

**Nombre del juego:** Personalities Wrestling Federation

**Autor:** Juan Manuel Ortiz (Eloraket)

**Nacionalidad:** España

**Palabras:** 5377 Aprox.

**Ingredientes usados:**

**Un juego al que Tolkien jugaría...** porque es el campeón, es el Lord of the Ring (entendiéndolo como el ring de lucha)

**Un juego al que Romero jugaría...** porque es el líder del ZWO (Zombie World Order).

**Un juego al que Quentin Tarantino jugaría...** porque al igual que muere en la mayoría de sus películas en esta federación ha conseguido las mayores y más memorables derrotas de este deporte espectáculo así como los combates mas hardcore y sangrientos de todos los tiempos

**Un juego al que la mayoría de los votados en el rolero de Hierro jugarían...** porque desde hace varios años a alguien se le ocurrió mezclar cultura y wrestling creando de esta manera la PWF, "Personalities Wrestling Federation".

***"Tres sillas para los Reyes del hardcore bajo el ring.***

***Escaleras de siete peldaños para los Enanos en los aledaños.***

***Alambre de espino para los Hombres condenados a perder.***

***Un cinturón para el campeón sobre el ring, en la Arena Coliseo de la PWF donde se extienden numerosos tickets.***

***Un cinturón para representarlos a todos. Un cinturón para el merchandising.***

***Un cinturón para atraerlos a todos y sentarlos en las sillas en la Arena Coliseo de la PWF donde se venden palomitas."***

***-Fan Anonimo-***

# INTRODUCCION A PWF

Personalities Wrestling Federation o PWF a partir de ahora, es una federación de lucha libre que se dedica con el apoyo del Ministerio de Cultura a viajar por todo el mundo llevando un show en el que los luchadores son personalidades famosas de la historia o de la cultura popular.

En palabras del actual General Manager de la Federación:

*“Antiguamente se decía que la letra con sangre entraba. Hoy, el futuro de la cultura es el wrestling, los fans son capaces de memorizar datos de estas personalidades que luego les sirven para sacar buenas notas.”*

Diversos estudios han demostrado que dicha afirmación es correcta, estos fueron realizados en diversos países y se ha demostrado que la mayoría del alumnado aumentado su interés por los “Clásicos” y por la literatura de Tolkien, actual campeón de la PWF “Original”.

La mayoría de los países que se enfrentaban a un aumento del fracaso escolar han invertido cantidades ingentes de dinero en esta federación como incentivo cultural. Esto supuso que la PWF fuera conocida en todo el mundo y retransmitida por los canales públicos e incluso en las escuelas. Ir a los estadios para ver Wrestling se ha convertido en la actualidad en una actividad cultura con numerosos adeptos.

¡Ahora tú tienes la oportunidad entre tus manos con este juego de transmitir la cultura a través del Wrestling!

## QUE VAS A NECESITAR

Para jugar a PWF lo único que necesitas son varios dados de 6 caras (D6), dados Fudge que si no tienes pueden ser sustituidos por D6 (ver más adelante) lapiceros, contadores para los Cheats, algunos aperitivos y por lo

menos deberéis de ser dos personas para poder jugar y mucha imaginación.

## CREACION EN PWF

Existen dos creaciones que debes de realizar en PWF antes de adentrarte en el fascinante mundo de la cultura y del wrestling.

### CREACION DE TU PROPIA FEDERACION

Una de las ventajas de PWF es que de ella han nacido diferentes federaciones menores. Era muy difícil que la famosa PWF estuviera en todos los lugares al mismo tiempo y visto la cantidad de personalidades que los diferentes ministerios querían incluir era imposible mantener la maquinaria por lo que se crearon subsidiarias que dependen de la propia PWF.

Para crear tu propia PWF primero añádela un nombre a continuación de las siglas. Extreme, Uncensored, Mítica, Romántica, Barroca, Siglo XX, TV, etc. Esto sirve para diferenciarla de la PWF “Original” y para darle tu propio sello identificativo.

Una vez que tengas claro el nombre debes de crear lo que se llama el Roster que no es otra cosa que los luchadores que forman tu federación.

Cada luchador estará dentro de uno de los dos grandes grupos que normalmente se forman en cada federación, estos son los Heel o Rudos y los Face o Técnicos. La distribución debe de ser equitativa por lo que tiene que haber la misma cantidad de luchadores en un bando como en otro aunque la diferencia entre un grupo y otro no debe de ser superior a 4.

La cantidad aconsejada para que no se complique demasiado es de 8 a 12 luchadores por bando. La cantidad de Novatos debe de ser superior a la de Estrellas, esta debe de ser superior a la de Superestrella y esta superior a la de Leyendas.

Una federación típica sería de 2 Leyendas, 4 Superestrella, 7 Estrellas y 9 Novatos. Estas deberían de ser repartidas de forma equitativa entre los dos grandes grupos.

## CREACION DE UN LUCHADOR

Todos los luchadores están representados por una serie de números y de aspectos. Para crear un luchador debes de seguir los siguientes pasos.

### NIVEL DEL LUCHADOR

El nivel del luchador es un conjunto numérico que incluye su experiencia dentro de la federación, su fama y sus atributos. Este nivel está representado por una puntuación que indica la cantidad de dados de 6 caras que el luchador usara durante los combates para reflejar todo lo indicado en la parte superior. Mi consejo es que los jugadores escojan una Estrella para jugar una única partida, en el caso de jugar una campaña el GM y los jugadores deben de llegar a un acuerdo.

Los niveles son y la puntuación asignada a cada uno de ellos:

<b>Novato</b>	<b>3</b>
<b>Estrella</b>	<b>4</b>
<b>Superestrella</b>	<b>5</b>
<b>Leyenda</b>	<b>6-7</b>

### GIMMICK

En esta palabreja está incluida la descripción del personaje y la forma que tiene de representarlo en el ring y fuera de este. Basta con que incluyas unas palabras o frases que lo describan.

*Ejemplo:* Edgar “Nevermore” Poe. Su vestimenta es negra, lleva una camiseta en la que hay dibujada un cuervo y siempre entra al ring con una botella en la mano. Oscuro y de mirada perdida.

### GOLPES CARACTERISTICOS

Cada luchador tiene unos golpes o llaves característicos que definen su estilo de lucha y por los que algunos luchadores son conocidos, basta con que pongas el nombre de su golpe final y si quieres una descripción del mismo. Puedes poner alguno más, que use de manera normal durante los combates.

*Ejemplo:* La llave final de Edgar “Nevermore” Poe es conocida por el nombre de “El Delator” y consiste en una estrangulación que termina con la rendición de su adversario.

### ESTILO DE LUCHA

El estilo de lucha o estilos de luchas determinan la forma de luchar que utiliza el luchador durante sus combates. Cualquier jugador debe de narrar los MOMENTOS (ver más adelante) basándose en el estilo de lucha o estilos que definen al luchador.

Todos los luchadores deben de tener un estilo de lucha que se adapte al Gimmick del luchador, estos son algunos pero se pueden crear algunos más que os gusten y sirvan para definir el concepto que tengáis de un luchador.

**Técnico.** La ejecución de sus llaves y presas son lo más limpias posibles, su amplio repertorio se adapta a cualquier situación y momento.

**Showman.** Su estilo de lucha se basa en animar al público y ridiculizar a su adversario.

**Hardcore.** Siempre que puede lleva su forma de luchar a lo más extremo, sillas y cualquier cosas puede ser usada para hacer daño.

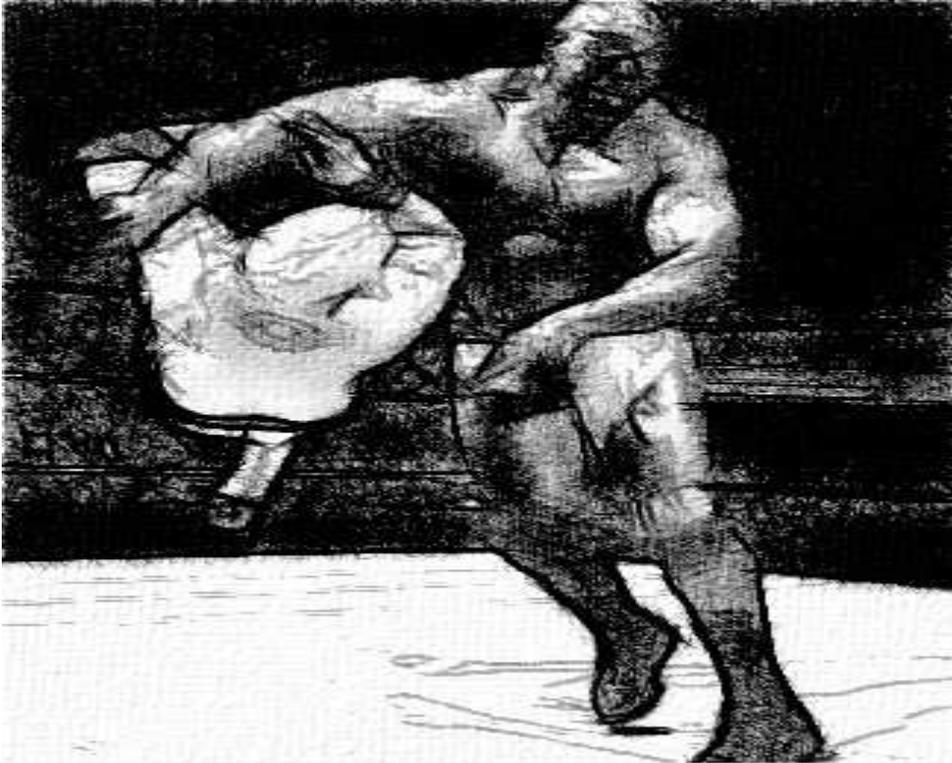
**Poderoso.** Utiliza golpes contundentes y sus llaves son del mismo estilo

**High Flyer.** Los movimientos incluyen muchos saltos y acrobacias.

**Exótico.** Los golpes y llaves de este luchador difícilmente se pueden catalogar como lucha libre.

**Brawler.** Este estilo es conocido como barriobajero. Golpes en la entrepierna, dedos en los ojos del adversario y mordiscos son solo algunos del amplio repertorio de este tipo de luchadores.

**Artista Marcial.** En este estilo están incluidas disciplinas como el karate, el judo o el Kick-boxing, adaptadas al mundo del wrestling.



Aunque estos solo son unos pocos estilos de lucha si son los mas característicos, siéntete libre de crear nuevos como el estilo Gótico, el surrealista o usar otras formas de lucha como el Sumo, siempre y cuando tengas claro como se narraría este estilo de lucha durante un combate.

## PARAFERNALIA

En este apartado se debe de incluir todo lo que rodea y completa al luchador. Música de entrada, carteles representativos que usan los fans, frases celebres, peso, altura, lugar de origen, etc. Cualquier cosa que le añada color.

## CAMINO AL PPV

PPV son las siglas de Pay-per-view o Pago por visión, en el mundo del wrestling es donde suelen acabar las historias que se entrelazan entre dos o más luchadores.

“Camino al PPV” es la representación más corta de la historia de un luchador, ella está dividida en 4 segmentos que se suelen corresponder con 4 semanas y un punto final que es el PPV.

El GM (General Manager o Game Máster) es el que dirige esta historia y es jugada por él y por uno o varios jugadores.

Para crear una de estas historias el GM deberá de seguir unos pequeños pasos.

### TITULO

Al igual que cualquier película, historia, etc. esta debe de tener un titulo que la defina. Algunos ejemplos serian:

Traición, David contra Goliat, Invasión, Celos, El rey de la astronomía, etc.

### GUION

El guion es más o menos un resumen de lo que el GM quiere contar dentro de la historia, los jugadores no deben tener conocimiento de su contenido y puede ser algo definido por una frase, la traición de uno de los amigos del luchador o los enfrentamientos por el amor de una de las divas entre varios luchadores y sus secuaces. Normalmente el Ministerio de Cultura suele introducir elementos de la vida del personaje para que los fans

adquieran conocimientos, aun muchos recuerdan como Julio Cesar fue expulsado de la PWF por uno de sus hijos al unirse al "Senado" para quitarle el título en un combate en el que el perdedor abandonaba la federación.

Después el jugador o los jugadores deberá de tirar tantos dados Fudge como semanas hay antes del PPV, en la mayoría de los casos son 4 pero pueden haber excepciones. Estos dados de seis caras tienen tres símbolos diferentes. En el caso de que no tengas dados fudge puedes usar dados de seis caras según las equivalencias representadas a continuación.

"+" o positivo que en un D6 serian el 5 y 6.

" " o vacio que en un D6 serian el 3 y 4.

"-" o negativo que en un D6 serian el 1 y 2.

Esta tirada establecerá una serie de símbolos que el jugador guardara, estos símbolos "+", "-", o "vacio" determinaran la victoria (+), derrota (-) o situación especial (vacio) en cada uno de los combates que se desarrollaran a lo largo de las semanas.

Las situaciones especiales determinaran que el combate se terminara de una forma "no normal", por ejemplo en empate, por descalificación de ambos, porque otro luchador/es ha interrumpido el combate e incluso el mismo GM. Cualquier motivo que el GM o los jugadores puedan determinar de mutuo acuerdo.

## CALENDARIO

Este apartado es exclusivo del GM y determina los combates que se realizaran en esta semana, en el estarán definidos los diferentes tipos de combate, el orden y los luchadores involucrados en los mismos.

Existen multitud de tipos de combates y estos son solo algunos de los que puedes introducir en tus historias de "Camino al PPV".

### Single

Es el combate más habitual (uno contra uno), en el que se puede ganar con pinfall, rendición, descalificación o cuenta de 10 fuera del ring.

### Barbed Wire Match

Un combate en el que combaten dos luchadores en un ring con alambres de espino en lugar de cuerdas.

### Submission match

En este tipo de lucha la única forma de ganar es haciendo que tu oponente se rinda.

### Submission count Anywhere Match

En este tipo de lucha la única forma de ganar es haciendo que tu oponente se rinda, pero en esta lucha las rendiciones cuentan en cualquier lugar. Una de las más espectaculares se desarrollo en la Biblioteca Nacional

### Falls Count Anywhere match

Un **Falls Count Anywhere match** es cuando se puede cubrir o forzar a rendirse al rival en el ring o en cualquier lugar, quitando la regla estándar que dice que se debe hacer en el ring. También elimina la regla de cuenta de diez fuera del ring. El Falls Count Anywhere match normalmente viene acompañado de la eliminación de la descalificación, siendo este combate hardcore, lo que permite a los luchadores usar cualquier objeto a su alrededor para hacer daño a su oponente.

### Flag match

En el combate dos banderas, que representan a un luchador o a un grupo de luchadores, son colocadas en esquinas opuestas, y el objetivo del combate es proteger tu bandera y a la vez capturar la del rival o rivales. Este tipo de lucha es utilizada para explicar diferentes batallas históricas en la que los generales se enfrentaron en el campo de batalla.

## Handicap match

Un **Handicap match** es en el que un luchador o grupo de luchadores se enfrentan en desventaja numérica a otro grupo de luchadores. Por ejemplo, uno contra dos o dos contra tres o uno contra tres.

## Inferno match

Un **Inferno Match** es en el que el ring está rodeado por llamas. Para ello, se utiliza un sistema cuadrado especial a gas. El combate suele tener reglas del tipo hardcore, el combate solo acaba cuando un luchador quema a otro luchador o alguna parte de su ropa. Similarmente un **Human Torch match** solo acaba cuando un luchador prende fuego al otro, pero el ring no está rodeado de llamas.



## Ironman match

Un **Iron Man Match** es cuando en un período de tiempo específico (que va desde los 10 hasta los 60 minutos) el luchador con el número más alto de victorias, ya sean por cubrir o forzar a rendirse a un rival, descalificación o cuenta fuera del ring, es nombrado el vencedor. En caso de empate, puede haber una muerte súbita que se hará efectiva si ambos luchadores la aceptan, si no será declarado empate.

## Ultimate Submission match

Es un combate que al igual que el **Ironman match** tiene un período de tiempo específico, pero en este caso sólo serán válidas las victorias por rendición. El luchador que haya obligado a su oponente a rendirse más veces es el que resulta vencedor.

## Lumberjack match

Un **Lumberjack match** o **Lucha de Leñadores** es un combate estándar, solo que el ring está rodeado de luchadores no involucrados en el combate, que no dejarán salir a los rivales del ring, y si salen les golpearán (si los leñadores entran en el ring el combate terminara).

## Scaffold match

Un **Scaffold Match** tiene lugar en todo o una parte de un andamio levantado encima del ring. Este combate puede acabar de dos formas; cuando un luchador tira el rival desde el andamio hasta el ring o cuando un luchador coge una bandera desde el otro lado del andamio y la lleva al suyo. Sobre el andamio hay sillas, cubos de basura y todo tipo de armas.

## Special Referee

Alguna vez el árbitro es reemplazado por alguna razón específica por algún **Special Referee** (árbitro especial). El árbitro especial es normalmente una celebridad, un manager u otro luchador que normalmente va a favor o en contra de alguno de los luchadores involucrados.

## **I quit match**

Un I quit match es un combate en el que para ganar hay que hacer que el rival se rinda (diciendo I quit por un micrófono que tiene el árbitro) aunque no necesariamente con una llave de sumisión. En este tipo de combates se pueden usar todo tipo de objetos para obligar al rival a rendirse ya sea dentro o fuera del ring ya que no hay descalificación por conteo fuera del ring...

## **Gauntlet match**

Un combate gauntlet consiste en un luchador (o más si es un combate en parejas) que pelea contra varios oponentes, la lucha se termina cuando el luchador pierde o cuando vence a todos los contrincantes propuestos. El resto de las reglas se aplican normalmente.

## **Battle Royal**

Tipo de pelea en la cual hay desde 4 hasta 30 luchadores. Generalmente es un tipo de lucha en la cual gana el último hombre o mujer en el ring y, dependiendo de las reglas, un luchador puede ser eliminado por pinfall, rendición o lanzando por encima de la 3ª cuerda.

## **Fatal-Four-Way Match**

Es una pelea en la que participan cuatro luchadores a la vez. En esta pelea gana el primero que haga la cuenta a otro. Siguen estando vigentes las reglas de un combate single, hardcore o cualquier otro.

## **Triple Threat Match**

Es una pelea en la que participan tres luchadores, ganando el primero que cubra o haga rendirse a otro, dando igual quien sea. Si en el combate hay algún título en juego, no será necesario ganar al defensor del título. En este combate no hay descalificaciones, ni cuenta fuera del ring, etc.

## **Elimination match**

Es un tipo de combate que sólo se puede hacer con más de dos luchadores. El combate consiste en que el luchador que recibe la cuenta, es eliminado y se sale del ring, dejando pelear a los otros dos hasta que sólo quede uno. Esa regla se puede incluir en otros tipos de luchas.

## **Mixed Tag Team match**

En este tipo de lucha por parejas aparecerán en ambos equipos al menos un miembro de cada sexo, es decir, los equipos deben estar formados como mínimo por un luchador masculino y una luchadora femenina. También se denominan así a los combates entre equipos formados por un luchador normal y uno enano

## **Ladder match**

Este tipo de lucha consiste en usar escaleras para atacar a tu rival y para alcanzar un objeto que está colgando en el centro del ring (puede ser un campeonato o un maletín repleto de dinero).

## **Table Match**

En el Table Match (combate de mesas), el objetivo es hacer que el luchador rival atraviese una de las mesas con su cuerpo. Los Table Match en parejas suelen ser por eliminación. Estos combates tienen naturaleza hardcore. En parejas, un luchador puede salvar a su compañero de ser eliminado rompiendo la mesa con su propio cuerpo, ya que solo cuenta la eliminación si la mesa es atravesada con un luchador que ha recibido una llave.

Una variante es el Flaming Tables Match (combate de mesas ardiendo. El objetivo es el mismo, hacer que el rival atraviese una de las mesas ardiendo. Otra variante es el Double Tables Match donde el objetivo es hacer que el rival atraviese dos mesas a la vez. Otra variante es el High Impact Table Match, donde el objetivo es hacer que el rival atraviese una mesa tirándolo desde un lugar elevado. Habitualmente, las mesas solían tener por encima polvo y tachuelas, para que el golpe fuese más impactante. Por supuesto, también se han utilizado mesas ardiendo y filas de mesas de 5 o más puestas una sobre la otra.

## Chairs Match

En el Chairs Match (combate de Sillas), este match es un combate hardcore donde solo puedes utilizar sillas nada de mesas ni escaleras. Estos combates tienen naturaleza hardcore.

## Tables, Ladders and Chairs Match

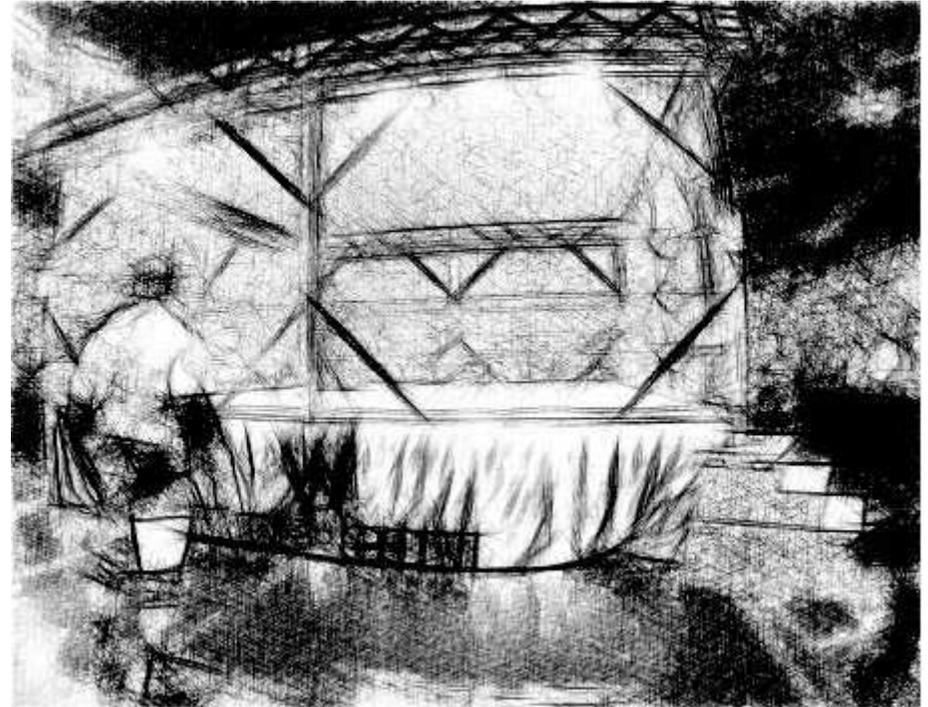
Una **Tables, Ladders and Chairs match** (abreviado como **TLC**), es una variación del combate de escalera, la cual es modificada para incluir otras armas, las sillas y mesas. Una TLC usualmente es desarrollada entre tres o más parejas de luchadores, las que luchan entre ellas; aunque recientemente se usa en luchas uno a uno. La forma de ganar es consiguiendo el objeto (usualmente cinturones de campeonato) que comienzan siendo colgados sobre el ring. Una TLC puede ser vista en una lucha común de escaleras, donde pueden ser usadas mesas y sillas como armas legales, como por supuesto las escaleras. Esto da al combate una atmósfera similar al de la lucha hardcore, por lo que cabe señalar que no existe descalificación, cuenta fuera del ring, rendición o K.O.

## Steel Cage match

Es la más habitual. Consiste en una jaula de acero sin techo que rodea el ring sin dejar ningún hueco entre la lona y el suelo. La forma de ganar es mediante *pinfall*, sumisión o ser el primero en tocar el suelo, ya sea escapando por encima de la estructura, por debajo del ring o saliendo por una puerta que hay en la jaula.

## Barbed Wire Steel Cage match

Pelea similar a la Steel Cage match, sólo que encima de la estructura hay alambre de espino, para hacer más difícil la salida o la interferencia de luchadores ajenos a la pelea.



## Cage of Death

The Cage of Death match consiste en una jaula de acero que incluye objetos y armas dentro de la estructura. Hay 3 maneras diferentes de ganar este combate: por *pinfall* o submission, descolgando un contrato o un campeonato desde de lo alto del coliseo, o escapando de la jaula y tocar con ambos pies el suelo.

## Electrified Cage match

Electrified Cage match consiste en una la jaula electrificada. Normalmente la única manera de ganar es escapando de la jaula, aunque algunas empresas permiten *pinfall* para decidir la victoria. La electricidad es encendida y apagada a intervalos, lo que permite a los participantes la oportunidad de escapar o de otra manera utilizar la estructura de la jaula. También se puede ganar por sumisión

# MOMENTOS

Los momentos son una representación de los momentos (valga la redundancia) más importantes de las historias que se desarrollan en PWF. Más o menos son algo parecido al resumen de un combate o al tráiler de una película. Son momentos narrativos que los jugadores y el GM utilizan para desarrollar la historia. Cuando se narre un MOMENTO se debe tener en cuenta el estilo del luchador así como el tipo de combate que se está desarrollando.

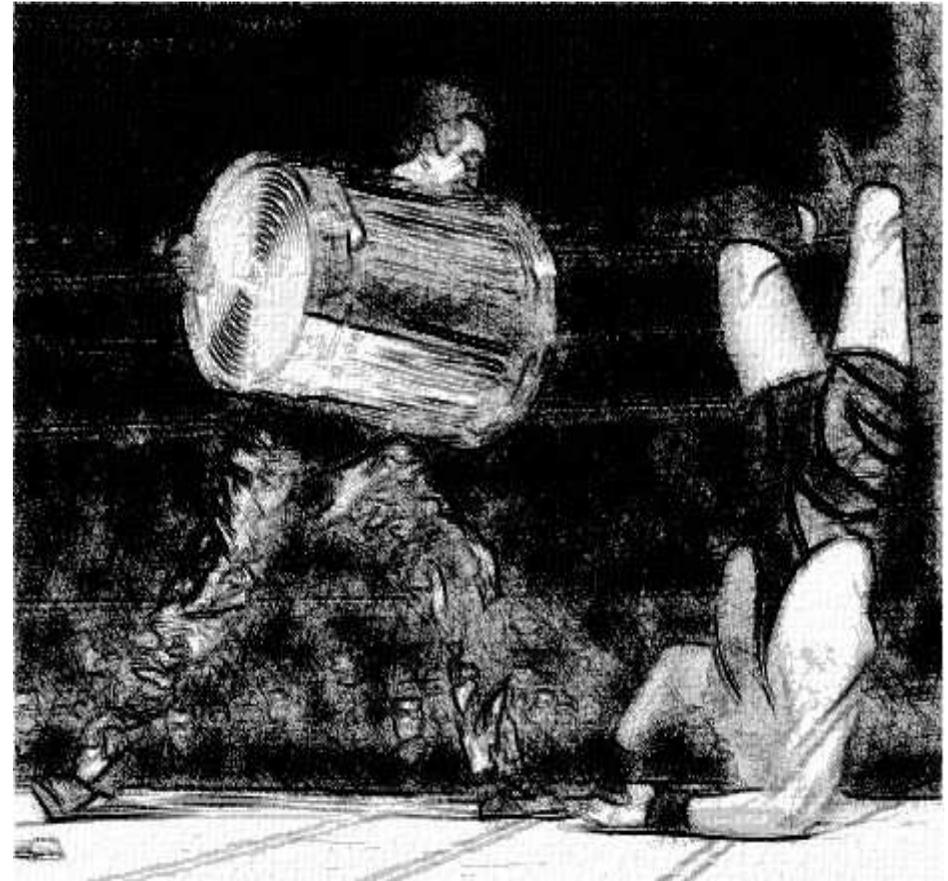
## LA SEMANA

Una vez determinado el guion de las cuatro semanas se comienza por la primera siguiendo una estructura que está dividida en tres. Pre-match, Combate y Post-match.

### PRE-MATCH

Todos los jugadores involucrados incluido el GM deben de tirar 3d6 y compara los resultados, el que obtenga la tirada más alta será el primero en narrar e introducir detalles o MOMENTOS en esta escena. Durante esta escena el jugador y el GM realizan una narración cada uno, esta puede ser una entrevista, ver por las pantallas como el luchador es pillado por las cámaras en una actitud indecorosa, etc. Deja volar tu imaginación y que deje salir lo que se te ocurra. Aunque es aconsejable que tenga algo que ver con lo que se va a contar o con lo que se ha contado en alguna semana anterior.

*Ejemplo.* El GM ha determinado que el jugador se enfrente en el siguiente combate a Rasputín por lo que en la escena de Pre-Match las cámaras recogen una entrevista a Rasputín que se encuentra sentado en una mesa leyendo manuscritos arcanos (o eso dice él) y en ella cuenta todo el dolor que hará pasar a su adversario. En la escena del Luchador este es entrevistado por una de las divas de la federación (Marilyn Monroe) y explica que no le tiene miedo a Rasputín y que como se llama Mc Gyver conseguirá escapar de las garras del monje loco con solo chascar los dedos, además recuerda a todos sus fans que hoy es su cumpleaños y les dedica la victoria a todos, en ese momento Marilyn canta: "Happy Birthday to you, Happy...." Los fans enloquecen y Mc Gyver se dirige hacia el ring con los labios de la diva marcados en su mejilla.



### COMBATE

El combate se divide en dos apartados uno menor y otro mayor.

El menor es la entrada al ring y es en este apartado cuando los luchadores narran sus entradas, la música que usan, la personalidad que esta representa en el Gimmick, como le aplauden o le insultan, que ponen los carteles de los fans, etc. cualquier cosa que añada color a esta escena. En este apartado no se tiran dados.

El apartado mayor es el combate en sí mismo.

La forma de resolver el combate es a través de los "MOMENTOS", los momentos son lo más reseñable que ocurre durante el combate, lo que viene a ser los mejores golpes o las situaciones más curiosas. Para determinar quien narra los

momentos ambos luchadores tiran tantos dados 6 como puntuación tienen en el atributo de nivel de luchador. En la primera tirada todos los resultados que superen 2+ se consideran éxitos, se mira el éxito mas alto para saber quien narra este momento, en caso de empate se mira el siguiente y así sucesivamente. Los dados que son fallos se eliminan del combate.

En la siguiente tirada la dificultad aumenta a 3+, luego a 4+, después a 5+ y por último a 6+. *Ejemplo:* Rasputín tira 4d6 y obtiene 6, 4,4 y 1. McGyver tira 3d6 y obtiene 6, 4,2. Por lo que el GM (Rasputín) narra el MOMENTO.

En la narración se puede incluir cualquier detalle que se desee pero siempre dentro del estilo de lucha de cada luchador. Rasputín tiene un estilo de lucha Hardcore por lo que narra cómo en uno de los ataques de McGyver logra agacharse a tiempo y este choca contra el árbitro dejándole K.O, acto seguido le coge por el cuello y le aplica un golpe especial de la casa, baja del ring y se dirige hacia el publico y aparta a un niño quitándole la silla y tirándole las palomitas a otro, sube y se dedica a golpear a mcGyver mientras el árbitro sigue inconsciente, cuando cree que esta blandito despierta al árbitro para que realice la cuenta de tres pero solo llega a dos. Una vez narrado se recogen los dados y se quitan los que han sido fallos y se vuelve a realizar una nueva tirada esta vez a 3+ y se sigue de la misma manera hasta que uno o todos los luchadores no obtenga mas éxitos momento en el cual se acaba el combate, después de que el luchador que haya obtenido éxito narra su MOMENTO se pasa a finalizar el combate, en el caso de que ninguno obtenga éxito nadie narra un MOMENTO y se pasa también al final del combate.

En el fin del combate el jugador gasta el resultado de uno de los dados fudge y el que ha narrado el último MOMENTO del combate es el que narra el final del combate proclamando ganador al jugador si gasta un "+" o al GM si se gasta un "-",o si se gasta un vacío el narrador del final de combate puede acabarlo como quiera como por ejemplo con una invasión zombi de los componentes del ZWO (zombie world order) acabando con el combate y con George Romero explicando al mundo que la evolución del ser humano es ser un zombi o con la entrada del GM o la de un luchador en un bulldozer destrozando el ring. Un dado de vacío le puede servir al GM para meter un motivo para el siguiente combate e incluso al jugador para añadir detalles que le gusten a la trama.

## POST-MATCH

Esta escena es parecida a la de Pre-match en el que el jugador y el GM narran una escena.

Al igual que en la escena del Pre-Match el GM tira 3d6 y los jugadores involucrados hacen lo mismo, el que obtenga la tirada mas alta es el primero en narrar y se van alternando los papeles en orden decreciente. El jugador se puede vanagloriar de su victoria, se dirige hacia los vestuarios corriendo después de su derrota por culpa de la entrada de otro luchador para vengarse, da explicaciones de por qué ha hecho esto o lo otro. Aquí el GM puede introducir nuevos luchadores que aplauden la victoria o derrota del luchador y explicándole como acabara con él en el siguiente combate ya sea a través de imágenes de video o desde la entrada al ring. Aprovechar y ser creativos.

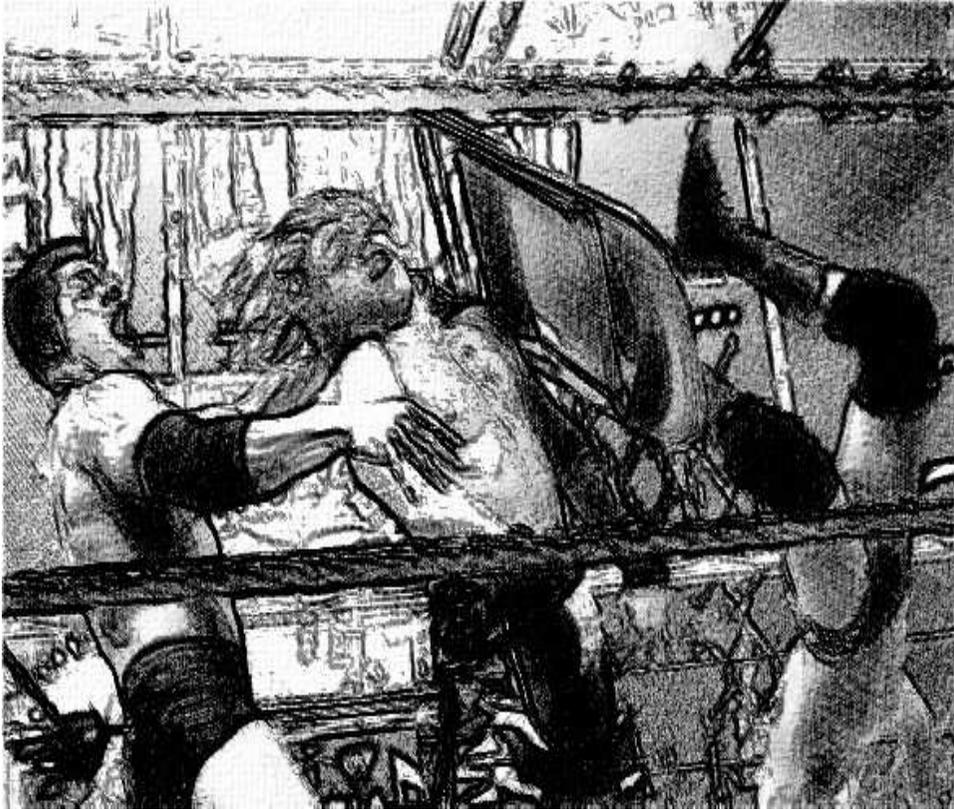
## LOS CHEATS

Los CHEATS o trampas son contadores que sirven a los jugadores y al GM para repetir la tirada de un dado en cualquier momento. Los jugadores deben de mantener separada la reserva de cada uno de los luchadores, pero el GM posee una reserva general que puede usar en cualquier momento y traspasarla a los diferentes luchadores a los que se enfrentaran a lo largo del camino hasta el PPV.

Cada vez que se tira 1D6 ya sea en Pre-match, Combate y Post-Macth y se obtenga un "6" este obtiene un contador de Cheat que puede ser usado en la siguiente tirada completa, no en la siguiente tirada en la que se han usado cheats para volver a tirar alguno de los dados.

Los contadores Cheat son usados a razón de 1:1 en los dados normales de 6 caras, un contador para volver a tirar 1D6 propio o para añadir 1d6 extra a la tirada antes de realizarla.

También se pueden usar para cambiar la tirada de un dado fudge a razón de 3:1, 3 contadores para volver a tirar 1DFudge propio o del adversario. Estos se pueden usar en cualquier momento. El GM no puede usar este tipo de cambio.



## EL PPV

Este es el final de la historia y en que se finaliza la partida o sesión.

Existen unas pequeñas diferencias respecto al apartado Camino al PPV.

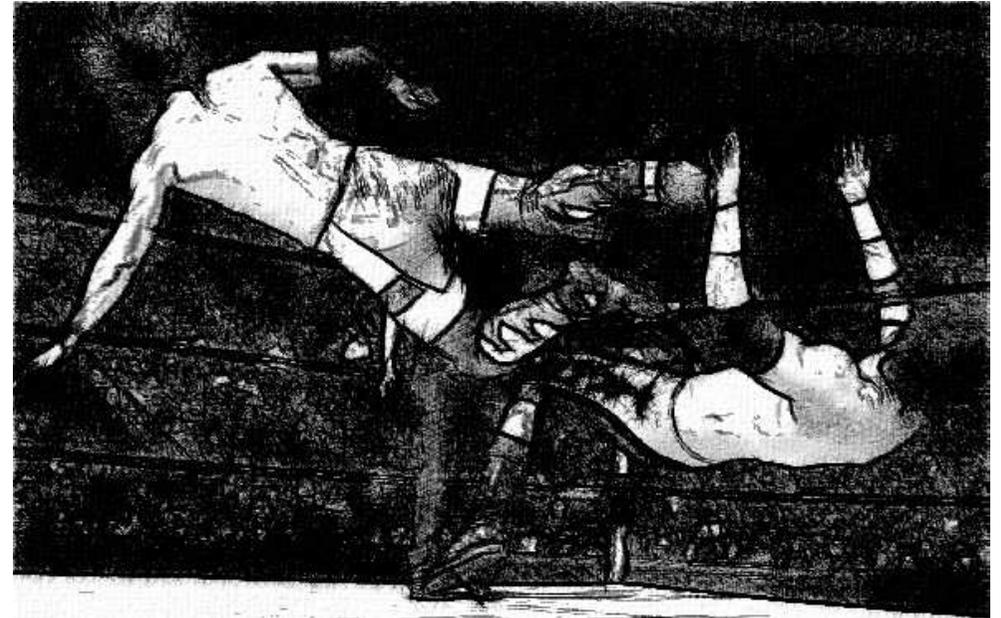
- No se usan los dados fudge por lo que no se sabrá el resultado del mismo.
- Existen dos secuencias Pre-match, una se desarrolla antes de la llegada del evento y en algunos casos es retransmitida por los noticiarios, en anuncios o se hace una conexión en un programa especial. La segunda se desarrolla de la manera normal. En ambas se tiran 3D6.
- La secuencia Post-match en este apartado solo tiene sentido para darle final a la historia, en ella ambos luchadores se abrazan, el adversario es

derrotado y se retira con las orejas agachadas, se resuelven las apuestas realizadas en los combates de mascara, el malo gana y establece un reino de terror o los cinturones cambian de mano. Esta secuencia es para darle un broche final a la historia que se ha desarrollado a lo largo de los diferentes combates.

- En el PPV el ganador es aquel que narra el último MOMENTO. Es importante que el jugador deje Cheats para el final y el GM los use para contar la historia y no para machacar al jugador en la batalla final ya que él los ha obtenido gracias a diferentes luchadores y lo que al final debe de quedar es una buena historia.

### ALGUNAS CONSIDERACIONES

La mayoría de los combates serán un luchador contra otro, las siguientes reglas modifican en algunos aspectos las reglas normales.



**Combate por parejas.** En los combates por parejas o grupos se tiene en cuenta la valoración más alta de uno de los luchadores del equipo y se añade un dado extra por cada componente del equipo. La narración de

Momentos en este tipo de combates debe de tener en cuenta los relevos y el trabajo en equipo del grupo.

**Combates Triple Treath o Four way.** En este tipo de combates gana e primero que cumpla las condiciones de victoria que en la mayoría de los casos es derrotar a cualquiera de los adversarios, el ganador se determina de la misma manera que en los combates individuales, el ultimo en narrar un MOMENTO es el que gana, pero en este tipo de combates determinar el perdedor puede crear nuevas ramificaciones en el camino hacia el PPV.

**Enfrentamiento entre jugadores.** Este tipo de enfrentamiento se puede dar y en este caso el jugador que narra el último MOMENTO decidirá como acaba el combate obligándole a gastar un resultado “-“ en el caso de que el gaste un “+”o al contrario. En el caso de gastar un resultado de vacío entonces el otro jugador podrá elegir el resultado de uno de sus dados como si fuese uno de vacío, no está obligado a gastar uno de vacío sino quiere. En el caso de que no tenga el dado necesario deberá de gastar primero uno de “+” luego uno de vacío y por ultimo uno de “-“.

#### **Ejemplo de creacion de un luchador:**

Carlos va a jugar una partida estándar de “Camino al PPV” para ello crea un luchador.

Elije a Howard Phillips Lovecraft, después de leer su biografía determina que es un luchador “Heel o Rudo” su nivel de luchador es de Estrella 4D6 su vestimenta recuerda a los colores de Gran Bretaña y siempre mira hacia los lados como si algo se escondiese en la oscuridad, la música de entrada es tétrica. Su estilo de lucha es Brawler y su golpe mas famoso y con el que termina los combates es “el patadon primigenio”Su lugar de origen es Providence y los pocos fans que tiene portan carteles de Cthulhu for President y de “Odio el pescado”.

El GM le informa de que van a jugar una partida a la que ha llamado “las jaulas de la locura”.

Carlos tira los dados Fudge y comienza el espectáculo....

