De talentos y dificultades

¿Cómo se resuelven las situaciones dentro del juego? ¿Cómo sé si lo que intento hacer tiene éxito o no? ¿Cuántos golpes necesito para asesinar a mi enemigo? Todos estos interrogantes y muchos más (como de dónde venimos) se resuelven con el mismo elemento: **EL DINERO =**).

El primer precepto para entender la resolución de conflictos es:
-Si nadie se opone a que alguien tenga éxito, el jugador tiene éxito.

Ejemplo: "Jaime lleva a Drake Tompson, un norteamericano que está intentando convencer a la señorita Jazmín Guerra, empleada del Banco Provenzal, de que tiene una cuenta allí y de que llame al gerente por más de que la computadora indique lo contrario."

Si nadie en la mesa se opone, Drake tiene éxito automáticamente, simple como eso.

Por otro lado, cuando alguien se opone a que algo tenga éxito, se deja al "azar". La cosa funciona así, cuando uno quiere realizar una acción tiene una pila (o pilita para los amigos) de moneditas, las moneditas (a.k.a. monedas, doblones, oro, guita, cobres y muchas otras más) en este juego son llamadas “talentos”. Entonces, volviendo y resumiendo: cuando queramos hacer algo vamos a tener

una pila o pilita de talentos (también se les puede decir montañita, pero la “ñ” antes de la “i” es fea).

¿Cuántos talentos tenemos? Eso depende de qué queramos hacer. Uno se fija primero en la habilidad correspondiente (explicadas después) que tiene un número (entre 0 y 5), después le suma el atributo correspondiente (entre 1 y 5) y después le suma las ventajas correspondientes (entre 0 y 5 de nuevo). La pila de talentos entonces, oscilará entre 1 y 15 moneditas.

Ejemplo: "Seguimos en la situación anterior, sólo que esta vez Carlos (el jugador que lleva el personaje de un policía que protege el banco) se opone a que Drake tenga éxito. Jaime revisa la ficha de Drake para averiguar cuantos talentos posee, tiene 3 en carisma y 4 en chamullo generando una pila de 7 talentos."

Una vez contados los talentos tenemos que averiguar la dificultad. La dificultad es un número entre 1 y 5 (1 para cosas triviales 5 para imposibles, como es de esperar). En la mayoría de los casos la dificultad es igual al atributo correspondiente del defensor, sino el director del juego (organizador, cerebro o mente criminal) establecerá una dificultad.

La dificultad marca el número de aciertos necesarios para que la acción tenga éxito.

Ejemplo: "Drake tiene una pila de 7 talentos. Jaime pregunta al Director cuál es la dificultad de la secretaria y éste le responde que ella tiene una dificultad de 2, vale decir, necesitará 2 aciertos para tener éxito"

Hay que tener en cuenta que el que “se oponga” puede ser un cómplice del que intenta tener éxito (quizás tienen un código para saber qué dedo elegir), si dos o más jugadores quieren ser los que elijan el dedo quien tenga la dificultad más alta (por más que no se aplique esa dificultad) es el que elije. Si es la misma dificultad se define con una moneda. Si un jugador eligió la última vez para ese jugador los otros tienen prioridad.

Money makes the world go around...

La magia del sistema de este juego funciona así. Los talentos se representan con monedas pequeñas, chiquititas como las de cinco o diez centavos (si sos de Argentina) o alguna otra clase de ficha con la misma consistencia, forma y delicioso sonido tintineante =D. Una vez separada la cantidad de talentos acorde a la habilidad, el jugador que se opuso cierra los ojos (o se los venda o hace cualquier cosa que le impida ver). El jugador que intenta tener éxito reparte debajo de cada uno de los dedos de su mano (sólo de una mano XD) los talentos que tiene disponibles y tapa la mano con la otra mano =) (sí, repito mano, mano). Repartidos los talentos, el jugador que se opuso abre los ojos y elige un dedo (sin moverse ni examinar nada), la cantidad de talentos que haya debajo de ese dedo es la cantidad de aciertos. Si la cantidad de aciertos es igual o mayor a la dificultad entonces el personaje tiene éxito. Simple =)... bueno, "Simple". XD

Ejemplo: "Carlos se tapa los ojos para que Jaime esconda las monedas. Jaime tiene en total 7 talentos y necesita alcanzar una dificultad de 2, si la dificultad fuese de 1 podría repartir un talento en cada dedo y sobraría para el éxito automático, como no es así pone dos monedas en sus primeros tres dedos y una en el cuarto, luego tapa su mano. Carlos entonces abre los ojos y elige el tercer dedo, que tiene dos monedas lo que significa que Drake tiene éxito. Jaime no está obligado a mostrar cuantas monedas había en los demás dedos, este juego se trata de competencia y toda información es potencialmente valiosa =)."

Enfrentamientos

Si dos personajes intentan llevar a cabo la misma acción o una acción enfrentada (correr, convencer a alguien, descifrar un código complejo en poco tiempo) ambos reparten talentos al mismo tiempo y el director de juego (o alguien inmediatamente implicado) elige un dedo de cada jugador, el que obtiene más aciertos gana o hace lo que quería más rápido o mejor o whatever (esto se repite hasta que alguien tenga más éxitos).

Atributos y habilidades

Nuestros personajes, además del nombre, la descripción y algunas anotaciones, estarán conformados por una serie de datos en un pequeño trozo de papel al que llamaremos ficha de personaje (o expediente si le quieren dar un color más lindo). Esta ficha está compuesta por una serie de características con una serie de valores asignados.

Las más importantes son los **Atributos**:

Los atributos responden a la capacidad práctica del personaje, qué tan predispuesto es por su forma de ser a lograr tal o cual objetivo.

Los atributos son: **FÍSICO, CARISMA y ASTUCIA.**

FÍSICO: representa todo lo que dependa del cuerpo, tanto en fuerza como destreza, un personaje con mucho físico no tiene por qué ser fuerte gigante o superveloz, simplemente se lleva mejor con eso.

CARISMA: representa toda la empatía para las situaciones sociales, quizás es más extrovertido o tomó cursos de psicología, sea lo que sea, le sienta bien relacionarse con las personas.

ASTUCIA: representa la capacidad de abstracción y pensamiento, puede que sea un genio o simplemente alguien veloz, o que haya tomado cursos de algún tema en particular, o que le gusten los acertijos, en resumen, está predispuesto a la actividad mental.

En importancia les siguen las habilidades. Estas representan la capacidad teórica del personaje, cuanto entrenamiento tienen en el área que marca la habilidad.

No existe una lista para las habilidades, estas son infinitas y dependen de cada uno, aún así, hay cierto criterio para identificar sus diferencias. Existen tres tipos de habilidades: **Profesiones, Disciplinas y Pericias.**

Profesiones: son habilidades muy generales, abarcan muchas acciones y son las más comunes cuando no se está bien seguro de qué es lo que se tiene que hacer. Un ejemplo es “Profesión: Guardia de seguridad”, esta profesión abarcaría todo lo que tenga sentido que un guardia de seguridad haga (o esté entrenado para hacer) disparar, correr, amenazar, imponer autoridad) no incluye nadar ni salto bungee pero aún así es muy abarcativa.

Ejemplos de profesiones:

Ladrón, Policía, Gerente, Administradora, Asesino, Buscapleitos, Costurero, Chusma, Periodista, Conserje, VIP, accionista, presidente.

Disciplinas: acá ya estamos en terreno más acotado, las disciplinas son habilidades aplicables a una sola rama de entrenamiento. Ejemplos son “Disciplina: Disparar”, “Disciplina: Convencer” o “Disciplina: Explosivos”, si bien tienen varios usos, sus limitaciones están claras y por eso cuando alguien usa una disciplina puede “jugar con cuatro dedos”, esto significa que sólo tiene que repartir monedas en esos cuatro dedos y el quinto no puede ser elegido (aumentando bastante las posibilidades de éxito).

Ejemplos de disciplinas:

Golpear, disparar, lanzar, escapar, esconderse, engañar, chamullo, advertir, impresionar, robar, medicina, leyes, informática.

Pericias: las Pericias son pequeñas habilidades específicas en las que uno es muy bueno, sólo sirven para hacer una cosa y ejemplos son “Pericia: abrir cerraduras”, “Pericia: Gritar ¡Auxilio!”, “Pericia: Buscar en archivos” o “Pericia: Programación de sistemas de seguridad”. Una habilidad de combate NUNCA puede ser una pericia. Nótese que las pericias tienen una sola aplicación pero no tiene por qué ser muy específica, no tiene sentido tener “Pericia: abrir una puerta con dos clips en un día de lluvia” cosas como esta terminan volviendo todo muy rebuscado y casi aniquilan el propósito de las pericias. El objetivo de tener esta categoría es que si alguien contrata a un experto programador para infiltrar una base militar desde adentro o a un hombre para abrir cajas fuertes tiene lógica que le sea muy fácil hacer lo único que debe hacer sí o sí. Cuando alguien usa una pericia la dificultad se ve reducida en 1 (con un mínimo de 1 =P).

Para tener en cuenta: nadie puede tener pericias o disciplinas con valor de cero, si no tiene puntos la habilidad se considera como una profesión.

Personajes

Cada jugador controlará e interpretará unos cuantos personajes (normalmente dos o tres, pueden ser más, pueden ser menos). Estos personajes son como personajes en las películas: tienen una vida que no nos interesa y un protagonismo dentro de nuestro mundo que sí. Si alguna vez vieron un mmorpg (bendito Internet que tanto vicio nos traes) sabrán a qué me refiero, si no tienen idea de qué estoy hablando imagínense que es una persona, pero reducida: no tiene voluntad propia pero tiene razón de ser (como diría Proust).

En lo que nos respecta, cada uno de estos personajes tiene una "ficha" o registro, en el que indicaremos sus capacidades y estadísticas y lo necesario para relacionarlo con el entorno.

Hay tres tipos de personajes:

- Los Buenos
- Los Malos
- Los que están en el medio

Cada clase de personaje tiene su agenda particular, sus objetivos. Dije antes varias veces (por si no lo adivinaron con el título) que el objetivo principal es volverse rico, pero este es el objetivo de los jugadores (personas reales) que no debe confundirse (ni subordinarse XD) al de los personajes.

Así que no se confundan, como habrán adivinado por la edición, este juego es de MALOS y BUENOS. Algunos también son sucios, pero no hay nada en el medio, es blanco o negro, sin grises.

LOS QUE ESTÁN EN EL MEDIO no son inocentes. Para citar un juego excelente: "No hay gente inocente, algunos son más inocentes que otros, pero todos frenan igual de bien una bala perdida". Si jugaron Deadlands™ saben de lo que hablo.

Los Malos

Empezamos por los malos. En primer lugar porque son facheros, en segundo lugar (y definitivamente no menos importante) porque estamos casi seguros de que van a salirse con la suya (no hay perros entrometidos).

Como en todas las películas de asaltos (al menos todas las buenas películas de asaltos) los malos escapan con el botín. No intactos, no todos, pero escapan con el botín. Esta es una casi-regla del juego.

¿Suena medio a trampa no?

Por algo serán los malos.

Lo que quiero decir es que no es importante si el golpe funciona o no, no es lo que nos interesa averiguar, el golpe, el siniestro es el marco de la aventura, la diversión es todo lo que pasa alrededor, no el golpe en sí.

Entonces, cuando empieza la sesión, el golpe ya está planificado, tiene chances de suceder y los augurios están a favor de los asaltantes, como base. No quiere decir que funcione sí o sí, obviamente se puede arruinar, pero no está predispuesto a fallar, está altamente planificado y esa planificación se dio antes de la partida (a nadie le interesa planificar ¡la gente quiere sangre!), si alguien tiene ganas de planificar asaltos tienen la vida real (o pueden colaborar con el armado de la sesión, ver al final).

¿Quiénes son los malos?

Los malos conforman todo el equipo de gente que se propone dar el golpe, los ladrones de bancos, los atracadores, los que hacen la movida. No nos importa si son realmente “malos” los clasificamos como tales y con eso nos alcanza, si alguien quiere darle un toque de heroísmo o de bondad sepan que tampoco está mal. Los Malos, es el término que usamos para señalar a los que intentan robar el dinero.

Ejemplos de malos:

Expertos en explosivos, gente simpática y minas lindas que distraen, el hombre que roba las joyas, el que revisa que no venga nadie, el que toma rehenes, todos estos son Malos posibles. Cualquier persona puede calificar para este grupo (para todos de hecho) aunque por lo general todos en el grupo de Los Malos tienen algo que hacen mejor, vale decir, son todos expertos.

Repito, esto es el canon, siempre queda a criterio, si es un atraco a un banco en el año 1920 es más probable que se haga con “lo que hay”; si es una estafa a gran escala a el casino de la provincia seguramente habrá muchos más Malos especializados.

Agenda de Los Malos:

Robar el botín: Naturalmente si el golpe tiene éxito los asaltantes serán recompensados (o se llevarán el botín ellos XD).

Escapar con vida: Si mueren o si son capturados, parte de sus ingresos deberá pagar la fianza (o el entierro) y eso no es bueno para los pobres ladrones.

No matar a nadie: Esto es un objetivo secundario, mientras menos cadáveres haya (tanto de transeúntes como de policías) menos lío se armará y menos peligrosa será la próxima misión, Los Malos pierden dinero por cada vida que hayan mandado al cielo, cementerio o camposanto local.

Actitud, Estereotipos y Personalidades:

Los Malos tienen que robar el oro, es fácil. Pero no tienen que ser atrapados, ahí entra la complicación. Si Los Malos son MUY sospechosos, serán atrapados fácilmente. Ahora, si Los Malos son MUY POCO sospechosos, causarán incluso más sospecha, por más que sea injustificada (ya que todos Los que Están en el Medio estarán siendo sospechosos, ver más abajo), si Los Malos hacen trampa ¿por qué no Los Buenos =P?

Entonces, Los Malos tienen que parecer sospechosos (como todos) y no tienen que parecer culpables. Estas sutilezas dependerán más de quienes sean los policías y de cómo actúen.

Por otro lado, la forma más fácil de jugar a un Malo es estereotipándolo, las formas canónicas siempre funcionan y las películas son muy buenos ejemplos.

Los Buenos

Llegamos a la parte de los buenitos, los policías, la yuta, los ratis, los chanchos si somos suficientemente anacrónicos, como quieran, nosotros los llamamos Los Buenos.

El lugar de los buenos es el de defender el orden preestablecido, en la mayoría de los casos serán policías y la vigilancia de un lugar, que si bien puede ser un lugar lleno de corruptos y gente moralmente equivocada, los seguimos llamando Los Buenos.

Ejemplos de Buenos:

Jefe de seguridad, policías, gerentes y responsables de entidades, el escuadrón antibombas, el FBI y el Scotland Yard, seguridad privada, mafiosos contratados para vigilar, algún detective con información, etc.

Agenda de Los Buenos:

Proteger el botín: si no se logra robar lo que se quería robar es un gran éxito para los buenos, aunque esto de todas formas es poco común y casi nunca pasa (naturalmente recibirán salario extra como recompensa ^^).

Capturar a Los Malos: casi más importante que salvar el botín es capturar a los asaltantes (depende del humor del jefe). Cada Bueno que atrape con vida a un Malo tendrá una recompensa (\$), también es lucrativo (\$) matar a Los Malos, pero siempre paga más capturarlos. Nota: no se pasen de vivos si alguien juega varios personajes y **SABE DE ANTEMANO** quién es Malo no puede capturarlo, sólo se puede capturar Malos que uno desconozca desde el principio como tales (cada uno conocerá una parte de cada grupo, no su totalidad).

No matar ni capturar a Los que Están en el Medio: esta es, probablemente, la tarea más difícil de Los Buenos. Los civiles, como son tan codiciosos como los demás, harán cualquier cosa para ser asesinados o capturados injustamente y cobrar una indemnización para sus familias (sí, están todos locos). Van a estar por lo general tirando pistas falsas, intentando parecer

sospechosos e intentando enojar a los malos, siempre son un problema. Si matan o capturan a Los que Están en el Medio, Los Buenos son multados (-\$) y eso nunca es del todo bueno =(.

Nota: si bien se puede averiguar quién es Malo, por lo general (depende del caso en particular y su ambientación) ¡debe cometer un crimen antes de poder ser arrestado! Así que no sirve de nada atraparlo sin las manos en la masa. Aún así, si sabes quién es Malo pero no pudiste arrestarlo todavía tienes chances, esto está explicado al final en “Recuperando el Tesoro”.

Actitud, Estereotipos y Personalidades:

Es realmente difícil ser bueno, la principal razón es que hay que cumplir la ley. Por otro lado Los Buenos tienen el divertido papel de hacer cumplir la ley. Los buenos son, probablemente los personajes más complicados de todo el juego.

Hay que atrapar a los malos, pero en la mayoría de los casos deben ser atrapados con las manos en la masa, esa es la parte fácil.

Imagínense un policía, en una calle, en un banco, en donde sea ¿qué creen que ocupará la mayor parte de su tiempo? Naturalmente no los tiroteos, nadie sobrevive a muchos tiroteos. Así como el mayor inconveniente de Los Malos son Los Buenos, el mayor inconveniente de Los Buenos son Los que Están en el Medio. El 90% del tiempo de un policía o de un guardián de algún boliche mafioso está ocupado en responder preguntas estúpidas, orientar ancianitas al baño e intentar espantar gente molesta.

Entre todo ese caos de personas “de más” siempre está la posibilidad de algún criminal, por esto Los Buenos están condenados a prestar atención a estas molestas personitas, siempre que no haya un tiroteo en otro lado claro.

Los Buenos escuchan las peticiones de todos como si no les importase (de hecho no les importa), parando la oreja cuando sale a tema algo de interés, ojeando los bultos sospechosos (no malinterpreten xp) que podrían esconder armas y observando las diferentes salidas y entradas. Como varios de Los Buenos soñaron con ser Malos (¿quién no soñó con asaltar un banco?) siempre piensan cuál sería la mejor manera de asaltar algo o dar un golpe o burlar la seguridad, aunque nunca lleven eso a la práctica. El trabajo de un Bueno es tedioso y aburrido, siempre esperando y mirando... hasta que llega la acción, de ahí en adelante es fácil.

Los que Están en el Medio

Estos tipos son por mucho las personalidades más divertidas de todo el juego, las más caóticas, las mejor remuneradas y las que nada tienen que perder, salvo la vida.

Como este es un juego para divertirse vamos a omitir la lógica por unos segundos y establecer que a Los que Están en el Medio no les interesa su vida ni un poquito, les interesa mucho más el dinero.

Dejando el cinismo de lado, los jugadores (aquellas personas que manejan a los personajes y se enriquecen con ellos) preferirán seguramente mucho dinero antes que la vida de un personaje de poca importancia en la trama, estamos de acuerdo entonces a que todos preferimos dinero a personajes vivos, salvo cuando la supervivencia del personaje proporcione más dinero, pero no es el caso para Los que Están en el Medio (mala suerte para ellos).

Ejemplos de Los que Están en el Medio:

Empleados de bancos sin funciones de seguridad (que no les interesa si se roba o no el dinero), transeúntes curiosos, periodistas curiosos, conserjes curiosos, niños curiosos, curiosos curiosos, clientes del lugar, madre que perdió al hijo en el lugar, hombre que quiere usar el baño, manifestantes varios, gente de Greenpeace que pega stickers de “no maten a la ballenas”, promotoras de todo tipo (y medidas), gente distribuidora de muestras gratis de perfume/ravioles/refrescos, el viejo que se sienta siempre en ese banco, un par de enamorados que pasa a hacer chanchadas en lugares raros, una pareja que decidió encontrarse ahí, algún esposo que sigue a su mujer a todos lados porque cree que le es infiel, etc. Etc. Etc...

Agenda de Los que Están en el Medio:

-Ser muertos o encarcelados INJUSTAMENTE.

Como verán la agenda es bastante simple, por si se la saltearon la palabra clave es **INJUSTAMENTE**.

¿Cómo se interpreta esto?

Si hay un asalto a un banco y los policías o los ladrones matan a un transeúnte que nada tenía que ver, el banco le paga una indemnización a la familia.

Si los policías sospechan de un tipo que no tenía nada que ver y estaba en el lugar equivocado en el momento equivocado y lo encarcelan, la policía pagará esa indemnización.

Ahora lo más importante, por si no leyeron, va la tercera:

INJUSTAMENTE. Si alguien se pasó de vivo y decidió meterse en medio del tiroteo no es responsabilidad del banco pagarle a la familia del suicida (¡imposible ganar un juicio! Es como intentar cobrarle a la empresa de subtes porque alguien se tiró abajo del tren). Lo mismo pasa con los arrestos, si alguien decidió ponerle una patada en los testículos a un policía no hay manera de no justificar su encarcelamiento (de hecho tendrá que pagar la fianza el pequeño criminal).

¿Qué se considera injusto?

Hay una serie de cosas que Los que Están en el Medio pueden hacer sin merecer por ello la muerte o el arresto (y conseguirla de todas formas ^^). Ejemplos de esto son cosas que: los hagan parecer sospechosos (hablar con criminales, hacer señas raras, distraer policías), hagan enojar a los ladrones (llevar un pin de “muerte a los vegetarianos” si algún ladrón es vegetariano, pedir piedad ruidosa y alarmanamente alto, temblar y esparcir monedas por el suelo, sacar celulares de los bolsillos cuando piensan que son armas) y todas sus variables. Obviamente este tema es totalmente subjetivo y debe ser dejado a criterio de todos los jugadores (si saca un celular del bolsillo pero tenía un arma en la sobaquera seguro se lo merecía un poquito más), así que cada vez que maten a alguien o al final de la partida se decidirá qué tan injusto fue su asesinato/encarcelamiento (algo así como cuando los jueces sacan cartelitos).

Actitud, Estereotipos y Personalidades:

Bueno, esta es la parte más divertida. En resumidas cuentas la tarea de estos molestos es divertirse, divertir a los demás y convertirse en víctimas, pero profundicemos.

Está perfectamente bien que los jugadores hagan catarsis mediante estos personajes ¿la vez pasada cuando fueron al subte había unos manifestantes que rompían las pelotas? ¡Jueguen un manifestante y rompan las pelotas! ¿Esa loca que hacía la fila de ingresos brutos justo antes que vos estuvo media hora aburriendo al pobre cajero con su vida? ¡Otro perfecto concepto de personaje!

Estas son las personas del día a día, mientras más molestas, torpes e inconvenientes mejor, todos se divertirán con la situación y se divertirán aún más cuando les abran un agujero en la cabeza o las lleven presas por molestia general (inclusive el que juegue al personaje, que sumará una linda cantidad a su dinero).

Siempre es bueno ir variando, no se queden con una locura, elijan varias, tengan diferentes chifles, diferentes inconvenientes, si siempre hacen algo parecido se vuelve predecible y molesto (queremos divertirnos y hay formas divertidas de conseguir que nos maten, no es bueno hacer que nos tengan que matar por romper las bolas y entorpecer al juego así que **POR FAVOR, no lo hagan).**

Teniendo como inspiración el día a día cada uno tendrá más ejemplos de los que valla a jugar jamás.

En cuanto a la actitud, la premisa es la misma que para Los Malos. Hay que parecer sospechoso, pero no **MUY sospechoso, si la gente huele que quieren morir seguramente pasen su atención a otro, si son levemente sospechosos quizás los confundan con un ladrón que intenta hacer algunas cosas fuera de lugar para que no crean que intenta pasar desapercibido. Si intentan pasar desapercibidos seguro pasen desapercibidos y eso tampoco es bueno.**

Morir es la parte más divertida, primero tengan en cuenta que no deben hacer nada que esté muy fuera de lugar (ningún rehén intenta matar a un ladrón). Por otro lado, la mejor recomendación para empezar es hacerle caso a Los Malos (si es un atraco por ejemplo) y reaccionar de la forma más perjudicial para ellos (gritando mucho, haciendo idioteces “involuntarias” y quejándose por el maltrato).

Naturalmente si es un asalto más sigiloso no habrá muchas chances de esto, pero todavía pueden convertirse en testigos que “saben demasiado” o estar “inconvenientemente” cerca de alguna explosión.

Más allá del dinero, si logran llevar a cabo situaciones divertidas para todos serán más que recompensados, así que como premisa, usen estos personajes para lo que mejor sirven: **DIVIÉRTANSE ^^**

Familias

Las Familias son, probablemente, el concepto más abstracto y tirado de los pelos que tiene el juego ¿por qué incluir algo que no tiene ni un poquito de sentido con respecto al mundo? Ya deben saber la respuesta, porque es más divertido. La manera más fácil de entender a Las Familias es entender para qué sirven, entender que son un artificio del juego y que cumplen una única función, no tienen protagonismo ni nada así que no se compliquen por ese lado.

Antes les dije que si sus personajes morían no es el fin del mundo, que les conviene ganar dinero antes que sobrevivir ¿por qué tiene lógica si los muertos no usan su dinero? Porque Las Familias están ahí para cobrar ese dinero.

Las Familias son el único elemento del juego que los jugadores conservarán entre partida y partida.

Piensen en ellas como cualquier clase de organización, de parentesco, una red de cadenas ignotas y complejas, alguna clase de socialización de la infraestructura de la humanidad que une a todos los personajes del mismo jugador, a todos.

¿Cómo funcionan?

- Cada jugador tiene una (y una sola) ficha de Familia.
- Todos los personajes (de cualquier facción) que controle ese jugador son integrantes de esa Familia.
- Todo el dinero que ganen los integrantes de la familia van a parar a los fondos de la misma.
- La Familia puede gastar dinero para comprar ventajas para cualquiera de sus integrantes.
- La Familia también paga cualquier clase de multas que reciben esos personajes.

Básicamente Las Familias son como una cuenta bancaria común de todos los personajes del mismo jugador, como les dije, no tiene sentido pero es un artificio que facilita mucho las cosas en pos de un mejor juego.

Familias y Ventajas:

Durante el juego se pueden comprar varias ventajas. Estas ventajas quedan para siempre en la familia (a diferencia de los entrenamientos). Si yo compro "Seguro de vida", se lo aplico a uno de mis personajes y el personaje muere, la próxima partida que juegue podré aplicarle esa ventaja a otro de mis personajes. Los entrenamientos por otro lado, se pierden si el personaje entrenado muere.

La ficha de Familia posee entonces dos o tres campos de interés:

- Dinero en Efectivo (\$\$\$ alguna pregunta?)
- Integrantes (la gente viva que pertenece a ella)
- Clase (Buenos, Malos, en medio). Estado (activos, pasivos)
- Ventajas Disponibles y Asignadas (explicado antes)

Familia: _____		Jugador: _____	
<u>Dinero disponible:</u> \$ _____			
<u>Integrantes</u>			
Nombre	Clase	Estado	Ventajas asignadas
Ventajas Disponibles:			

DINERO

Creo que llegamos a la parte más interesante del juego, a la piedra angular de la civilización y a muchas otras cosas más, la parte de las moneditas =). Nah, no seamos tan capitalistas, tomemos el dinero como lo que es en este juego, diversión y cositas brillantes =D ¿soy medio hincha pelotas no? Prometo tomar un tono más serio. =(

En fin, el dinero sirve para comprar ventajas principalmente, en segundo término para entrenar a nuestros personajes y en última instancia para presumirlo y compararlo con el de los demás.

En este juego llamamos pesos al dinero y lo simbolizamos con el \$. Si ustedes prefieren pueden llamarle como quieran (dólares, euros, créditos republicanos, doblones, pesetas, yenes) y abreviarlo como mejor les parezca. Para agregarle más sentido pueden convertirlos, pero recuerden convertir todos los valores, esto sin embargo no es necesario, pueden inventar una moneda y usarla antes que tener que convertir todo a moneda local, es más fácil y sirve. Lo dejo a vuestro criterio.

¿Cómo volverse RICO?

Hay varias formas de conseguir dinero la más simple es cumpliendo los objetivos de cada uno de los grupos. Tengan en cuenta de que se deduce del dinero las multas. Hay premios que van para todo el grupo y otros que van para algunos, los que son para todo el grupo se reparten por personaje, no por jugador. (Si tenés dos malos cobrás dos veces por robar el botín). Los muertos también cobran.

Dificultad:

Un factor que modifica el dinero ganado es la dificultad o importancia de la misión. Si la mayoría de los vigilantes y personal del lugar tienen 1 de dificultad entonces la dificultad es de 1 y los valores quedan como están. Si se acercan mucho más a 3 los valores se duplican. Si están cerca de 5 (algún robo a nivel nacional o cosa muy exagerada) los valores se triplican.

Todo esto a discreción del Director del Juego, naturalmente. Aunque los jugadores pueden opinar.

Ingresos

Los Malos:

- Robar el botín: +\$50,000 para cada integrante de la banda.*
- Matar a alguien: (de cualquier bando) -\$10,000 para esa persona.*
- Morir en acción: recuperas sólo la mitad de tu entrenamiento en \$.*
- Ser encarcelado: recuperas sólo la mitad y pierdes \$10,000.*

Los Buenos:

- Salvar el botín: +\$25,000 para cada miembro de la seguridad.*
- Atrapar Malos: +\$20,000 por caco capturado (a ese vigilante).*
- Matar o encarcelar civiles: -\$10,000 por civil.*

Los que están en el Medio:

Ser encarcelados o muertos Injustamente: +\$20,000

Como verán, es mucho más fácil ganar dinero que perderlo, se pueden modificar estos valores pero creo que todos preferimos que cada uno tenga su porción de la torta y todos salgan felices. Si no es así siéntanse libres de modificar las reglas, pero no digan que no les avisé si a alguien le molesta terminar con poco dinero.

La función de las recompensas:

Sabemos que las recompensas estas son el incentivo para que todos hagan lo que queremos, vale decir, si ponemos que hay gaita por matarse, es más probable que los jugadores se maten; si hay recompensas por bailar mientras se describe la acción, seguramente muchos bailan, esa es la función de las recompensas en el juego. Ténganlo en cuenta.

Lo que se puede agregar a este sistema son extras a las recompensas de arriba, voy a darle unos ejemplos. Estos ejemplos responden a cosas que me gustaría que pasen en mi partida, si ustedes dirigen una y tienen un antojo de... digamos "que alguien le arranque los ojos a otro con una cuchara" pueden poner una

recompensa de \$10,000 para el que mate a alguien así. Pueden ser ejemplos más sutiles también.

¡Poner recompensas es algo no sólo limitado al Director! Si algún jugador quiere ver alguien bailar conga en un banco o alguien morir cortado a la mitad simplemente tiene que decirlo de antemano, eso sí, el dinero saldrá del de su familia (pero si es él quien es cortado a la mitad no tendrá mucho problema, sobre todo si gana más de lo que pierde divirtiéndose en el medio).

Ejemplos de Recompensas:

- *Baño de sangre: hacer un enchastre al matar a alguien +\$10,000*
- *The Entertainer: hacer reír a todos al mismo tiempo +\$10,000*
- *Sed de sangre: matar más de cinco personas +\$30,000*
- *El sospechoso habitual: ser encarcelado 5 veces seguidas +\$30,000*
- *¡Marche un cajón!: ser asesinado 5 veces seguidas +\$30,000*
- *El premio consuelo: no ganar dinero +5 tirones de oreja*
- *El más simpático: tocar música mientras se juega +\$5,000*
- *Mr. Pimp: traer comida y refrescos para todos +\$30,000*
- *MVP: ser votado por todos como más divertido +\$30,000*
- *El más cojonudo: para la acción más arriesgada +\$20,000*
- *El menos cojonudo: sobrevivir cinco veces seguidas -\$30,000*

Bueno, tienen varios ejemplos, simplemente pónganse creativos y piensen qué quieren que pase. Por lo general los jugadores buscarán excusas y se las ingeniarán, todo se trata de pasar un buen rato.

¿En qué gastar dinero?

Empecemos por lo básico, atributos y habilidades.

Estos dos elementos se “entrenan” vale decir, se cambian por dinero, el dinero gastado representa entrenamiento en el área. Los precios son los siguientes.

Atributos:

- Atributo en 1: \$10,000*
- Atributo en 2: \$30,000*
- Atributo en 3: \$60,000*
- Atributo en 4: \$100,000*
- Atributo en 5: \$150,000*

Habilidades:

- Habilidad en 1: \$50,000*
- Habilidad en 2: \$90,000*
- Habilidad en 3: \$120,000*
- Habilidad en 4: \$140,000*
- Habilidad en 5: \$150,000*

Como verán, las progresiones están “invertidas”, los niveles más bajos de los atributos tienen poco incremento de dinero mientras que en las habilidades es al final cuando se hacen más rentables. Esto es a propósito. Mencioné antes que no se podía tener una habilidad en 0, esto quiere decir que para cualquier cosa que hagamos, tenemos que comprar el primer nivel de una habilidad.

Entonces si el primero es el menos rentable, la forma de hacer valer esa habilidad es comprar todos los niveles y unos pocos en el atributo correspondiente. Esto nos dejaría con personajes estereotipados y especializados, esto es exactamente lo que queremos. No queremos personajes profundos ni nada por el estilo, son estereotipos de película, vamos a encontrar con este sistema muchos más personajes especializados en una habilidad que centrados en algo más general. De todas formas, como todo en esta guía, se puede cambiar con el criterio suficiente.

Para comprar una habilidad o atributo en algún nivel hay que pagar el precio correspondiente, si ya posees un atributo en algún nivel simplemente debes pagar la diferencia.

Es importante saber que todos los personajes **DEBEN** comprar al menos el primer nivel de cada atributo (y pagarlo!) tómenlo como un “precio por personaje” de \$30,000. Esta suma será retribuida íntegra al final de la aventura, sea cual sea el destino del personaje.

Retribuciones:

Al final de cada aventura, el dinero gastado en el **ENTRENAMIENTO** de los personajes se devolverá a sus respectivas familias. Si el personaje muere, sólo la mitad será retribuida.

Esto generará que Los que Están en el Medio sean mucho más propensos a morir y a no estar entrenados que Los Buenos o Los Malos, que (adivinen...) es lo que queremos.

Nota:

Si ven algún valor que está muy alto u otros que están muy bajos no duden en cambiarlos, cada grupo de rol se mueve diferente y tiene diferentes reacciones y motivaciones, quizás unos son más asesinos y otros más pacíficos. Estos detalles pueden hacer que algunas ventajas o atributos sean mucho más inútiles que el resto. No duden en cambiar los valores que se presentan en esta guía, pero asegúrense de estar todos de acuerdo y de que realmente sea lo

mejor para la mesa, es importante siempre estar a gusto con todos. Aún así, no conviene cambiar demasiado las reglas sin aviso, varios jugadores pueden estar tramando algún plan o táctica y el cambio de valores puede arruinárselo, desilusionarlos o confundirlos, así que cambien lo que quieran, pero con criterio y precaución.

Ventajas:

¡La parte más divertida! ¡Cositas para comprar! Aquí aparecen varias de las cosas que se pueden conseguir gastando dinero (recuerden que todo el dinero se maneja desde las familias). Como dije antes, las ventajas se compran una vez y se usan todas las que se quiera. Naturalmente si una familia compró la ventaja “Armamento Moderno” sólo un personaje puede usarla por sesión (si muere puede usarla otro en otra partida), vale decir, sólo se pueden asignar a un personaje a la vez. Por otro lado si se compró “Armamento Moderno” más de una vez puede ser aplicada a más de un personaje.

Lista de precios:

- *Resistente (\$75,000): tu vida se cuenta como si tuvieses +1 en Físico.*
- *Bolsillos adecuados (\$15,000): puedes sacar objetos oportunos de los bolsillos.*
- *Mis otros pantalones (\$50,000): tienes todo tipo de documentos falsos.*
- *Equipo especializado (\$120,000): tienes bombas cegadores y gases no letales.*
- *Bien informado (\$80,000): puedes inventar información incriminatorias de alguien para safar de un peligro (sólo una vez por sesión)*
- *Suertudo (\$40,000): puedes repetir una acción o hacer que alguien repita una acción (una vez por sesión)*
- *Contactos en la policía (\$200,000): pierdes \$5,000 menos cada vez que matas.*
- *Maldito (\$70,000): puedes hacer que alguien repita una acción (sólo una vez por sesión)*
- *Contaminado por la peste (\$90,000): estás enfermo y ¡es contagioso!*
- *Manifestante influyente (\$200,000): puedes traer a tus amigos manifestantes!*
- *Político importante (\$300,000): puedes llamar a la policía.*
- *Teléfono celular (\$80): puedes llamar a la policía, pero no viene.*
- *VQP (\$150,000): tienes dos guardaespaldas del FBI o algo parecido.*
- *Herramientas de punta (\$70,000): +3 a cualquier pericia.*
- *Supergenio (\$400,000): -1 a cualquier dificultad con Astucia.*

- *Armamento Moderno 1 (\$10,000): +1 a cualquier habilidad con armas.*
- *Armamento Moderno 2 (\$50,000): +2 a cualquier habilidad con armas.*
- *Armamento Moderno 3 (\$100,000): +3 a cualquier habilidad con armas.*
- *Armamento Moderno 4 (\$150,000): +4 a cualquier habilidad con armas.*
- *Armamento Moderno 5 (\$200,000): +5 a cualquier habilidad con armas.*

- *Influencia (\$30,000): +1 a cualquier habilidad con Carisma.*
- *Contactos: (\$150,000): +3 a cualquier habilidad con Carisma.*
- *Posición (\$300,000): +5 a cualquier habilidad con Carisma.*
- *Chusma profesional (\$50,000): estás acreditado para investigar, eres reportero, periodista, o reportero o periodista, o algo que se le parezca.*
- *Debilucho (\$100,000): tienes la mitad de la vida normal.*
- *Blanco Fácil (\$30,000): suma dos aciertos a quien quiera atacarte.*
- *Seguro de vida común (\$30,000): Ganas \$30,000 más al morir.*
- *Seguro de vida lujoso (\$100,000): Ganas \$50,000 más al morir.*
- *Abogados decentes (\$30,000): Ganas \$30,000 más si te atrapan injustamente*
- *Abogados excepcionales (\$150,000): ganas \$50,000 más si te atrapan injustamente y no pierdes dinero si eres Malo y te encarcelan.*
- *Conejillo de indias internacional (\$500,000): tu sangre esparce un virus o enfermedad mortal y altamente contagiosa como la viruela, la peste negra o algo que transforme a todos en zombis, si te matan será el caos.*
- *Fanático Religioso (\$300,000): por alguna razón estás cargado de explosivos.*
- *Entrenamiento Militar (\$150,000): +1 a cualquier habilidad con Físico.*
- *El lugar equivocado (\$120,000): el lugar donde estás odia a los de tu clase.*
- *Operaciones especiales (\$300,000): tienes dardos tranquilizantes y cloroformo.*
- *Operaciones super especiales (\$500,000): puedes hacerte invisible (tecnología)*
- *¡Yo maté a Kennedy! (\$350,000): Hay un francotirador justo donde quieres.*
- *Planificación excepcional (\$150,000): puedes alterar un hecho de la partida, puedes tener preparada una trampa donde no habías preparado nada, puedes tener un arma escondida en un lugar especial, cualquier cosa (menos escapes).*
- *El plan B (\$100,000): tienes una vía de escape alternativa.*
- *El segundo plan B (\$200,000): puedes inventar vías de escape alternativas.*
- *Armamento militar (\$700,000): puedes recurrir a un tanque de guerra.*
- *¡El pato que habla! (\$45,000): tienes un objeto curioso que llama la atención.*
- *Totalmente informado (\$250,000): puedes acceder al sistema de vigilancia.*
- *Antecedentes (\$20,000): tienes antecedentes criminales o de buen ciudadano.*

- *Hecho de plomo (\$170,000): por alguna razón misteriosa los detectores de metales nunca detectan tus armas.*
- *Nacido para morir (\$500,000): si te golpean mueres de un paro cardíaco.*
- *Nacido para matar (\$500,000): haces doble daño.*
- *Político deshonesto (\$249,999): todos te quieren ver muerto.*
- *Estrella de Rock (\$170,000): algunos te quieren ver muerto.*
- *Encargado de la limpieza (\$10): a nadie le importa si moris.*
- *Lavado de dinero (\$100,000): ganas \$30,000 más por cada robo.*
- *Especialista (\$200,000): ganas \$50,000 más por cada robo.*
- *Capo Mafia (\$300,000): ganas \$70,000 más por cada robo.*
- *Escondite secreto (\$550,000): no puedes ser atrapado si escapaste.*
- *Lucky Strike (\$200,000): tienes éxito en una acción (una vez por sesión).*
- *Clon (\$70,000): tienes un compañero sospechoso que "imita" todos tus movimientos, el concepto "imitar" está sujeto a interpretación de todos.*
- *Palo borracho (\$30,000): puedes hacerte pasar por ebrio con éxito en éxito.*
- *"La vieja del tronco" (\$120,000): eres un borracho o loco conocido en la zona.*
- *Especial (\$60,000): tienes un defecto o enfermedad rara o extravagante.*
- *Bajito (\$15,000): mides medio metro.*

¿Cómo usar estas ventajas?

La compra de ventajas en sí ya está explicada, no son apilables (no se puede usar dos veces la misma) por lo tanto si tengo algo que me da un +1 a una habilidad y quiero tener la misma pero +2 puedo pagar la diferencia y cambiarla.

Un personaje puede tener cualquier cantidad de ventajas (salvo dos que bonifiquen lo mismo) y una familia puede comprar cualquier cantidad de ventajas.

Esta es sólo una pequeña guía, como verás no hay ventajas para todas las habilidades, eso no quiere decir que no las puedas inventar. Sigue los patrones que te proponemos, usando precios más altos para cuando bonifiques a un Atributo y precios más bajos para cosas más específicas. Siempre como en todo conviene y está bueno agregar cosas que agreguen diversión, elementos chistosos, o antojos personales, nunca están de más. Recuerden que este es su juego y la idea es que lo adapten a los gustos de cada uno.

Recuerda siempre que ningún personaje puede recibir más de 5 talentos de bonificación por ventajas (si tiene 6 sólo puede usar 5).

Creación de Personajes:

Para crear personajes nuevos simplemente compra desde cero todo lo que quieras que lleven, cada personaje empieza con \$200,000 en efectivo para repartir ;No te lo gastes todo tan rápido! No es tanto como parece, ten en cuenta que Los que Están en el Medio no necesitan estar muy entrenados, así que si tienes \$600,000 para repartir entre 3 personajes, quizás quieras gastar un poco más en los Buenos y Malos que te hayan tocado. Por otro lado, no se puede comprar nada más caro que \$200,000 con la plata inicial de tus personajes, si quieres armas lujosas y habilidades divertidas tendrás que ganártelas.

Sobornos, contratos y dinero malgastado:

Naturalmente, los jugadores pueden sobornarse unos a otros y pagarse dinero por cualquier “favor”, no hay ninguna restricción al respecto, papelitos escritos como “si elegís mi tercer dedo te doy \$10,000” o “Si arrestás a ese tipo te doy \$30,000” son ejemplos perfectos de lo que estoy diciendo. Pueden establecer cualquier sistema, pero tiene que funcionar, si ven que están complicando mucho las cosas mejor dejen los sobornos de lado.

Algo a tener en cuenta es que mientras los personajes pueden pagar con el dinero de sus familias no pueden ser asaltados, mejor dicho, pueden ser asaltados pero no les pueden robar ese dinero. Ya sé que arruinaría el propósito del asalto, pero a nadie le gustaría perder todo su dinero así de fácil ¿o me equivoco?

Otra manera de conseguir oro, desventajas:

Si todavía necesitan más dinero pueden aplicar lo siguiente, como las ventajas sacan dinero a cambio de una bonificación pueden armar desventajas que den dinero a cambio de un penalizador.

El penalizador tiene que ser relevante, nada de “no puedo disparar” si van a ser hackers o nada de “no puedo nadar” si van a atacar un banco en el medio del desierto. Nunca se pueden obtener más de \$100,000 por desventajas, si al final de una sesión la ventaja no tuvo efecto porque no se pudo aplicar (quizás no apareció ningún blanco de tu odio) pierdes la mitad de lo que te dio, si rechazas tu desventaja (tienes que matar a los rubios y evitas matar a uno) pierdes el doble de lo que te dio. La idea aquí es, nuevamente que inventen desventajas, pero no las recomiendo demasiado.

Desventajas:

- Intolerante (+\$10,000): debes matar a los integrantes de algún grupo étnico o a un grupo particular de personas.*
- Sensible (+\$10,000): tienes algún defecto y lo sabes, cualquiera que lo haga notar se encontrará con una muerte segura.*
- Gatillo fácil (+\$20,000): si el plan carismático falla sueles disparar antes de intentar concretar el robo por medios más ortodoxos.*
- Soldado que huye... (+\$30,000): cuando te hieren corries como alma que lleva el diablo, gritando lo más posible y hacia la salida más cercana.*

¡Bang! ¡Bang! ¡Bang! ¡Boom! o ¿cómo matar a una persona?

Esto es simple, cuando le dispares a alguien, o ataques a alguien tienes que considerar tu habilidad de ataque y la suya. El atributo correspondiente como es costumbre determinará la dificultad. Dependiendo del tipo de arma (y el uso) el daño será mortal o no (más de esto dentro de un rato).

Cuando quieras atacar, simplemente junta tus talentos y determina la dificultad, si tienes éxito habrás hecho un nivel de herida en el enemigo.

La vida de cada personaje la determina su Físico, un personaje tiene tantos casilleros de vida como Físico tenga.

El arma que se esté usando definirá el tipo de daño (también depende de cómo se usen las armas). Un arma que pueda matar a alguien (pistolas, bazookas, espadas, cuchillos, granadas) hace daño **MORTAL**. Armas que dejen inconsciente a los enemigos o no puedan matar (la culata de un revolver, una cachiporra, un palo, una patada, una mesa) hacen daño **NO MORTAL**. Simple como eso.

Cada vez que alguien recibe daño hace una X para marcar el daño **NO MORTAL** o pinta el cuadradito para marcar el daño **MORTAL**, siempre hay que poner el daño en un cuadradito vacío.

Si alguien tiene todos sus casilleros llenos de daño mortal, muere.

Si alguien tiene todos sus casilleros llenos, pero no sólo con daño mortal (puede ser sólo daño no mortal o parte de los dos), cae inconsciente, fuera de combate.

Si alguien quiere puede matar a alguien que esté fuera de combate si supera una dificultad de 1 con cualquier arma.

Cobertura:

A veces alguien está detrás de una puerta blindada y nuestro cuchillo no puede lastimarlo, para eso aplicamos la cobertura.

Para controlar la cobertura es necesario tener un criterio, no saber perfectamente todo, pero definitivamente tener en cuenta que alguien con menos que lanzacohetes o granadas no podrá lastimar a un desquiciado adentro de un tanque de guerra.

La cobertura simplemente aumenta la dificultad, un kevlar puede dar +1 mientras que un tanque +20, pero este valor puede cambiar si le disparan con un antitanques, como dije, siempre todo queda a discreción del Director del Juego.

La planificación de un golpe y el trabajo del Director

Es la tarea principal del Director del Juego preparar un golpe, el director del juego es el que organizará la sesión que todos jugarán, armará el concepto y misiones de los personajes y los repartirá entre los jugadores.

Hay que tener en cuenta un par de cosas: lo más importante es distribuir bien la información, que nadie sepa todo, que todos sepan un poco, es bueno para generar sospecha que no todos Los Malos se conozcan (que conozcan sólo una parte del plan, la parte que les toca) y que cada Malo conozca sólo a uno o dos integrantes más de la banda, si es necesario. Lo mismo con Los Buenos, es mejor que vengan de diferentes lados, que haya muchos suplentes y gente nueva, todo en pos de generar desconfianza, duda y sospecha.

También está bueno poner a Los que Están en el Medio en lugares realmente incómodos o importantes, cajeros, conserjes que siempre “están en el lugar equivocado” y periodistas que justo estaban ahí para investigar otra cosa, es la tarea del Director hacer coincidir a todas estas personalidades que actuaran apenas tengan la oportunidad. Pero hay que darles la oportunidad.

En cuanto al golpe no tiene que ser algo super planificado, si hay muchos de los jugadores con ganas de planearlo entonces siéntense un rato antes a deliberarlo con ellos (pero conviene dejarles en claro que se van a cambiar cosas para que no todos sepan todo del golpe, por más que no cambia nada). No siempre sirve que sepan todo, pero si es algo bastante violento no hace diferencia.

Si a nadie le interesa planificar no tiene por qué ser una movida genial, podés dejar cabos sueltos y operaciones “misteriosas” dónde puede haber un “plan desconocido”.

El plan puede ser “darle el código a John Copper para que asalte el banco y salga en media hora con el dinero” y nadie ni el Director tiene la más pálida idea de cómo es que lo asalta, pero mientras no forme parte de la acción principal tampoco nos interesa.

Por otro lado si uno de los personajes es el encargado de “vaciar la caja fuerte” conviene asegurarse de que cuando lo hagan no lo digan en voz alta, sino por papelito. Denuovo, el interés no está puesto en el robo, sino en todo lo que pasa alrededor. No vale la pena frenar mucho en eso. Lo más importante es que el golpe funcione. Más allá de que no sea una pinturita de la planificación.

Tipos de golpes:

Siempre hay que planear todo pensando en los jugadores, si a los jugadores les gusta aniquilar todo lo ideal va a ser un golpe violento, si son más de diplomacia y sigilo entonces vas a tener menos violencia y mucho más juego de confianza e indicios, ambas situaciones son aprovechables.

Reglas opcionales:

Si, un par para dar ejemplos, ustedes agreguen las que quieran.

¡Desconfío!

Cada jugador puede agregar cualquier cantidad de monedas a su pila de talentos (cuando el otro se tapa los ojos). Si el que se opuso sospecha de que se hizo esto puede decir “desconfío”, el que hizo la acción dice el puntaje que tenía (no puede mentir) y si puso monedas de más le entrega \$10,000 al que desconfió (y falla automáticamente la acción) si no hizo trampas el que desconfió le paga \$5,000 a ese jugador.

Recuperando el tesoro

Si es un robo sigiloso (sin mucho tiroteo abierto) el grupo de Los Buenos puede hacer una votación de sospechosos (cada Bueno escribe en un papel el nombre y después se leen) los dos más votados son encarcelados, se aplican las penas y las recompensas según a qué bando pertenezcan.

Palabras finales:

**Bueno, antes que nada quería agradecerle a la academia... (¿)
Este juego fue hecho para el RDH09, en parte por eso está un poco incompleto, lo que me gustaría corregir. Pero en parte por eso está hecho y eso no me gustaría cambiarlo, de no ser por los de Salgan Al Sol (SAS) y su colaboración y propuesta, jamás de los jamases habría empezado el proyecto (ni lo habría terminado, que por más incompleto terminado está). Tiene un final abrupto, pero tiene un final. Para todos los que fueron parte de este concurso (en menor medida también de este proyecto) un agradecimiento gigante por la buena onda y los consejos varios y las recomendaciones y la ayuda. Para los que no participaron les recomiendo que prueben, no se imaginan lo que pueden hacer, yo no me imaginaba llegar hasta acá pero estoy y no lo puedo creer. Un thanx gigante para tinchito y fran con sus consejos, así como para los del foro. Un saludo a mi padre que se mantiene cautelosamente alejado de los juegos de rol pero intento corromper día a día. Y un beso a mis hijas que todavía no tengo pero a una le pienso llamar Sofía (?).**

Derechos de autor:

Esta cosa la hice yo, queda terminantemente prohibido no reconocerlo y me encargaré de lapidar al que no lo haga.

Copyright:

Siempre que me reconozcan la autoría esta permitido copiar este trabajo, exponerlo, editarlo, reeditarlo, venderlo, alquilarlo, quemarlo, usarlo para hacer santuchitos, hacer todo el dinero que quieran (me halagaría de hecho) y venderlo a alguna editora para que haga más dinero, naturalmente no me hago responsable por las impresiones o ediciones como no espero cobrar nada, no me hago responsable si tu hámster se muere por leer este libro o si asaltan tu banco con copias de este libro (en especial con la edición de piedra). Si tu novia te deja escribiéndote una carta usando este libro como papel tampoco me hago responsable, si querés imprimírselo a tus amigos tampoco me hago responsable y si te volvés millonario (que no te quiero aguar la fiesta pero seguí participando) tampoco me hago responsable.