

# CRACY SCHOOLL

<b>ESTUDIANTES LOCOS</b>	<b>2</b>
<b>De que va esto</b>	<b>2</b>
Introducción	2
La esencia	3
La puesta en escena	4
<b>El instituto</b>	<b>5</b>
El centro	5
Los clubes	11
Los profesores	12
La sana rivalidad	14
<b>La zona colindante</b>	<b>15</b>
La ciudad	15
El mercado	16
El bosque	17
<b>CREAR UN PERSONAJE</b>	<b>19</b>
<b>Conceptos narrativos</b>	<b>19</b>
Dudas existenciales	19
Roles narrativos	19
Puntos de relación	20
Sueños y motivaciones	21
Puntos de narración	22
<b>Atributos</b>	<b>23</b>
Rasgos	23
Asignaturas	23
Vicios	24
<b>SISTEMA DE JUEGO</b>	<b>25</b>
<b>Reglamento</b>	<b>25</b>
Los chequeos	25
Enfrentamientos	26
La Experiencia	27
El desarrollo académico	27
<b>Planteamiento de la aventura</b>	<b>28</b>
Montando la partida	28
Situaciones bizarras	29
<b>Hoja de personaje</b>	<b>31</b>

## LICENCIA.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Las ideas y las distintas mecánicas de juego originales han sido creados, como buenamente se ha podido, por **Ryback**.

## SOBRE EL ROERLO DE HIERRO 09

Los elementos escogidos para este juego son los siguientes:

- Jugar sin dados, ya que se usa una baraja de cartas española.
- Jugar sin otros jugadores. Es opcional, pero se puede jugar perfectamente uno solo.
- Desarrollo. El núcleo de la ambientación se basa en el desarrollo académico y el desarrollo de la vida estudiantil del personaje.
- Control. Representa tanto el control opresivo que sufren los personajes en sus vidas, como el control que tienen los jugadores sobre la narración de los hechos.
- Bosque y mercado aparecen en menor medida, solo como escenarios alternativos al principal y recursos para narrar partidas.

# ESTUDIANTES LOCOS

## DE QUE VA ESTO

### INTRODUCCIÓN

Pleno Invierno. Escuchas como llueve. Casi puedes sentir el frío de la calle. Pero no importa, estás a gusto y calentito, acurrucado en la cama. Solo quieres dormir un poquito más...

Tu madre chilla, gritando que te levantes. Es tarde.

Como un demente te incorporas sobresaltado, buscas el despertador con la mirada, extrañado de porque o ha sonado. La respuesta es obvia en cuanto lo ves estampado contra la pared de enfrente. Esto pasa cuando uno se queda viendo porno a escondidas hasta altas horas de la madrugada.

Como un poseso te vistes a toda máquina, no importa que sea la camisa de ayer, ni que los calcetines no lleven el mismo color. En diez minutos empiezan las clases. Llegas tarde, y el cabrón del profesor te tiene en el punto de mira.

Con movimientos dignos de un artista marcial logras ponerte los pantalones a toda velocidad, dado brincos y sin matarte. Todos estos años de dura práctica por fin han dado resultado, tu equilibrio sobre humano te permite hacer eso y más. No importa que aún tengas los ojos pegados por las lagañas, tus movimientos están perfectamente mecanizados.

No hay tiempo para mear, el agua fría cual témpano de hielo te devuelve al mundo de los no durmientes. Desde la cocina, tu vieja, casi tan dormida como tú, grita no se que blasfemias.

No hay tiempo de bajar las escaleras. Con unos movimientos previamente estudiados, bajas de tres saltos los catorce escalones de tu casa, como resultado casi te destrozas el tobillo, pero no hay tiempo para el dolor.

Te bebes de un trago el vaso de leche, tiras la mitad porque te achicharras la lengua, al tiempo que agarras la maleta. No recuerdas que asignaturas tienes hoy, así que coges todos los libros.

Con veinte libros a tus espaldas, un mísero paraguas picado, y un baso de leche rebotando en tus tripas, sales a la calle justo cuando empieza a llover tan fuerte que parece que va a diluviar. Por suerte el instituto solo está a un kilómetro de tu casa.

Mientras corres saludas al vecino, esquivas a la vieja con sombrilla por paraguas y eludes los charcos como buenamente puedes. Escuchas el timbre a lo lejos. Chorreando y resoplando, llegas a las puertas de ese infernal centro. Aún hay gente entrando, pero sabes que eso no basta para cantar victoria. EL siempre llega temprano, EL nunca tolera los retrasos.

Duros años de entrenamiento te permiten subir los escalones de cuatro en cuatro, eludir al chulo que le sonsaca las pelis al empollón y derrapar, cual jugador de béisbol, entre las piernas de esa profesora tan maciza que siempre lleva minifalda.

Por alguna clase de misterioso milagro, no te equivocas de clase. Compruebas a través de la ventanilla de la puerta como EL ya está pasando lista, por fortuna, aún no ha llegado a tu nombre. Tomas aliento, está distraído, puedes hacerlo.

Con más sigilo que Sam Fisher y Solid Snake juntos, abres la puerta y te deslizas cual sibilina serpiente. Dedicas unas décimas de segundo a vichear el tanga que sobresale de una compañera para, a continuación, justo antes de que el profesor mencione tu nombre, alcanzar tu puesto.

El plasta del profesor empieza dar su tostazo de monólogo. Suspirando, te agachas y empiezas a sacar tus libros solo para comprobar, horrorizado, que te has puesto el jersey del revés.

Bien venido a la vida de un estudiante. Bienvenido a TU vida.

## LA ESENCIA

### SOBRE LAS HISTORIAS

El enfoque de Cracy School es sencillo: llevar la loca vida de un estudiante. Personajes jóvenes, adolescentes, con las hormonas revolucionadas y veinte mil chorradas en la cabeza.

Este juego no está pensado para jugar con una temática simple y exclusiva. Antes de nada, tú y tus compañeros deberéis poneros de acuerdo en el tono exacto que más os llama la atención.

Podéis optar por llevar una vida fiel y real, encauzando la historia en las relaciones entre personajes (Series en plan Dawson crece o Compañeros); o darle un enfoque más, digamos, hilarante, como una versión rolera de animes y mangas japoneses (School Rumble, Tenjou Tenge, Chicho Terremoto o Ranma ½ por poner solo unos ejemplos). Tampoco se excluyen los elementos más fantásticos o violentos (Bible Black o GanZ, como ejemplos, ya que estamos con los animes).

Rivalidad en los deportes, líos amorosos entre personajes, luchas de popularidad, invocación de criaturas tentaculares y lujuriosas, concursos estrafalarios, profesores hilarantes y compañeros de clase estrambóticos, se mezclan con el día a día, y los problemas cotidianos, de los protagonistas.

No obstante, recuerda que estos son añadidos de trasfondo para apoyar las historias. La verdadera esencia, y hacia donde está enfocado el juego, es hacia la vida de sus personajes. Es decir, hacia la vida de los estudiantes.

Por tanto, lo primero que tendrás que hacer es charlar con tus compañeros de partida que tono preferís para el juego, y que es lo que esperáis de la partida.

A contrario de otros juegos de rol, este juego puede ser jugado muy bien con pocos participantes, o incluso con un solo jugador.

Las reglas para usarlo en modo de un solo jugador irán en cuadros azules.

### SOBRE LOS PERSONAJES

La diversidad de personajes puede ser tan amplia como deseéis. Los jugadores llevarán a estudiantes, cierto, pero estos pueden increíblemente diversos y complejos que deseemos.

Con solo fijarnos en series sobre estudiantes, ya sacar un montón de clichés estereotipados que nos sirvan de base para crear personajes: el play boy chulillo, el delincuente que le maltrata su padre, la chicha “marimacho”, la jefa de animadoras, los expertos en ates marciales, el tipo acomplejado, el Friki informático, la “empollona”, los pijos repelentes, los delegados de clase, el amante del dinero, el vago que no pega ni un golpe, la encargada del periódico local, el obseso por las prendas femeninas, etc., etc.

Claro que lo bueno es huir de los tópicos y crearte uno original. Es más, os invitamos a que reflejéis vuestras propias vivencias de estudiante, y las mezcléis con nuevos e interesantes elementos ficticios.

### SOBRE LAS REGLAS

A diferencia de otros juegos, aquí hemos optado por diluir el clásico puesto del director de juego, y las clásicas tiradas de dados. En lugar de ello, se usarán ciertas normas optativas, como son el sistema de jugada con cartas y la narración de partidas sin un director de juego fijo.

Los típicos atributos y habilidades también han sido sustituidos. A parte de ciertos rasgos básicos, lo que define a un estudiante son sus calificaciones y su peso en la historia. Cuanto más participe el jugador, y mejor lleve la vida de su personaje, mejor le irán las cosas.

La idea es fomentar la creación de partidas improvisadas y originales, con cierto toque de competitividad, que no necesite de una planificación exhaustiva, y en la que todos los participantes se vean involucrados por igual.

Sobre todo, recuerda que las reglas están para apoyar la historia. Si hay algo que no termina de gustarte, o que creas que se puede mejorar, cámbialo.

## LA PUESTA EN ESCENA

Antes de nada, lo primero que se ha de hacer en este juego es perfilar el entorno de juego.

Como ya se ha dicho, la variedad de historias distintas, y el tono de las mismas, puede variar a gusto de cada grupo. Por tanto, el entorno de juego ha de variar a gusto de cada uno.

Aquí se hablará de una ciudad, de un instituto y de unos grupos de estudiantes y de profesores, pero no se dará nombre alguno. Cuando tu y tus compañeros os pongáis a decidir el enfoque del juego, también deberéis de perfilar en que entorno jugareis.

Por ejemplo, en una partida seria, el instituto podría ser el de tu pueblo o ciudad, mientras que el de una partida más loca, podría ser ese que viste en cierto anime japonés y te descojonaste tanto.

Si te cuesta trabajo, contesta a estas preguntas.

### ¿QUÉ TONO TENDRÁN LAS PARTIDAS?

Lo primero es tener el enfoque de las mismas. Realistas, humorísticas, competitivas, de todo un poco, etc.

### ¿QUÉ ELEMENTOS PREFIERES?

Más abajo se dan muchos elementos para meter en las partidas (clubs escolares, clichés de profesores, zonas de la ciudad, etc.). A más elementos en el juego, más recursos para crear argumentos, pero también mayor riesgo de crear una historia caótica y difusa.

Vosotros decidís que aparece y que no. Nosotros solo sugerimos ideas.

Si juegas tu solo, te podrás ahorrar estas preguntas pero, en contra, tendrás que crearte todos los personajes e hilos argumentales tu solito.

### ¿QUÉ EXTENSIÓN TENDRÁ LA PARTIDA?

Puede parecer raro, pero no es tan fácil de discernir en este juego. En la mayoría de juegos de rol hay una intriga que desenvolver o un enemigo que derrotar. Aquí se trata de rolear la vida de un personaje, por lo que no tiene fin aparente.

Más adelante damos elementos para facilitar la estructura de la narración, como son los sueños y metas de los personajes, la competitividad entre jugadores

No obstante, la extensión de la crónica es algo en lo que siempre has de pensar.

### ¿OBJETIVOS DE LOS PERSONAJES?

Como la vida de un estudiante puede no tener fin, una buena idea es dar a cada personaje un objetivo o sueño que cumplir. Sacarse el curso, brillar en el club de esgrima, preparar el baile de fin de curso, ganar la competición de baloncesto, o lograr el amor de su vida, son algunas ideas que te pueden servir.

Los sueños y metas del personaje son escogidos en el momento de su creación, y pueden dar pie tanto a alianzas entre jugadores, como a conflictos y rivalidades.

### ¿PERSONAJES NO JUGADORES?

Los protagonistas no están solos en el mundo. Los compañeros de clase, estudiantes de otros grupos, los profesores, parientes, habitantes renombrados de la ciudad, y un largo etcétera comparten el escenario con los personajes de los jugadores. Ya que aquí tratamos la vida de los estudiantes, es preciso definir una serie de personajes conocidos por los mismos.

Para no hacer pesada la tarea, lo ideal es que cada jugador traiga unos diez personajes antes de iniciar la primera sesión de juego. De esta manera no solo os aseguráis de que todos os aprender el reglamento, si no que, inconscientemente, ya empezareis a manejar posibles hilos argumentales para la partida.

Definir las relaciones entre ellos, o dejar que surjan durante la partida ya es cosa vuestra.

## EL INSTITUTO

El centro de enseñanza al que acuden los personajes. No dejaremos ninguna clase de nombre o referencia sobre el centro, eso corre cuenta de cada grupo, y de lo que esperéis del juego.

Esto significa que podéis ambientar la partida tanto en vuestro propio barrio, como en una isla desierta (volcán incluido), en un campo de concentración para estudiantes criminales, en una ciudad futurista imaginaria, o cualquier otra cosa que se os ocurra.

Este manual hará todo lo posible para incentivar vuestra imaginación, pero tenéis que poner vuestro granito de arena.

## EL CENTRO

Más o menos, la pinta del centro es similar a la de cualquier otro instituto que conozcáis. Lo único que lo hace estrambótico es que, por alguna misteriosa razón (podéis inventárosla o dejarlo tal cual) el profesorado y la población estudiantil es mucho más estrambótica de lo que normalmente se esperaría.

Cada dos por tres, el aula de química salta por los aires, hay una pelea entre dos estudiantes disfrazados de samurai, aparece un robot (construido con materiales reciclados) en mitad del patio, algún alumno hace una invocación demoníaca, o al profesor de biología le da por resucitar al monstruo de Frankensein.

Y esto sería en un día calmado. Existe un tiparraco escurridizo que no hace más que espiar el vestuario de las chicas, el equipo de gimnasia rítmica parece más una sociedad de ninjas japoneses, en la biblioteca del centro siempre hay alguien investigando cosas raras, en los sótanos del centro se escuchan sonidos siniestros, y eso sin contar que en los terrenos colindantes al centro casi siempre cae un meteorito o se descubre algún que otro resto arqueológico.

Es por eso que los distintos individuos del centro están más que curados en espanto, y actúan con total normalidad cuando ocurren cosas tan raras como que una atractiva alienígena trate de seducir a un estudiante, o que uno de los alumnos se convierta en chica al mojarse, que dos flipados se enzarcen en una competición a medio camino del patinaje artístico y el kárate por el amor de una chica, o que una alumna sea caza-vampiros.

El centro en si es grande, bastante más de lo normal, lo suficiente para que existan múltiples zonas distintas y bien acondicionadas. En este centro existen cosas bastante inverosímiles, como podrían ser canchas para multitud de clubs deportivos distintos, aulas avanzadas para actividades extraescolares, o laboratorios extrañamente bien equipados con tecnología puntera.

Puedes dejar la explicación al aire, o aprovechar para personalizar más tu entorno de juego: el centro es el único de la región, o un lugar especializado en alumnos dotados (o problemáticos), un centro destinado al arte de la lucha, o a potenciar los deportes, un centro experimental, etc. etc.

Si, sería más sencillo darlo todo mascado, pero recuerda que en este juego no hay master que te monte la partida, por lo que cuantas más cosas imagines de ante mano, mejor os lo pasareis.

## ZONAS

Tantas como necesites, esa es la premisa. Aquí van algunos ejemplos, y algunas ideas de cómo sacarles partido.

### Aulas

Las zonas destinadas a impartir clase. Nadie se conoce todas las aulas de memoria, basta con saber el edificio y planta de aquellas que nos interesen. Básicamente, las hay de dos tipos:

- Las de uso particular. Son donde una determinada clase da las asignaturas básicas, y que no requieren de un acondicionamiento especial (lengua, matemática, ciencias sociales, etc.).
- Las de uso específico. Se diferencian de las anteriores en que están equipadas para una materia específica (la de arte, la de biología, la de informática, etc., etc.) También se diferencian en que los alumnos han de desplazarse a ellas entre clase y clase. Suele haber una de cada tipo en el edificio I y en el edificio II.

Algunas ideas:

- Conflicto social con algún alumno.
- Aventuras en los pasillos entre clase y clase.
- Intento de evasión para poder irte a otro sitio.
- Sabotaje al profesor para interrumpir la clase.

### Biblioteca

Una zona desorbitadamente grande dedicada a almacenar libros y material didáctico de toda clase. Existen tres plantas y unas veinte secciones de grandes estanterías llenas de libros. Aquí los estudiantes pueden encontrar información de toda clase (desde como jugar al D&D hasta como confeccionar explosivos caseros). El material más delicado está guardado bajo llave, y solo el bibliotecario y su esposa pueden usarlo sin el permiso de un profesor.

Gracias a su completa insonorización, podrían demoler el centro y nadie se enteraría. Por eso, muchos alumnos aprovechan para estudiar aquí, por lo que es frecuentada incluso a altas horas de la tarde.

Está absolutamente prohibido alzar la voz so pena mayor.

Algunas ideas:

- ¿Alguien ha dicho rituales satánicos?
- Búsqueda de información confidencial.
- Estudio adicional sobre alguna asignatura.
- Jugar alguna partida de rol y fomentar así esta afición entre los estudiantes.

### Cafetería

Centro de importancia capital para el alumnado, ya que son muy pocos los que pueden contar con un almuerzo casero (y menos aún los que lo conservan sin que se lo roben). Su horario es de 7:00 a 21:00, y se rumorea que el encargado-jefe jamás duerme.

El horario cumbre suele darse durante la hora del recreo y por las mañanas, donde, en ocasiones hay verdaderas batallas campales por no quedarse sin comer. Durante el resto del día, suele haber más o menos clientela entre profesores con horas libres, alumnos que se saltan las horas, alumnos con horas libres, alumnos que sabotean la clase del profesor y alumnos que no quieren ir a clase.

Durante el horario de comida se abre un comedor donde los alumnos tienen acceso a un buffet de dudosa calidad. También hay una especie de restaurante de lujo, peor ese es solo para profesores.

Si alguno de los personajes se le olvida pasar por aquí en todo el día, es posible que empiece a sufrir los síntomas del hambre.

Algunas ideas:

- Se acaba la comida, cientos de alumnos hambrientos en busca del último bollito.
- Producto defectuoso. Urge encontrar cura rápida contra la diarrea.
- Mortal Kombat para lograr encontrar asiento. Una variante es lograr sentarte al lado de ese compañero/a tan macizo.
- Soborno o coacción al encargado-jefe para que nos pase alimentos de contrabando.

## Despachos

La planta baja del segundo edificio está destinada al despacho del director, la sala de profesores, la conserjería, la secretaría y el jacuzzi para maestros. Ningún alumno puede entrar en esta zona sagrada so pena mayor.

Algunas ideas:

- Infiltración en territorio enemigo en búsqueda del santo grial, u otra cosa igual de valiosa (documentos incriminatorias, una copia del examen de la próxima jornada, etc.)
- Misión imposible en la sala de profesores. O lo que es lo mismo, apañártelas para abrir la taquilla de un profesor en busca de sus trapos sucios.
- El director te llama para cierto asunto.
- Uso fraudulento del material de oficina (como, por ejemplo, fotocopiar el Play Boy).

## Edificios de estudiantes

El centro cuenta con tres edificios unidos en forma de "U", siendo el segundo el que conecta a los otros dos. Cada edificio está conectado mediante puertas electrónicas y posee tres plantas.

En el primero están las aulas de alumnos menores de dieciséis años, mientras que en el segundo está las aulas de los alumnos mayores, los diferentes despachos del centro y un ascensor para que los profesores no se cansen subiendo escaleras. El tercero tiene la segunda planta en obras y solo se han habilitado talleres en la planta baja (nadie sabe que hay en la tercera).

Algunas ideas:

- Suena la alarma de incendios.
- El Centro queda incomunicado por alguna causa.
- Desaparece algún profesor (a los alumnos nadie los echa en falta).
- Conflictos bélicos con alumnos de otras clases.

## Enfermería

Lugar muy frecuentado por todo alumno aficionado al deporte. No hay herida que no te curen con un poco de yodo y una tiritita.

La enfermería del centro es famosa por su equipamiento de última generación y su increíble colección de estupefacientes.

Algunas ideas:

- Medicas lujuriosas y enfermeros sexys (o médicos lujuriosos y enfermeras sexys).
- Examen medico completo a toda o parte de la clase.
- Obtener cierto expediente médico.
- Obtener cierto medicamento.

## Laboratorios

Lugares dedicados al análisis y pruebas científicas. Existen laboratorios de biología y química. Solo los alumnos más avanzados (o más pelotilleros) pueden usar las instalaciones sin la supervisión de un profesor.

La planta baja del primer edificio está destinada al despacho del director, la sala de profesores, la

Algunas ideas:

- Creación de pócimas y emplastes.
- Análisis de sustancias extrañas.
- Soborno o coacción al profesor de turno para obtener sustancias exóticas.
- Uso fraudulento del material de laboratorio (como, por ejemplo, robar un poco de ácido para forzar una cerradura).

### Lavabos

Lugar por excelencia para relajarse, atender la llamada de la naturaleza, traficar con estupefacientes o practicar el acto carnal. Aquel alumno que se le olvide atender sus necesidades alguna vez que otra puede sufrir ciertos percances en el peor momento.

Hay uno por cada planta de los edificios, más un par de ellos en el patio y en recinto deportivo. Entrar en el lavabo del sexo opuesto está prohibido, so pena mayor.

Algunas ideas:

- Creación de pócimas y emplastes.
- Análisis de sustancias extrañas.
- Soborno o coacción al profesor de turno para obtener sustancias exóticas.
- Uso fraudulento del material de laboratorio (como, por ejemplo, robar un poco de ácido para forzar una cerradura).

### Patio

Una extensión de territorio poblada por césped, arbolitos y bancos que separa las pistas deportivas de los tres edificios. Suele usarse para relajarse y estirar las piernas.

El viejo jardinero suele guardar un odio enfermizo hacia los que estropean sus plantas.

Algunas ideas:

- Flirteos amorosos con algún personaje.
- Combates mortales al aire libre.
- Cambios bruscos y catastróficos en el clima.
- Meditación y contemplación del mundo.

### Pasillos y escaleras

Conectan, con mayor o menor éxito, las diferentes aulas y plantas de los edificios de estudiantes. Está terminantemente prohibido correr por los pasillos so pena mayor.

Algunas ideas:

- Se derrumba uno de los pasillos.
- Encuentro inesperado en uno de los pasillos.
- Han dado cera la suelo y resbala más que el hielo.
- Ruidos extraños y misteriosos.

### Pistas deportivas

2 ó 3 pistas más o menos acondicionadas para jugar al fútbol 7, realizar prácticas de atletismo y otros deportes al aire libre. También hay unas gradas y un puesto de perritos calientes (mejor no preguntes).

Algunas ideas:

- Conflicto deportivo entre El Centro y otro instituto.
- Desafío individual a uno de los personajes.
- Flirteos con animadoras o con el líder del equipo.
- Lucha a muerte por lograr más fondos para nuestro club.

### Recinto deportivo

Un amplio techado recinto acondicionado para le Voleibol, el baloncesto y otros deportes más de interior (nadie sabe de donde sacaron los arquitectos al definición de "deportes de interior"). También hay gradas, lavabos y vestuarios para ambos sexos. En torno al recinto hay un par de almacenes con material deportivo y de jardinería.

Algunas ideas:

- Orgías desenfrenadas
- Conflictos deportivos de toda índole
- Exhibiciones acrobáticas.
- Entrenamiento clandestino.

### Salón de actos múltiples

Es un aula mucho mayor con gradas, destinada para exposiciones y mítines. Tiene toda clase de material audiovisual y una buena colección de videos no didácticos.

Algunas ideas:

- Conferencia de alguien importante.
- Una de cine.
- Agenciarte una cámara de video.
- Buscar cierta película interesante.

### Subsuelo

Calderas, sótanos, tuberías, túneles secretos. Nadie sabe a ciencia cierta lo que hay haya abajo.

Algunas ideas:

- Secuestro o desaparición de alguien apreciado.
- Curiosidad morbosa por investigar.
- Temblores.
- Grietas o pasajes ocultos

### Talleres

Aulas bien acondicionadas para las asignaturas de tecnología e informática. También hay otros donde, por las tardes, se dan cursos avanzados de electrónica, mecánica y robótica.

- Proyectos secretos por doquier.
- Bajarte porno por Emule desde el taller de informática.
- Uso fraudulento de material tecnológico (como crearte tu propio Cyborg sexual).
- Soborno o coacción al profesor de turno para obtener equipamiento o material de contrabando.

## LAS CLASES

### Horarios

Gran parte de la vida laboral de un estudiante consiste, en teoría, en asistir a clase. Indistintamente del horario lectivo que tenga tu ciudad natal, en El Centro se usa un horario propio y especializado:

- El Centro es abierto por el conserje a las 7:30 y permanece abierto hasta las 22:30. Si alguien se queda encerrado, mala suerte.
- Las clases comienzan a las 8:30, cada clase dura 55 min., más otro cinco usados para el traslado del profesor. No esta permitido llegar tarde a una clase so pena mayor.
- Hay un descanso de 11:30 a 12:00 para tomar un tentempié y estirar las piernas.
- De 14:30 a 16:30 se da tiempo para almorzar. El comedor del Centro cierra a las 16:00. El que se quede sin comer, mala suerte.
- Hasta las 16:30 hay un par de clases más, generalmente de asignaturas algo más relajadas.
- A partir de las 19:00 comienzan las actividades extraescolares, como los entrenamientos deportivos, los cursos avanzados en talleres y las actividades de los diversos clubes.
- La biblioteca y la cafetería permanecen abiertos de 7:30 a 22:00.

Con este horario se trata, con escaso éxito, de disminuir el gamberrismo estudiantil y dejar tan exhaustos a los jóvenes que no tengan ganas de hacer nada mallo, también tiene la ventaja de dejar a los padres más tiempo libre.

El horario ha sido pensado como horario español. Así que según la región, país, continente o planeta donde se juegue, puede que te convenga modificar el horario. Usad el sentido común.

## Asistencia

Una de las particularidades de las clases es que hay que asistir a ellas. Por tanto, lo suyo es que os confeccionéis un horario con las diversas asignaturas del curso (en los apéndices de ejemplo, tranquilos).

Se supone que la falta de asistencia puede traer sanciones gordas, pero es a los estudiantes a la que trae floja, e inventan mil y una excusas y tretas para eludir sus obligaciones (desde fingir una enfermedad hasta montar un atentado en contra del profesor, pasando por el soborno y la extorsión).

Más grave es sin embargo aprender las asignaturas. Un personaje sin una buena puntuación en ellas es un pringado, ya que no podrá realizar ninguna acción decente, y la única manera de subir de puntuación es estudiar. Ve reparto de experiencia más adelante.

Por tanto, el jugador está en un dilema. Si su personaje asiste a clase, no podrá estar en otro lugar, mientras que si se va a flirtear por ahí, no podrá adquirir esos niveles tan útiles en cierta asignatura.

Cuando un personaje está en clase, queda incapacitado durante un rato, y el jugador no podrá hacer uso de él hasta que termine. Eso, sin embargo, no impide que el jugador influya en la historia de otro modo, como se explica en el reglamento del juego.

## Cursos avanzados y otras yerbas

La participación en clubes, deportes y cursos avanzados es opcional. Pero si el personaje se apunta, serán tratadas como una clase más.

Algunas asignaturas permiten ser estudiadas tanto en clubes como en clases, por lo que pueden usarse para dotar de una mayor flexibilidad al horario del estudiante.

## NORMATIVA

Como toda institución formal y responsable, El Centro también tiene sus normas:

- El desarrollo académico es fundamental. El que no apruebe ni muestre interés, comete una falta grave.
- Los profesores siempre tienen la razón. No darsela es una falta grave.

- En caso de no tenerla, se aplica la segunda norma. Decir lo contrario es una falta grave.
- Los profesores no flirtean con el alumnado. Los educan. Decir lo contrario es una falta grave.
- Los profesores son educados, corteses, bien parecidos, y no tienen ni un solo vicio remarcable. Decir lo contrario es una falta grave.
- El material del centro es de primera calidad, por mucho que se diga que es viejo y obsoleto. Dañar el material del centro es una falta grave.
- No asistir a clase es una falta grave, si el profesor en cuestión señala dicha falta.
- Agredir o acosar a un alumno sin permiso de un profesor es una falta grave.
- Mostrar alguna clase de comportamiento lascivo o poco decoroso es considerado una falta grave. Según el profesor que te pille, puede que el acto en cuestión sea remarcado como algo grave, o puede que te pida participar en la orgía.
- Las faltas graves pueden acarrear toda clase de consecuencias humillantes y funestas, a juicio del profesorado o, en última instancia, del divino director del centro. Generalmente el alumno es recluido hasta que se le impone un castigo adecuado.
- Algunos actos determinados pueden ser considerados penas menores o mayores según el sapientísimo juicio de un profesor. Una pena menor puede pasar con un par de azotes, una mayor es considerada casi igual que una falta grave, pero se castiga en el acto.
- Las faltas graves no importan en absoluto si el alumno es lo suficientemente rico o hace bastante la pelota.

## LOS CLUBES

### Uso

Los clubes son diversas agrupaciones de alumnos con una afición en común. Un club permite al estudiante a acceder a recursos que normalmente no tendría, así como la posibilidad de estudiar cierta asignatura, y de conocer nuevos amigos y enemigos.

Para lograr ciertas metas (como convertirte en papara Chi) es casi obligatorio pertenecer a un club, para otros (ligarte a la jefa de animadoras) puede representar una gran ayuda.

Si nadie dice lo contrario, los personajes comienzan sin ser de ningún club. En principio, cualquiera puede acceder a un club si muestra interés y supera cierta prueba de acceso.

### EJEMPLOS

Algunos ejemplos de clubes. Sentiros libres de crear todos los que se os ocurran.

#### Club de animadoras

**Descripción:** Asociación de chavalas de muy buen ver que se encargan de vitorear a los diversos equipos deportivos del Centro.

**Cosas buenas:** Te codeas con la crem de la crem social. Te permite aprender las asignaturas de Educación Física, Ciencias Sociales, y de Biología aplicada (no preguntes).

**Cosas malas:** Hasta la fecha, ningún personaje masculino ha sido admitido.

**Prueba de acceso:** Se requiere de cierta notoriedad social y un buen uso de los pompones.

#### Club de Ajedrez

**Descripción:** Si señor, también tienes su club.

**Cosas buenas:** Te da acceso a la población más intelectual del Centro. Te permite aprender las asignaturas de Matemáticas, Percepción extra-sensorial, y la de Técnicas de Estudio.

**Cosas malas:** Entrarás en guerra automática contra el club de los deportistas, que alegan que el ajedrez no es un deporte.

**Prueba de acceso:** Se requiere demostrar una inteligencia y estrategia sublimes.

#### Club deportivos básicos

**Descripción:** Existe un club para cada uno de los deportes del centro. Los más comunes suelen ser el fútbol, el baloncesto, el atletismo, el balón prisionero y el voleibol. En vuestras partidas puede haber los que creáis oportunos.

**Cosas buenas:** Si tu equipo gana encuentros tu popularidad subirá como la espuma. Te permite aprender las asignaturas de Educación Física, Ciencias Sociales, y de Biología aplicada (no preguntes).

**Cosas malas:** Si tu equipo pierde encuentros tu polaridad quedará por los suelos. Hay mucho riesgo de conflictos con equipos rivales.

**Prueba de acceso:** Demostrar lo bueno que eres jugando.

#### Clubes de lucha

**Descripción:** Existen diversos clubes creados con el fin de perfeccionarse en el arte del combate. El tempo, la esgrima, el kárate, la lucha libre y el sumo son los más populares. En vuestras partidas puede haber los que creáis oportunos.

**Cosas buenas:** Intimidación y respeto. Te permite aprender las asignaturas de Educación Física, Ética y de Defensa Personal.

**Cosas malas:** La violencia será una constante en tu vida.

**Prueba de acceso:** Derrotar a cierto número de rivales.

#### Periódico estudiantil

**Descripción:** Centro neurálgico de donde salen todos los rumores y chismes del Centro.

**Cosas buenas:** Te da acceso a material e información clasificados. Permite aprender las asignaturas de Ciencias Sociales, Educación básica y Lengua.

**Cosas malas:** La fama de la prensa amarilla te acompañará siempre.

**Prueba de acceso:** conseguir una buena noticia.

### Club de rol

**Descripción:** Seguidores de una afición noble y milenaria. Marginados y oprimidos, han jurado defender su afición en un mundo que los teme y los odia.

**Cosas buenas:** Te da acceso a la población más marginada (y, por tanto, la más unida) del Centro. Permite aprender las asignaturas de Defensa Personal, Ciencias Políticas y Técnicas de Estudio. ¿Creías que jugar al D&D y al Mutantes en la Sombra no tenía aplicaciones prácticas?

**Cosas malas:** Serás un marginado de por vida.

**Prueba de acceso:** Mostrar vivo entusiasmo por el rol.

### Cursos especializados

**Descripción:** Por las tardes, los talleres del tercer edificio estudiantil se abren para dar cursos de toda índole. Inventad todo aquel que necesitéis. Suele distinguirse entre cursos de taller (tecnología, informática), y los cursos de laboratorio (física y química, biología).

**Cosas buenas:** Te da acceso a material difícilmente accesible de otro modo. Permite aprender algunas asignaturas, según el curso. Escoger tres entre: Tecnología, Física y Química, Biología, Informática, Lengua y Expresión artística.

**Cosas malas:** Son igual de aburridos que las clases.

**Prueba de acceso:** Vivo interés y asistencia.

### Sectas religiosas

**Descripción:**

**Cosas buenas:** Te da acceso a ayuda e información difícilmente accesible de otro modo. Permite aprender las asignaturas de Ocultismo, Ética y Ciencias Políticas.

**Cosas malas:** La gente no confiará mucho en ti que digamos.

**Prueba de acceso:** El sumo sacerdote (o sacerdotisa) te pondrá a prueba.

## LOS PROFESORES

### EL USO

El equipo docente del Centro. Encargados de impartir clases y de vigilar la actitud rocambolesca de los alumnos, son el principal elemento de control dentro del Centro.

Lástima que estén, cuanto menos, tan majaras como los alumnos.

La principal función de los profesores en este juego es representar la faceta adulta y la autoridad dentro de las partidas. Un profesor puede ser esa persona que te da un buen consejo en un momento dado, o el cabronazo obsesivo por las normas. Los hay para todos los gustos.

Cuando montes el escenario de juego, y empecéis a crear personajes secundarios, es preciso crear un profesor por asignatura, así como tener en mente algunos puestos adicionales (director del centro, encargado jefe de la cafetería, el jardinero, el encargado de la enfermería).

Claro que no es preciso montarlo todo desde el comienzo, se puede montar lo imprescindible, y luego ir añadiendo personajes a lo largo que la historia avance.

### CLICHÉS

La variedad de profesores puede ser tan variada como la de alumnos. Aunque, a nivel de reglas, se crean igual, su carácter e intereses son opuestos a los de los estudiantes. Aquí dejo un puñado de ejemplos. Todos son aplicables tanto al sexo masculino como al femenino.

- El perverso. Interesados sobre todo en espiar jovencitas, coleccionar prendas íntimas y otras cosas fetichistas.
- El erudito. Contenedor de conocimientos por excelencia, jamás admite que se ha equivocado.
- El obsesivo. Perfeccionista y meticuloso hasta el extremo. Sigue las normas a rajatabla.
- El paranoico. Recién sacado del manicomio, ve conspiraciones y amenazas por todas partes.
- El Fan. Seguidor de alguna afición minoritaria, como el ajedrez o el rol. Suele ser buena gente.

- El fanático. Seguidor acérrimo de algún deporte o club. Hará cualquier cosa para que su equipo gane.
- El místico. Experto en esoterismo y ciencias ocultas. Suele vestir de forma extraña y tener la mirada ausente.
- El coleccionista compulsivo. Amante obsesivo de las figuritas de plomo, de los sellos, de los cromos de béisbol, de cualquier otra pijada que se te ocurra.
- El adicto. No puede pasar sin cierta sustancia. Suele llevar su afición en secreto.
- El maniático. Aquel que impone alguna norma extraña en sus clases (vestir de cierta forma, cortarse el pelo de alguna extraña manera, etc.)
- El borrachín. Todo aquel que posea cierta tendencia a coger la cogorza. No suelen hacer nada por ocultar su estado.
- El culturista. Obsesionado con el poderío y aspecto físico. Muy aficionado a torturar a los alumnos con infinitas tandas de ejercicios.
- El científico loco. Especializado en realizar experimentos extraños, cagarla en la mitad de ellos y olvidar las notas de la otra mitad.
- El militar. Personaje con alta calificación en explosivos, combate a muerte y técnicas de guerra. Dirige las clases con disciplina y muchas tablas de flexiones. El uso de armas de fuego o de camuflaje de combate es opcional en las clases.
- El pasota. Aquel que pasa de todo y se esfuerza lo mínimo indispensable. Suele hacer verdaderos malabares para vagar.
- El manitas. El chapuzas del Centro e inventor en sus ratos libres.
- El satánico. Especialista en ritos ocultistas y criaturas demoníacas. Suelen ir de negro.
- La histérica insufrible. Personaje peculiar que se lo toma todo como algo tremendo. Suele provocar ataques de nervios en todo aquel que pase más de cinco minutos con ella.
- La religiosa. Fanática hasta el extremo de cierta religión. Suele hacer propaganda a diestro y siniestro sobre sus ideales.
- La currante. Aquella que pone el trabajo a su propia salud. Muy perfeccionista.
- La chismosa. Especialmente interesada en todo los cuchicheos del Centro. No suele estarse callada ni bajo el agua.
- La ludópata. Jugadora compulsiva y con problemas financieros continuos. Suele ser experta en póker y otros juegos de azar.
- La misteriosa. Nadie sabe nada sobre ella.
- La ligona. Especialista en ligar y flirtear. No se obsesiona con nada, simplemente se le da bien seducir a los demás. Suelen ser muy respetados por el alumnado del sexo opuesto (y parte del mismo).
- La dominatriz. Especialista en usar el cuero y el látigo. Muy altiva y dominante.
- La alegre. Hiperactiva y bonachona, suele estar continuamente saltando de alegría continuamente.
- La amistosa. Amiga del alumnado y buena gente en general. Es de las pocas personas cuerdas en El Centro.
- La lujuriosa. Obsesiva y experta en toda clase de actos sexuales. A contrario del pervertido, no se limita a espiar, si no que lo suyo es el contacto carnal.
- La observadora. Extraña individual que siempre se entera de todo, nadie sabe como ni cuando. En los conflictos, rara vez se decanta por alguno de los bandos.
- La servicial. Amable y afectuosa, siempre está dispuesta a ayudar a los demás.
- La justiciera. Defensora de la justicia y de las causas perdidas. No duda en enfundarse el traje de súper héroe y subirse a lo alto de los tejados para soltar discursos y luchar contra criminales.
- La firme. Estricta en las normas y en el procedimiento. Suele ser previsible y aburrida en sus actos.
- La pomposa. Ruidosa y egocéntrica, le gusta ser el centro de atención. Viste siempre de forma extraña y llamativa. Muy dado a los actos musicales.
- La protectora. Maestra que cuida de su clase cual madre con sus retoños. No es que predique el uso del condón, es que se mete en la cama contigo y tu novia para que no hagáis nada de lo que luego os podáis arrepentir.

## LA SANA RIVALIDAD

Con tan diversidad de personajes estrambóticos y de objetivos diferentes, es muy frecuente que los temperamentos choques y surjan conflictos por doquier.

En un juego donde no hay una trama prefijada, los conflictos entre personajes e instituciones se vuelven uno de los motores fundamentales a la hora de crear una historia.

### RIVALIDAD INTERIOR

Suele ser más íntima, y relacionada con los obstáculos a superar por uno solo de los personajes. Rara vez sirve como eje para modificar toda la trama de la historia.

#### Rivalidad entre alumnos

Una de las máximas de este juego es que cada personaje tiene unas metas a cumplir. Eso, por definición, te lleva a conocer a aliados en potencia como a enemigos y rivales irrefutables, ya sea personajes no jugadores o, en ocasiones, a los personajes que lleven alguno de tus compañeros.

Suelen darse cuando dos alumnos quieren lograr el mismo objetivo, o cuando sus objetivos son opuestos. Un buen ejemplo es que dos personajes tengan como objetivo ligarse a la misma chica.

También se pueden meter rivalidades menores (como un encuentro imprevisto con el chulo de la clase) solo para amenizar la trama.

#### Rivalidad con los profesores

Cada vez que se intente infringir alguna norma del Centro, se corre el riesgo de enfrentarse a un profesor si te descubre. Estos conflictos rara vez son motivos personales, aunque, dependiendo de las mentalidades de los personajes implicados, la cosa puede ir a mayores.

De ante mano, los maestros tienen al sistema de su parte, por tanto, el alumno deberá de usar su ingenio y particulares recursos para salir indemne.

## RIVALIDAD EXTERIOR

Se diferencia de la anterior en que involucra a mucha más gente y, por tanto, sus consecuencias tienen más peso sobre la historia.

Generalmente, se necesita de una historia algo más elaborada para incluir un suceso de esta índole. Por ejemplo, una clase no reta a un duelo de pistolas de pintura a la otra así por las buenas, si no que suele haber una presentación del concurso, un pique previo con algunos alumnos y un conflicto más generalizado más tarde.

#### Rivalidad entre clases

El honor y prestigio de su clase es muy importante para el alumno, por eso, suele acudir en masa cuando este está en peligro.

Suele darse en situaciones didácticas o lúdicas impuestas por el profesorado (bailes de fin de semestre, olimpiadas estudiantiles, guerras con globos de agua, obras de teatro, y otras iniciativas similares).

#### Rivalidad entre clubes

En este caso, es el honor y prestigio del club lo que está en juego. Todos los clubes están en continua lucha para acaparar nuevos miembros u obtener más subvenciones del centro. Esto incluye, espionaje, sabotaje, coacción y guerra bacteriológica si es preciso.

#### Rivalidad entre centros

Como las otras dos, pero contra otros institutos y con finales emitidas por TV. Suele haber primero una ronda previa para escoger a los miembros más capacitados de cada centro.

# LA ZONA COLINDANTE

Aunque el instituto es muy importante en la partida, no es el único núcleo de población (a menos, claro, que os de por ambientar el juego en una colonia espacial, o en una isla volcánica), por lo que se ha de tener en cuenta el exterior también.

Como siempre, podéis agregar o inventar lo que deseéis. Aquí van algunos ejemplos.

## LA CIUDAD

Un centro urbano más o menos grande, con todo lo que suele haber en una urbe moderna.

### PERSONAJES COMUNES

En toda historia, siempre hay algunos personajes clásicos.

- El alcalde corrupto.
- El oficial de policía despistado.
- El médico amnésico.
- Los albañiles manazas.
- Los padres paranoicos.
- La vecina exhibicionista.
- El barman del garito de moda.
- El vengador tóxico.
- La abuela experta en artes marciales.
- El súper héroe local.
- El empresario avaricioso.
- El dueño de la tienda de cómics (clasificado como Friki de nivel 20).
- El vendedor obsesivo.
- El chivato del barrio.
- El inventor chalado.
- El ufólogo extravagante.
- Etc.

Más que ningún otro estos tipos de personajes son los menos utilizados, ya que, salvo en situaciones muy concretas, los estudiantes no se relacionarán mucho con ellos. Por tanto, no es preciso que os molestéis crear este tipo de personajes en las primeras sesiones, solo cuando realmente sean necesarios y se les saque provecho.

## ZONAS

A parte de lo esencial (tiendas de ultramarinos, videoclubes y los hogares de los estudiantes) también hay unas cuantas zonas interesantes.

### Centro comercial

Aunque en la ciudad hay toda clase de tiendas (desde ferreterías a sex shoops) es el centro comercial donde mayor afluencia de estudiantes.

Es en este lugar donde la juventud juega a los bolos, va al cine y se intoxica con hamburguesas fraudulentas.

También hay salas de juegos y una pista de patinaje sobre hielo.

Algunas ideas:

- Competiciones de patinaje, bolos o videojuegos.
- Cita importante.
- Adquisición de regalos o cosas útiles.
- Promoción de un nuevo producto.

### Discotecas y pubs

Una de las cosas que más les gusta a los estudiantes y a todo los ciudadanos en general es irse de juerga. Por eso la ciudad está bien surtida de garitos y varias discotecas.

Todo sector de la población tiene su particular rincón de ocio.

Algunas ideas:

- Por algún motivo extravagante, se impone la ley seca en la ciudad. Nada de alcohol y muchas protestas.
- Noche de juerga en la todos participan.
- Fiestorro especial en alguno de los garitos.
- Ligue exuberante.

### Zoológico

Lugar de ocio y entretenimiento donde todo el que lo desea puede ver diversas clases de animalitos adorables (lagartos, tarántulas, etc.)

El zoo de la ciudad es famoso por su programa de integración de especies salvajes, y continuamente están llegando especies nuevas.

También es famoso por su centro de investigación biológica y por tener un veterinario que le gusta atender a animalitos necesitados sin cobrar nada.

Algunas ideas:

- Excursión escolar.
- Se escapa algún bichito inocente.
- Se inaugura un acuario en la ciudad.
- Los animales se comportan de forma extraña.

### Edificios estatales

En toda ciudad hay ayuntamientos, oficinas de correos, comisarías de policía, hospitales, cuartel de bomberos y esas cosas.

Algunas ideas:

- Excursión a algún sitio de estos.
- Cursos avanzados en otros sitios.
- Trabajo a tiempo parcial porque, por algún motivo extravagante, falta gente para trabajar.
- Alerta máxima a todas las unidades.

### Recintos sagrados

Iglesias, cementerios, ruinas ancestrales y todo lo que se os ocurra. Sitios muy propicios para ir a rezar o para tener un momento de intimidad con tu pareja.

Algunas ideas:

- Una escapadita nocturna para decorar las lápidas con toques de spray.
- Rituales ancestrales o satánicos.
- Bodas, entierros y bautizos por doquier.
- Invasión zombi.

### Plazas y parques

Zonas verdes y de ocio muy bonitas para que la gente tome el sol y los vegetales alimenten a los patos del lago.

Algunas ideas:

- Gamberros en el parque.
- Un viajecito en canoa por el lago.
- Un partidito de baloncesto en esa plaza con canastas.
- Una visita al parque de atracciones.

### Teatros y museos

Lugares cultos para gente culta. Se pueden visitar para aprender cosas irrelevantes.

Algunas ideas:

- Exposición de arte egipcio.
- Búsqueda de información sobre ocultismo.
- Convencer a tu pareja que eres alguien culto.
- Conoces a una actriz.

## EL MERCADO

Todos los domingos a las afueras de la ciudad se monta un rastrillo donde vendedores ambulantes de toda clase exponen sus productos de refinada calidad.

Aquí se puede encontrar de todo, desde DVDS pirata hasta ingredientes para pociones mágicas, todo es cuestión de saber buscar y comprar.

Además, el recinto también da acogida a cualquier otra atracción ambulante que pueda aparecer.

Se ha optado por introducir el mercado en este juego por tres motivos:

- Para que los jugadores tengan una excusa para comprar elementos exóticos (incienso para hipnotizar, bolas de adivina, armamento medieval, etc.) **con la condición** de que sean elementos únicos y que no se puedan “pedir” de nuevo si se extravían. Echad imaginación.
- Para que “sangre fresca” venga a la ciudad de vez en cuando.
- Para poder montar ferias, circos y exposiciones cuando lo deseéis.

## OBJETOS BIZARROS

Algunos ejemplos de cacharros útiles.

### Ropa de camuflaje

Para pasar inadvertido en cualquier situación, las hay modelo selva, modelo Polo Norte, para camuflarte en la arena y de un bonito color negro.

### Güija

Para poder comunicarte con los espíritus y preguntarles como se está al otro lado.

### Caña del amor

Una peculiar caña con una ventosa al otro lado. Aquel al que se pesque quedará marcado con un signo de carpa y se enamorará cada vez más de nosotros hasta la obsesión. Para desconjurar al afectado, pegar la ventosa de nuevo sobre la marca de la carpa.

### Agua de Jusenko

Una maldición caerá sobre aquel que se moje con ella. La maldición consiste en que el afectado se transformara en otra cosa si se moja con agua fría, y volverá a su estado normal si se moja con agua caliente. Tratar como un vicio.

Ejemplos: chica pelirroja, cerdito enano, pato, gata, panda, minotauro alado, viejo verde, etc.

### Montaña rusa

Cualquiera que se monte terminará en un mundo fantástico lleno de seres extraños.

### Filtros y brebaje

Laxantes, somníferos, sueros de la verdad y todo lo que se te ocurra.

### Porra eléctrica

Para noquear sin ser noqueado.

### Gorracoptero

Gorra con hélice para poder volar un rato.

### Cámara tele dirigida

Una esfera flotante con cámara y un mando con monitor. Muy útil para espiar.

### Gafas de rayos X

Perfectas para ver a través de objetos. Graduables desde los 10mm al metro de profundidad.

## EL BOSQUE

Otro de los lugares interesantes donde se pueden desarrollar tramas e historias sorprendentes.

No lejos de la ciudad hay una colina rodeada de árboles y un arroyo, creando un bonito espacio natural, aprovechable de múltiples formas.

## EXCURSIONES

Es algo común para los estudiantes ir de picnic, hacer senderismo o realizar una excursión saludable a la montaña.

Cambiar el entorno natural por uno más salvaje puede dar multitud de situaciones exóticas. Os lo podéis montar de dos formas: bien como parte de la jornada escolar, o bien ir con tus colegas por vuestra cuenta y riesgo.

### Excursión escolar

Puede que algún profesor (u otra persona) tenga la brillante idea de dar un viajecito por la naturaleza. En este caso, toda la clase (y puede que alguna otra más) participará en el evento.

Algunas ideas:

- Excursión al monasterio o al balneario.
- Alguien se extravía durante la marcha.
- Una carrera de supervivencia a través del bosque. Competición pura y dura.
- ¿Animales salvajes?
- Un poco de arqueología.
- Prueba de supervivencia para toda la clase.

### Viaje a la montaña improvisado

También es posible que a los personajes, en algún fin de semana libre, le de por hacer una excursión con algunos amigos a la montaña.

Algunas ideas:

- El chico que le gusta a una protagonista va a hacer picnic al bosque.
- ¡Incendio forestal!
- A la búsqueda del tesoro.
- Sucesos extraños en la vieja mina.
- Jugar una partida de rol en Vivo de Comandos en Guerra o con pistolas de pintura.
- Vamos a invitar a las chicas al balneario.

## ZONAS GEOGRÁFICAS

Como todos los escenarios en este juego, el Bosque de la montaña puede contener todo lo que os apetezca y os ayude a la hora de hilar vuestra historia.

### Balneario

Un lugar apacible y tranquilo, lleno de aguas termales. Ideal para relajarse un rato o espiar chicas cuando se bañan.

Inexplicablemente, hay una banda de monos que roban la ropa de la gente.

### Monasterio

Lugar de retiro espiritual donde, según las malas lenguas, hay demonios, ritos ocultistas y toda clase de perversiones.

No obstante, es un bonito lugar para visitar, rezar o ir a encender velitas. Más de uno ha logrado aprobar gracias a la inspiración divina de esas velas, así que algún poder deberá de tener.

### Grutas y minas

Según la gente vieja, la colina está casi hueca, completamente llena de túneles (tanto naturales, como excavados por el hombre). Al parecer, hubo actividad minera hace tiempo en la zona.

Grutas, minas abandonadas y túneles que no se sabe donde acaban. Nadie está seguro de lo que hay allá abajo.

Buen sitio para refugiarte si te pilla una tormenta en el bosque.

### Zona de picnic

Hay una zona, situada al comienzo del bosque, acondicionada con mesas, taburetes y barbacoas de piedra para que todo ciudadano con tiempo libre venga a practicar el sano deporte del picnic.

Los más afortunados (por no decir ricos) incluso tienen una cabaña más a dentro en el bosque para hacer picnic por su cuenta y riesgo.

### Selva profunda

Por llamarlo de algún modo. Es la parte del bosque, más allá de la colina, a la que nadie en su sano juicio se atreve pisar.

Las viejas historias cuentan toda clase de chismes supersticiosos sobre esta zona.

### El río

Si también hay un río donde los adultos pescan, los niños se bañan y las fábricas sueltan sus desperdicios.

Hay una modesta tienda en su orilla que alquila bicicletas y barcas.

### Ruinas

Para finalizar, puedes meter toda clase de restos arqueológicos y restos de civilización que quieras: la mansión de la colina que ardió, el torreón ese que se derrumbó, restos arqueológicos, los huesos de un dinosaurio, un castillo de cierto noble transilvano, un cementerio indio, o cualquier otra locura que pegue con vuestro estilo de juego.

## HABITANTES

Aunque generalmente un bosque es lugar para plantas y animalitos, nadie dice que no os podáis encontrar algún pintoresco personaje de vez en cuando:

- Los cachondos monjes y sacerdotisas del monasterio (versión japonesa).
- Algún que otro leñador.
- Los cazadores que buscan al Pies Grandes.
- Algún fanático de la entomología.
- El ermitaño ese que vive en una gruta y huele tan mal.
- Cierta vejete que enseña artes marciales.
- Gnomos, hadas, duendes y toda clase de seres fericos. Hay mucha leyenda suelta.
- Los buscadores del Arca Perdida que se han extraviado.
- Ese chaval que se extravió hace 20 años.
- La versión sin copyright de Tarzán.
- A Caperucita y El Lobo Feroz o, si lo preferís, a Blanca nieves y los Siete enanitos.
- Etc.

# CREAR UN PERSONAJE

El personaje es la representación ficticia de un individuo que participa en la historia. Los personajes que representan a un jugador se les denomina Personajes Jugadores o Principales, el resto son Personajes No Jugadores.

Si juegas en solitario, puedes crearte varios personajes principales para llevarlos simultáneamente en el juego, claro, siempre y cuando seas capaz de llevarlos a todos por igual.

## CONCEPTOS NARRATIVOS

Son elementos que confeccionan nuestro personaje, pero que no suponen un valor numérico en su ficha de personaje.

### DUDAS EXISTENCIALES

Antes de nada, lo primero que tienes que pensar es quien es tu personaje. Contesta a estas preguntas si no lo tienes claro.

Si juegas solo, puedes crearte a 2 ó 3 acompañantes adicionales del mismo modo.

#### ¿Quién soy?

Nombre, edad, la forma de ganarse la vida, estado civil, etc.

#### ¿Qué me gusta?

Géneros de rol que prefieres, bebida alcohólica preferida, preferencias sexuales, y esas cosas.

#### ¿Cómo soy?

Aspecto físico en general (escuálido, cachas, obeso, pálido, de piel verde, etc.) Se creativo.

#### ¿Cómo actúo?

Algunos apuntes del comportamiento de nuestro personaje (conducta compulsiva, manías ocultas, si eres o no un psicópata, etc.)

#### ¿Por qué he terminado en este lugar tan endiabladamente cutre?

O lo que es lo mismo, tu historia antes de llegar a este lugar alejado de la mano de Dios.

#### ¿Cómo diantres he terminado con esta panda de locos?

Como conociste a tus actuales compañeros de panda. Esto es bueno hacerlo en grupo, para que cuadren las historias de todos los jugadores

#### ¿Qué me propongo?

Motivaciones abyectas y ocultas de nuestro personaje (ligarse a la maestra, licenciarse en psicología criminal, convertirse en amo del mundo, o cualquier cosa bizarra que se te ocurra).

#### ¿Pertenezco a una secta?

Un grupo de afiliación, club deportivo o similar al que se pertenezca. Si no tienes ninguno, no tendrás que ir a sus reuniones, pero tampoco podrás pedirles ayuda en un momento dado.

## ROLES NARRATIVOS

Además de llevar a su personaje, cada uno de los jugadores participantes ha de asumir un papel en la narración de los acontecimientos. Papel que irá fluctuando en uno u otro puesto según las circunstancias.

En función del curso que tome la partida, un jugador puede tener cuatro "posiciones" dentro de ella

### JUGADOR ACTIVO

Es el jugador cuyo personaje está actuando ahora mismo. Generalmente, el puesto de jugador activo solo se mantiene durante un turno, luego pasa al jugador de la izquierda.

Cuando un jugador deja a su personaje dentro se una clase, no podrá usar a su personaje durante la escena siguiente, pero eso no quita que no pueda interactuar con la historia, y llevar el rol de jugador activo.

## JUGADORES PASIVOS

Son los demás jugadores que llevan un personaje, pero que en ese momento están en silencio, comprobando como actúa el Jugador Activo.

Si juegas solo, este tipo de personajes se manejan igual, solo que el jugador deberá de saltar de papel en cada turno, y tratarlos a todos personajes por igual.

## NARRADOR ACTUAL

Es un jugador (activo o pasivo) que se encarga de hilar los acontecimientos para que tengan sentido. Es decir ha de apañárselas para que las acciones de los jugadores y los sucesos fortuitos fluyan en una historia medianamente coherente.

Al comenzar la partida, el puesto de Narrador es asignado mediante azar (el que saque la carta con valor más alto), luego va rotando:

- Jugar una carta comodín te convierte en narrador.
- Quitarle un punto de narración al personaje del narrador actual te convierte en el nuevo narrador.
- Dejar sin puntos de narración a un jugador te convierte en narrador.
- Puedes negociar con el narrador actual para que te ceda su puesto, a cambio de hacerle un favor al personaje del antiguo narrador.
- Ganar de golpe 5 puntos de narración consecutivamente sin perder ninguno te convierte en narrador.

Ser el Narrador es difícil, pero tiene sus ventajas:

- Puedes introducir hechos y personajes en la historia sin gastar puntos de narración.
- El personaje del Narrador gana un punto de narración de cada jugador cada cuarto de hora de juego (siempre que no se le olvide reclamarlo).

Evidentemente, si se juega solo, el rol de Jugador Activo y el de Narrador siempre irán unidos, y el punto de narración se otorga al personaje que esté activo **justo** cuando transcurre el cuarto de hora (en este caso sería buena idea usar una alarma o cronómetro).

## NÉMESIS

Némesis es el jugador no activo cuyo personaje use la carta más baja dentro de la ronda de turnos previa. Se puede ser Narrador y Némesis a la vez.

La función de Némesis es narrar los sucesos negativos dentro de la historia, así de realizar los chequeos enfrentados contra el Jugador Activo.

Némesis gana un punto de narración del jugador que falle una tirada a causa de un enfrentamiento. Pero lo pierde si este lo gana.

Némesis puede introducir elementos malignos o divertidos en la trama sin gastar puntos de destino. **Siempre** que su personaje no salga beneficiado directamente de ello.

En caso de que juegues solo, Némesis se regirá por las reglas de actuación aleatoria de personajes no jugadores.

## PERSONAJES NO JUGADORES

Se trata de personajes secundarios que no están controlados por ningún jugador en concreto.

Los personajes secundarios van apareciendo en la trama según lo exija la historia, bien introducidos por el Narrador, o bien por un Jugador Activo (so conste de un punto de destino).

En caso de que juegues solo, estos personajes se regirán por las reglas de actuación aleatoria de personajes no jugadores.

## PUNTOS DE RELACIÓN

Es un indicativo de lo bien que nuestro personaje se lleva con otro. Inicialmente su valor es cero (neutral), pero según como resolvamos los conflictos con dicho personaje, su valor crecerá o decrecerá.

Por ejemplo, si durante un encuentro deportivo el personaje hace gala de una deportividad y honestidad absoluta probablemente ganaremos un punto de relación con el líder rival (a menos que este sea un mal nacido).

Para obtener un punto de relación (PR) positivo es preciso que, cuando lo estimemos oportuno, indiquemos al narrador nuestro deseo de ganar dicho punto. Si la mayoría de los participantes está de acuerdo, nuestro personaje avanzará en su relación con el otro personaje.

Para obtener un PR negativo, Némesis o el Narrador han de proponérselo al jugador. Si la mayoría de los participantes está de acuerdo, nuestro personaje empeorará su relación.

Dependiendo de la puntuación alcanzada, los personajes se comportarán de un modo u otro.

Valor	Ejemplo de relación
-10	Obsesión homicida
De -9 a -7	Odio mortal
De -6 a -4	Enemistad
De -3 a -1	Rencor
0	Neutralidad
De 1 a 3	Simpatía
De 4 a 6	Franca amistad
De 7 a 9	Lazo fraternal o amoroso
10	Devoción absoluta

## SUEÑOS Y MOTIVACIONES

### NOCIÓN

El sueño del estudiante es la motivación que le hace seguir adelante y el motivo por el que se levanta día a día. Todos los personajes tienen un sueño que les hace seguir adelante.

Además de ser un componente en la mentalidad de nuestro personaje, también es un motor fundamental a la hora de montar la partida. **Los jugadores deberán de lograr que el sueño de su personaje se cumpla**, por tanto, solo con eso, ya se pueden incluir muchas situaciones y conflictos.

**Los sueños siempre están conformados por la relación hacia varios personajes no jugadores:** conseguir el amor de tu vida no es más que llevar la relación con esa chica y la de su familia hasta el tope; lograr ser el líder del club, no es más que lograr la relación perfecta con el actual líder y sus seguidores; para lograr ese proyecto científico has de obtener relaciones buenas con mucha gente influyente; etc., etc.

Por tanto, los puntos de relación se convierten en algo fundamental para medir la cercanía de nuestros sueños. Todos los sueños que se planteen han de sumar una cantidad de puntos de relación idéntica. Es decir, un sueño puede requerir, por ejemplo, dos relaciones de nivel 10, cuatro de nivel cinco, dos de nivel seis y una de nivel cuatro, etc., etc.

Por tanto, usad el coco, y meted sueños y motivaciones fácilmente desglosables en relaciones.

El valor de la suma total la dejo a vuestra elección. Cuanto más larga queráis la historia, más puntos. Empezad con un 10 un 20 como requisito, y según veáis, probad sueños más o menos complejos con necesidad de más o menos relaciones

### Modo conflicto

Esta forma de jugar es ideal para partidas cortas. Consiste en que el juego acaba cuando **uno** de los personajes logra su sueño.

De esta manera, se fomenta una gran competitividad entre los jugadores, haber quien lo hace mejor.

### Modo campaña

Este otro método consiste en que todos los participantes han de lograr el sueño de su personaje dentro de un tiempo límite (un año escolar).

Este método es más largo, propio para crear una larga crónica.

### EJEMPLOS

Aquí dejo algunos ejemplos. Puedes escoger el que más te guste, echarlo a suertes, o inventarte otro.

- Llegar a ser el mejor en un deporte.
- Lograd fama y prestigio.
- Alcanzar el amor de nuestra vida.
- Librarte de la mafia.
- Descubrir tu pasado
- Salvar al mundo.
- Alcanzar cierto puesto social.
- Resolver cierto enigma.
- Encontrar una reliquia perdida.
- Sobrevivir.
- Aprobar el curso
- Montar cierto evento social.

### EVOLUCIÓN

Un sueño puede abrir las puertas hacia uno mayor (ya soy el mejor del centro, ahora seré el mejor de la región).

Es más no es imprescindible escoger el sueño antes de comenzar la partida, si no que se puede dejar en blanco, y que cada jugador escoja el suyo a medida que se avance en el juego.

Por último, también es preciso tener en cuenta los sueños de los demás personajes, y como se relacionan con el nuestro. Dos amigos con el mismo sueño pueden rivales o aliados, mientras que alguien con un sueño opuesto puede ser un rival o un enemigo.

Mejorar la relación con un enemigo y hacerlo tu aliado es un buen ejemplo de cómo puede evolucionar un sueño.

## PUNTOS DE NARRACIÓN

Los personajes principales comienzan con 20 puntos de narración cada uno, los personajes no jugadores no tienen ninguno.

Cada punto ha de ser representado por una moneda. Si quieres echar el rato, usa monedas de 1 ó 5 céntimos.

Si quieres verdaderas sangrías en tu mesa, usa monedas de dos euros (o equivalente, que no se como andamos de cambio al otro lado del charco), te garantizo que ni en el poker habrá caras más concentradas.

Lo que hagáis con el dinero al finalizar la partida, eso es cosa vuestra (repartirlo de nuevo y volver a jugar, gastároslo en copichuelas, etc.)

Claro que también podéis jugar sin dinero y usar otra cosa como chapas, piedrecillas o fichas de plástico.

Si juegas solo, deberás tener bien separado los montoncitos de monedas de cada personaje que manejes, para no liarte.

## FUNCIÓN

Los puntos de narración de un personaje miden su grado de participación en la historia y su capacidad para controlar el curso de los acontecimientos.

La principal función de estos puntos es mantener al personaje dentro de la historia. Si no se dispone de al menos un punto, no se puede acceder al puesto de Jugador Activo.

También se pueden usar para introducir elementos y sucesos adicionales en la trama, como puede ser un nuevo personaje no jugador

que haga algo que queramos, un cambio de clima, o cualquier cosa **siempre que no afecte de manera directa a un personaje jugador (esto incluye al nuestro)**.

Por ejemplo, no podemos hacer que el personaje del jugador de al lado se caiga, pero podemos decidir gastar un punto de narración e incluir el elemento “la limpiadora ha dejado el suelo encerado” y crear una situación donde dicho personaje si podría caerse.

Si podemos, sin embargo, gastar un punto para hacer que un personaje no jugador haga algo. No obstante en este caso sería mejor intentar ahorrarnos el punto y tratar que nuestro personaje le persuadiese de otro modo.

A parte, existen otras funciones específicas que se irán detallando más adelante.

## RECUPERACIÓN

Un jugador ha de mantener cuanto más alto posible sus puntos de narración, no solo por la pasta gansa que puede suponer, si no para poder seguir roleando a su personaje.

La mejor forma de ganar puntillos es hacer un buen papel como Narrador de la historia, aunque no perder enfrentamientos contra Nemesis también es importante.

Si por lances de la partida un personaje principal pierde todos sus puntos de narración, puede pedir un “préstamo” al jugador con más puntos.

Para evitar líos, lo mejor es que el jugador sin puntos saque una carta al azar y que el número sacado sea la cantidad de puntos transferidos.

Un personaje endeudado se convierte en el sirviente del que le prestó los puntos. El personaje endeudado debe **una** orden por parte del “prestamista” por punto cedido.

**Es preciso** que, a nivel de historia, se refleje este favor. Es decir, el personaje endeudado le debe un favor al otro, así que hay que inventarse ese favor (le presta dinero, le atiende de sus heridas, le ayuda a olvidar a su exnovia, etc.)

Los personajes no jugadores que son derrotados no tienen esta opción, pero un jugador puede optar por ceder tres de sus puntos de narración de su personaje para devolverlo a la historia, y “esclavizarlo” durante un tiempo. Un personaje no jugador ya “esclavizado” no puede ser influido por otro jugador.

# ATRIBUTOS

## RASGOS

Son números que definen nuestras capacidades básicas de nacimiento. Todas comienzan a nivel 5, la única manera de subir un nivel en una es restarse un nivel en otra. El límite máximo es 8.

**Pasión:** Mide la intensidad de nuestras emociones y deseos, así como la capacidad de forzar nuestro cuerpo con tal de conseguir dicho objetivo.

**Instinto:** el subconsciente básico del personaje. Mide el alcance de los sentidos, la intuición y nuestros reflejos.

**Razón:** La parte lógica de nuestra mente. El intelecto puro y duro.

**Carácter:** Nuestra fuerza de voluntad y perseverancia. También permite influir sobre los demás y mide nuestra desenvoltura social.

## ASIGNATURAS

Miden la experiencia que vamos adquiriendo a lo largo de nuestra vida académica.

Contamos con 30 puntos gratuitos (PG) para invertir en alguna de ellas. El límite inicial a la hora de crear un personaje es de 5.

**Expresión artística (Plástica):** El dominio del arte y sus derivados. Para dibujar un cuadro, disfrazarnos, o tocar un instrumento.

**Educación física (EF):** Lo cachas y en buena forma que está el PJ. Sumado a Instinto mide la velocidad, sumado a Pasión la resistencia y poderío físico.

**Física y química (FyQ):** Análisis de sustancias y medicamentos. Permite suministrar medicamento o manipular drogas y laxantes.

**Tecnología:** Para manejar toda clase de cachivaches mecánicos.

**Matemáticas:** Conocimientos avanzados de geometría y aritmética. Muy útil tanto para colar las bolas de un billar como para calcular las posibilidades y ganar una mano de poker.

**Enseñanza general básica (EGB):** Tu nota media antes de ingresar en el instituto. Mide Los conocimientos generales del personaje, difícilmente englobables en otras asignaturas.

**Ética:** Los valores morales y la convicción del personaje. Una asignatura en franca decadencia.

**Lengua:** El dominio de la lengua escrita o hablada. Para hablar, expresarte y convencer. Sumado a Pasión, puede usarse para intimidar.

**Defensa personal (DP):** Para dar buenos cates usando los puños. Dado el elevado índice de criminalidad de la población, la sociedad de padres de alumnos impuso que se dieran clases de este tipo en el centro. Ahora nadie pega palizas a los alumnos, son ellos los que pegan palizas a todo el mundo.

**Técnicas de estudio asistido (TEA):** Para permanecer atento y centrado en una tarea. Muy útil para no perder la concentración en las clases y no fijarte en el escote de la compañera.

**Percepción extra sensorial (PES):** Desde que el majareta del director vio la película de "Scaners: La Locura" está obsesionado con los fenómenos parapsicológicos. Por eso fuerza a todos los alumnos a dar clases avanzadas para mejorar sus supuestas capacidades extra sensoriales. Hasta ahora, nadie ha logrado mover una tiza con la mente, pero, al menos, todo asiduo a esta clase se mantiene más alerta y con mejor puntería que la media nacional.

**Ciencias sociales:** El estudio de la sociedad y el comportamiento. Útil para investigar el comportamiento ajeno o mantener las formas en público.

**Ciencias ocultas:** Conocimientos arcanos, misticismo, y como usar objetos extraños. Muy útil para futuros aspirantes a brujos.

**Informática:** Para utilizar con soltura aparatos informáticos y demás cacharros.

**Ciencias políticas:** Para engañar, enredar, y tergiversar las leyes en tu beneficio.

**Biología:** Conocimientos avanzados sobre los seres vivos: hábitos, poblaciones y estructura fisiológica. Algo así como clases de supervivencia en el entorno académico.

**Criminología:** La única asignatura que no se imparte dentro de las clases, si no fuera. Cada vez que te deslizas en la sala de profesores para tomar una copia del examen, o le hurtas sibilinamente las llaves del coche a tu viejo, usas conocimientos de esta asignatura.

# VICIOS

## ¿LO QUE?

Los vicios son cualidades adicionales y extrañas que pueden tener los personajes. Equivalen a las clásicas ventajas y desventajas de otros juegos, con la diferencia que es este caso ambos están ambos unidos bajo el mismo concepto.

Un vicio puede activarse de forma positiva invirtiendo un punto de narración. Entonces, dentro de sus posibilidades, permitirá al personaje realizar un acto de locura extrema e increíblemente sorpréndete.

Un vicio puede ser activado de forma negativa si otro jugador invierte un punto narrativo en ello, en tal caso, el portador del vicio sufrirá las consecuencias.

Un vicio cuesta 5 PG. No hay límite máximo en la cantidad de vicios que pueda tener un personaje.

## EJEMPLOS

He aquí algunos ejemplos de vicios. Aunque lo interesante de verdad es que cada uno de vosotros se invente el vicio de vuestro personaje.

### Hiper Herntai Power

**Descripción:** Poder Híper Pervertido para lograr cosas obscenas.

**Lo bueno:** Permite realizar proezas físicas más allá de lo imaginable, siempre en spot de tu afición.

**Lo malo:** Que alguien te reconozca.

### Hamer Head

**Descripción:** Cabeza de martillo, literal y figuradamente.

**Lo bueno:** Cabezota a prueba de manipulaciones. Nunca necesita de casco.

**Lo malo:** terco y despistado por igual.

### Comandos Force

**Descripción:** Rambo es una nena.

**Lo bueno:** Puedes sobrevivir en el polo Norte con unos calzoncillos y un palillo de dientes.

**Lo malo:** Eres un "poco" violento.

### Play Boy Superdotado

**Descripción:** Sin comentarios.

**Lo bueno:** Eres el revienta bragas por excelencia.

**Lo malo:** Que levantas pasiones quieras o no.

### La Rata de Biblioteca

**Descripción:** Poder Hiper pervertido.

**Lo bueno:** Serías capaz de memorizar la biblioteca de la ciudad en un fin de semana. Y te sobrarían dos días.

**Lo malo:** Tienes la vista comida de tanto leer.

### No Muerto

**Descripción:** El nombre lo dice todo.

**Lo bueno:** Fisiología mística e incomprensible (a definir).

**Lo malo:** Problemas místicos e incomprensibles (a definir).

### Alien

**Descripción:** Se podría decir que has realizado un largo viaje.

**Lo bueno:** fisiología única y extravagante (a definir).

**Lo malo:** Que alguien te reconozca.

### Fanático

**Descripción:** Tu punto fuerte es a tu vez tu punto débil. Puede ser cualquier cosa que imagines, desde la afición a la bebida o el deporte, hasta un código de honor auto impuesto y que nunca quebrantas.

**Lo bueno:** No hay nada que no seas capaz de hacer por tu afición.

**Lo malo:** No hay nada que no puedas aguantar por tu afición.

### Trabajador insufrible

**Descripción:** Eres el clásico líder motivado que chicha como un poseso cada vez que hay algo que hacer y se pone a toda pastilla a realizarlo.

**Lo bueno:** No hay nada que no seas capaz de hacer cuando te motivan.

**Lo malo:** Tu don es incontrolable.

# SISTEMA DE JUEGO

Generalmente el juego consiste en ir introduciendo una serie de hechos, e ir resolviendo los conflictos que surgen entre personajes. Para introducir y resolver elementos de forma justa existe lo que llamamos sistema de juego.

## REGLAMENTO

### LOS CHEQUEOS

Un jugador realiza un chequeo cuando quiere comprobar si su personaje puede o no hacer algo, y existe un motivo justificado de duda.

### DADOS

No hay, en su lugar se reparte una baraja de cartas entre todos los jugadores.

En caso de jugar uno solo, la baraja se repartirá en dos montones, uno para el jugador, y otro que se quedará boca abajo, de la que se sacará las cartas en los chequeos enfrentados.

### LA PRUEBA

La cosa es bien facilita. Coges el valor de tu carta, luego le sumas tu puntuación de un Rasgo. Si se dispone nota en alguna de las Asignaturas, también se podrá sumar su valor al valor de la carta.

Si el resultado es 15 o superior tú mismo podrás narrar los sucesos acontecidos. Si el valor queda por debajo de 15, será el jugador que haga de Némesis el encargado de narrar la situación.

En cualquiera de los dos casos se es libre de narrar los sucesos **pero** han de estar relacionados con el Rasgo y Asignatura utilizados en el chequeo. Por ejemplo, si se usa Instinto + pelea, seguramente se tratará de una situación violenta, mientras que usar Pasión + etiqueta, casi fijo que se trata de una escena de ligoteo.

Los jugadores deciden qué carta usar, por lo que pueden guardar sus mejores cartas para momentos decisivos de la aventura.

Cada uno de los palos de la baraja está asociado a un atributo, de modo el jugador ha de comerse el coco para que su acción sea consecuente con la carta que va a utilizar.

- Los Oros solo valen para acciones en donde prevalezca la Razón.
- Las copas solo sirven para acciones donde intervenga el Carácter.
- Las espadas solo sirven para acciones donde entren los Instintos.
- Los vastos solo sirven para acciones donde se mida la Pasión.

Opcionalmente, se pueden repartir las cartas boca a bajo, y que cada jugador solo vea la carta que va a emplear durante ese turno. De esta forma se pierde el componente estratégico, pero se introduce el azar.

En caso de que juegues solo, las cartas empleadas por Némesis serán cogidas de la cima del montón que dejaste boca abajo al comenzar la partida, y marcarán el tipo de conflicto que se propondrá (aunque después el jugador podrá resolverlo a su manera).

### CONTROL DE PERSONAJE NO JUGADORES

Un jugador puede abandonar un momento a su personaje principal y usar un personaje no jugador bajo dos circunstancias:

- Está haciendo de Némesis, y un personaje principal se va a enfrentar a un personaje no jugador.
- Su personaje gasta un punto narrativo en introducir un personaje nuevo en la escena.

En ambos casos, el jugador encarnará temporalmente a un segundo personaje, además del suyo propio (si el suyo está dando clases, llevará solo al secundario).

Un jugador encarnando a un personaje no jugador puede hacer las mismas acciones de siempre, **pero** los puntos de narración que se ganen o pierdan siempre serán los del su personaje principal.

Cuando realice chequeos con su personaje "encarnado" deberá usar sus propias cartas en los conflictos, pero, una vez abandone a dicho personaje, recibirá de vuelta un número de cartas igual al invertido (barajar el mazo de cartas descartadas boca abajo y coger las necesarias).

## RESULTADO DEL CHEQUEO

Cuanto más elevado sea el número obtenido en el chequeo, más sorprendente y efectiva será la acción lograda.

- 12 Algo sencillo. Quemar o romper algo de madera. Lanzar un Kg. a 8 metros. Aprenderse un párrafo de memoria.
- 15 Algo normalito. Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal.
- 18 Algo complicado. Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un Kg. a 32m. Inventar una excusa muy convincente.
- 21 Algo difícil. Doblar el plomo. Esquivar un obstáculo conduciendo. Pedir una cita a un recién conocido.
- 27 Algo muy difícil. Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Levantar 256kg. Maravillar a toda la clase.
- 30 Algo casi imposible. Resistir una enfermedad casi mortal. Mascar el hierro. Marcar un gol desde la portería contraria.
- 33 Algo épico. Cargarte una vaca a pellizcos, convencer a tu ex-novia de que se enrolle con el chimpancé del zoológico

El jugador puede invertir un punto de narración para subir un peldaño (y solo uno) en la escala. Es decir, si obtengo un chequeo normal, puedo invertir un punto para lograr una acción complicada.

## ENFRENTAMIENTOS

Como enfrentamientos entendemos una prueba donde se miden las capacidades de dos o más personajes (una competición, una pelea, un intento de seducción, etc.).

### CHEQUEOS OPUESTOS

El personaje ha de superar con su chequeo el chequeo del rival que, recordemos, estará siendo controlado por Némesis.

En una pelea, aquel que tenga una mejor arma, o pille al contrario con la guardia baja, obtiene un bono de +3 en su tirada.

El perdedor de un enfrentamiento pierde un punto en un nivel en el Rasgo empleado. Si se rinde, perderá el enfrentamiento.

Si se opta por seguir con el enfrentamiento, se volverá a realizar un nuevo chequeo.

El jugador que se rinda o se quede antes sin niveles en un Rasgo pierde un punto de narración y se lo cede al ganador.

### CONSECUENCIAS

Perder todos los puntos de narración, como ya se ha dicho, relega a tu personaje al más absoluto olvido, convirtiéndote en un mero elemento secundario.

Las consecuencias de perder todos los niveles de un Rasgo se dejan a la voluntad del ganador del enfrentamiento. Como los antagonistas siempre van a estar representado por otro jugador, esto puede dar situaciones bastante curiosas. No obstante, las consecuencias siempre han de estar relacionadas con el tipo de enfrentamiento.

Para saber cuando se recuperan los niveles perdidos en los rasgos, usa el sentido común. Una borrachera se pasa en una noche, el cansancio de una carrera en un rato, y las lesiones de una paliza pueden durar días. Lo suyo es que se vayan recuperando poco a poco.

## SIN CARTAS

Otra consecuencia de ir realizando chequeos y enfrentamientos es que nos quedamos sin cartas.

Cuando todos los participantes se han quedado sin cartas, se baraja el mazo y se reparte de nuevo.

Cuando es uno solo el que se ha quedado sin cartas no podrá sumar nada a sus rasgos, solo "apechugar" con los valores iniciales.

Un jugador puede optar por recuperar algunas cartas invirtiendo un punto de narración. Por cada punto invertido, puede recoger tres cartas que ya hayan sido descartadas por algún jugador (barajar el montón boca abajo antes y escoger las tres superiores).

Cuando un jugador, a causa de un enfrentamiento, pierde todos sus niveles en un atributo, ha de entregar a Nemesis o al Narrador (según corresponda) todas las cartas que posea del palo asociado a dicho atributo.

## LA EXPERIENCIA

### NOCIÓN

La experiencia se consigue a medida que el personaje avanza en el juego y nos permite mejorar sus puntuaciones en las asignaturas.

Normalmente, la experiencia se reparte una vez finalizada una sesión de juego, no obstante, si vas a jugar una partida corta, o si deseas un rápido incremento del de los personajes, se puede repartir cada cierto tiempo (cada media hora, cada hora, o lo que mejor os parezca).

La experiencia se puede obtener de diversas maneras:

+1 por cada hora de asistencia a una clase (máximo 10 por sesión de juego).

+1 por cada punto de relación obtenido.

+2 por cada vez que nos "coronemos" como Narrador.

+ 5PX por cada personaje que dejamos sin puntos narrativos.

+1 por examen aprobado.

También podemos canjear un punto narrativo por un punto de experiencia.

## UTILIZACIÓN

La experiencia se utiliza para aumentar nuestro conocimiento en diversas asignaturas y poder progresar en nuestro desarrollo académico.

Cada nivel en una Asignatura cuesta tantos puntos de experiencia como nivel a alcanzar. Es decir, para pasar de nivel 4 a nivel 5 necesitaríamos 5 PX.

La experiencia obtenida en cada reparto se suma a la ya acumulada hasta que decidamos gastarla.

**Solo** se puede invertir experiencia en una Asignatura cuando el personaje está presente en una clase o taller relacionado con dicha asignatura. Y nunca por encima del nivel 10.

## EL DESARROLLO ACADÉMICO

### EXÁMENES

Durante e curso, los maestros putearán y harán la vida imposible a los alumnos de mil maneras. Los Exámenes son una de sus preferidas.

No hay una normativa fija de cuantos exámenes poner. Cada profesor hace lo que le da la gana. No obstante, como mínimo hay uno por año y una recuperación.

Para pasar un examen solo hay que presentarse y superar un chequeo de Razón + asignatura pertinente. Criminología no cuenta como asignatura. Defensa Personal y Educación física usan Pasión en lugar de Razón en el chequeo.

Con un 15 sacamos un aprobado raso, con un 18 un notable y con un 27 un sobresaliere.

### APROBADOS

Como norma general, un alumno aprueba una asignatura si aprueba más exámenes de los que suspende.

En la ficha de personaje, puedes marcar una X pequeña por cada examen aprobado y una O por cada examen suspenso.

No obstante, la relación con el profesor de turno puede hacer que este nos mejore o empeore las calificaciones a gusto.

Tampoco se excluyen el espionaje, la magia, el soborno y la extorsión como recursos para aprobar una asignatura.

Si al finalizar el año escolar has logrado aprobar todas las asignaturas, lograrás pasar de curso

# PLANTEAMIENTO DE LA AVENTURA

## MONTANDO LA PARTIDA

Para algunos, jugar sin un director de juego que prepare la partida es una aberración. Sin embargo, se puede hilar una historia coherente con un poco de cooperación.

### PREPARATIVOS

Es necesario que todos, o al menos la mayoría, conozca el reglamento del juego.

Que cada uno de los jugadores traiga al menos una docena de personajes pregenerados. Cuanto más dispares sean, más caótica será la partida, aunque más hilarante.

También es preciso que cada jugador traiga una tabla numerada con una serie de sucesos diferentes. Es conveniente que los sucesos sean coherentes y lo más genéricos posibles.

Se puede jugar sin estos dos requisitos, pero habrá que improvisar muchísimo más.

Se ha de dictaminar mediante azar quien hace de Narrador y de Némesis inicialmente.

### PLANTEAMIENTO

El jugador que haga de Narrador se inventa un suceso con el que comenzar la partida.

Si se anda corto de imaginación, se puede probar a usar alguna tabla, y plantear una situación basada en lo que se haya sacado. Sería útil tener un mazo de cartas adicional boca abajo, para poder sacar números de forma aleatoria.

También puedes echar mano de alguno de los personajes pre-generados.

No existe iniciativa, los jugadores van actuando en sentido inverso a las agujas del reloj, y el Narrador es el último en actuar con su personaje y los personajes no jugadores.

Durante su turno, además de narrar las acciones de su personaje, el jugador activo puede añadir uno de estos elementos a la historia, a costa de perder un punto de narración:

- Un nuevo personaje no jugador, que interactuará en la escena actual.
- Un suceso exótico, **pero** que no le afecte a él directamente, si no a otro de los personajes.

- Narrar las acciones de uno de los personajes no jugadores.
- Un elemento general al escenario, como un fenómeno climatológico, una invasión alienígena, o la emisión de una noticia por televisión.

Los jugadores pasivos también pueden gastar un punto de narración para incluir alguno de los dos elementos primeros en cualquier momento de la trama.

Cuando todos los jugadores hayan tirado (incluido en Narrador) la ronda se da por finalizada y se comienza de nuevo.

En caso de jugar solo, se hace igual. Lo que pasa que el jugador deberá de cambiar de personaje en cada turno (mejor que en este caso no metas más de tres personajes principales).

### RESOLUCIÓN

Cada nuevo Narrador ha de concatenar su historia con la expuesta con por los anteriores jugadores, por lo que es mejor hacer tramas con pocas complicaciones e improvisar como un poseso.

La partida finaliza cuando pasa un tiempo X. En ese instante, se deberá dar comienzo la escena final de la partida, donde todos los hilos argumentales son atados, o la cosa queda en vilo para la próxima sesión de juego.

Es buena idea colocar una alarma donde nadie pueda verla, así el final siempre pilla desprevenido a todo el grupo.

En caso de jugar solo, es bueno que se vayan tomando notas de cómo va saliendo la partida, es más, puede ser una magnífica idea escribir todo el relato en forma de novela.

## SITUACIONES BIZARRAS

Por último, una serie de listas de ejemplo para ir metiendo elementos en tu partida.

Puedes escoger el elemento que prefieras, o decidirlo mediante el azar (sacando una carta y comparando su valor con una tabla).

Las tablas pueden ser escogidas por cada uno libremente, o ser repartidas antes de comenzar el juego, como mejor creáis. De todas maneras, insistimos en que cada grupo se inventen sus propias tablas y sucesos. Esto solo son ejemplos.

### Argumentos (locos) para la partida

1	Un rescate
2	Búsqueda espiritual
3	Búsqueda de una posesión
4	Acabar con un enemigo
5	Invasión o amenaza
6	Mentiras y engaños
7	Festividad local
8	Búsqueda de una persona extraviada
9	Viaje programado a cierto lugar exótico
10	Se celebra una competición
11	Una noche de borrachera loca
12	Viajes inter dimensionales

### Peculiaridades de la partida

1	Existe contrabando y mafias trabajando en la zona.
2	Existe una guerra abierta entre dos o más bandos.
3	Una serie de asesinatos han ocurrido últimamente
4	Aparición masiva de criaturas sobrenaturales.
5	Existe una fuente de riqueza en la zona (oro, petróleo...)
6	Tira 2 veces y mezcla los resultados, o inventa otros. Si sacas esta casilla de nuevo, tira 2 veces más.
7	Tira 3 veces y mezcla los resultados, o inventa otros. Si sacas esta casilla de nuevo, tira 3 veces más.
8	La zona está fortificada o en estado de sitio.
9	Existen grupos de servicios secretos u ocultistas en la zona.
10	Existen grupos de fanáticos religiosos en la zona.
11	Existe un tótemo mágico en las inmediaciones.
12	Fuertes cataclismos atenazan el lugar.

### Hechos fortuitos

1	Ocurre un fenómeno climatológico nefasto
2	Problemas con la mafia
3	Aparecen cultos o grupos de poder malignos.
4	Una oferta que nadie debería de rechazar
5	Ha ocurrido un cambio de poder reciente.
6	Ha llegado un forastero, o ha aparecido un psicópata.
7	Existe un culto o grupo de poder sumamente corrupto en la zona.
8	Problemas con pandilleros
9	Tensiones palpables entre varias facciones rivales.
10	Un gran acontecimiento público está a punto de suceder.
11	Un acontecimiento sobre natural o astral va a suceder.
12	La economía de la zona se está resintiendo.

### Encuentro con un personaje

1	Matones (Pasión: 7, Instinto: 5, Razón: 3, Carácter : 5. Defensa Personal: 6, Ética: 6, Educación física: 6, Criminología: 6, Percepción extrasensorial a: 6 ).
2	Neerd (Pasión: 3, Instinto: 5, Razón: 8, Carácter : 4. Física y Química: 9, Informática: 9, EGB: 6, Tecnología: 6).
3	Bruja (Pasión: 5, Instinto: 5, Razón: 5, Carácter : 5, Persuadir: 6, Coraje: 6, Ocultismo: 6, Subterfugio: 6, Percepción extrasensorial: 6 ).
4	Marciano (Pasión: 4, Instinto: 6, Razón: 6, Carácter: 4, Biología: 6, Tecnología: 6, Educación física: 6, Física y Química: 6, Percepción extrasensorial: 6 ).
5	Maruja (Pasión: 4, Instinto: 4, Razón: 4, Carácter: 8. Ciencias sociales: 6, Percepción extrasensorial: 9, Ciencias políticas: 6, Criminología: 9).
6	Animadora (Pasión: 8, Instinto: 3, Razón: 3, Carácter : 7, Ciencias políticas: 9, Ciencias sociales: 9, Educación física: 6, Criminología: 6).
7	Deportista (Pasión: 7, Instinto: 4, Razón: 3, Carácter : 6, Defensa Personal: 3, Ética: 6, Educación física: 9, Ciencias Sociales: 6, Percepción extrasensorial: 6 ).
8	Profesor (Pasión: 3, Instinto: 5, Razón: 7, Carácter : 5, Biología: 6, Informática: 3, Percepción extrasensorial: 3, Física y Química: 5; Técnicas de estudio: 6, EGB: 7 ).
9	Ninja (Pasión: 4, Instinto: 8, Razón: 4, Carácter : 4, Defensa Personal: 6, Ética: 6, Educación física: 6, Criminología: 6, Percepción extrasensorial: 6 ).
10	Estudiante (Pasión: 5, Instinto: 5, Razón: 5, Carácter : 5, Física y química: 6, Ética: 6, Educación Física: 6, Biología: 6, EGB: 6 ).
11	Colega (Pasión: 5, Instinto: 5, Razón: 5, Carácter: 5, Defensa Personal: 3, Ética: 3, Educación física: 6, Ciencias Sociales: 6, EGB: 6, Biología:3, Ciencias Políticas: 3).
12	Actriz (Pasión: 7, Instinto: 5, Razón: 3, Carácter : 5, Ciencias Políticas: 6, Ciencias Sociales: 9, EGB: 3, Educación física: 6 ).

Comportamiento de los personajes no jugadores	
1	Pasota al 100%.
2	Están molestos por alguna causa.
3	Guardan un profundo rencor hacia ti.
4	Resulta que sois rivales.
5	Por cosas del azar, tenéis una afición común.
6	Por lo visto, vuestros padres se conocen.
7	Es más buena persona que tú.
8	Es maligno por naturaleza.
9	Comportamiento egoísta
10	Comportamiento generoso
11	Centrado en sus objetivos
12	Desconocido.

Tabla de giros argumentales	
1	Cierto personaje cuenta una verdad irrefutable
2	Las cosas empeoran de forma irremediable y puede que catastróficamente.
3	Alguien ofrece ayuda o consejo.
4	Lo que antes era bueno ahora es malo o viceversa. Puede que el antagonista tenga una motivación honrada, por ejemplo.
5	Cambio radical de escenario.
6	La cosa se mantiene más o menos igual.
7	Acción a raudales.
8	Un desafío interesante.
9	Una pista o acontecimiento revelador.
10	Examen o prueba sorpresa
11	Un acontecimiento inaudito, que poco tiene que ver con la historia.
12	Surge un ayudante o competidor misterioso.

Horario	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
7:30 - 8:30	Educación física				Educación física
8:30 - 9:30	Física y química	Lengua	Ciencias sociales	Lengua	Biología
9:30 - 10:30	Ética	Física y química	Ciencias ocultas	PES	Ciencias sociales
10:30 - 11:30	Tiempo libre				
11:30 - 12:30	Lengua	Ciencias sociales	Matemáticas	Matemática	Física y química
12:30 - 13:30	EGB	Ciencias ocultas	Biología	Biología	EGB
13:30 - 14:30	TEA	Ciencias políticas	Ciencias políticas	TEA	Matemáticas
14:30 - 17:00	Tiempo libre				
17:00 - 18:00	PES	Ética	Ciencias políticas	Plástica	Informática
18:00 - 19:00	Plástica	Defensa personal	Informática	Ética	Defensa personal
19:00 - 20:00	C. de lucha Periódico	C. de animadoras C. deportivos	Periódico Curso Laboratorio	C. de lucha Club de rol	C. de Ajedrez C. deportivos
20:00 - 21:00	C. de Ajedrez Sectas	Curso Laboratorio C. Deportivos	C. de lucha Curso Taller	Club de rol Curso Taller	C. deportivos C. de animadoras
21:00 - 22:00	Sectas			Club de rol	

Sucesos	Bastos	Oros	Copas	Espadas
1	Un chico se declara	Falta de razón	Fuerte carácter	Sigue tu instinto
2	Una chica se declara	Evento destacado	Discusión	Ruidos extraños
3	Invitación a una fiesta	Oferta apetecible	Insultos	Gritos de auxilio
4	Intento de agresión	Examen sorpresa	Huelga	Ves algo increíble
5	Competición	Robo	Juerga	¡Peligro!
6	Fanfarronada	Invento insólito	Desigualdad social	Percibes algo extraño
7	Amenaza	Engaños y mentiras	Abuso de poder	Descubrimiento
8	Viaje	Hecho verídico	Rivalidad	Traición
9	Objetivo fijo	Información útil	Consejo o ayuda	Algo extraño
10	Petición de ayuda	Oferta de ayuda	Inicio de relación	Algo bizarro
11	Pelea	Suceso irrelevante	Deterioro de relación	Algo divertido
12	Lo primero que se te ocurra			

# CRAZY SCHOLL

NOMBRE DEL PERSONAJE: \_\_\_\_\_

PERSONALIDAD: \_\_\_\_\_

SUEÑO: \_\_\_\_\_

EXPERIENCIA TOTAL: \_\_\_\_\_

EXPERIENCIA POR GASTAR: \_\_\_\_\_

## *RASGOS*

Pasión: \_\_\_\_\_ Carácter: \_\_\_\_\_

Razón: \_\_\_\_\_ Instinto: \_\_\_\_\_

## *ASIGNATURAS*

Calificaciones

Ética: \_\_\_\_\_

Lengua: \_\_\_\_\_

Biología: \_\_\_\_\_

Tecnología: \_\_\_\_\_

Informática: \_\_\_\_\_

Criminología: \_\_\_\_\_

Matemáticas: \_\_\_\_\_

Física y química: \_\_\_\_\_

Educación física: \_\_\_\_\_

Ciencias ocultas: \_\_\_\_\_

Ciencias sociales: \_\_\_\_\_

Ciencias políticas: \_\_\_\_\_

Defensa personal: \_\_\_\_\_

Expresión artística: \_\_\_\_\_

Técnicas de estudio: \_\_\_\_\_

Enseñanza general : \_\_\_\_\_

Percepción sensorial: \_\_\_\_\_

## *RELACIONES*

Personaje implicado

Nivel

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## *VICIOS*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## *INVENTARIO*

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_