

g ENRe f UZZION

por

**Lisandro Nieva (Mandramas),
Argentina**

Ingrediente principal: El Futuro del Rol

En este juego, trato de utilizar tendencias de juegos innovadores indies con alternativas tecnológicas futuras, evitando caer en los estereotipos de los juegos presenciales.

Ingredientes secundarios:

Gliches

Mezcla de Generos

Uso de Internet

GenreFuzzion intenta mostrar el futuro de los juegos de rol, incorporando ideas de diversos juegos como **Leverage**, **Smallville**, **MHRP**, **In a Wicked Age**, **Primetime Aventures** y **Dogs in the Vineyard**. Esta diseñado para jugar un juego que mezcle la ficción más inverosímil con la realidad más mundana, como en **Scott Pilgrim**, **Twilight**, **Sucker Punch** y **Ranma 1/2**. La ambientación del juego está abierta a discusión, pero digamos que es el mundo moderno, más cualquier otro género que quieras agregar. Ah, y los protagonistas deberían ser adolescentes. Sucede que sus vidas son más divertidas que un adulto. Pero no adolescentes cualquiera; sino dotados de poderes mágicos, o quizás vampiros, o capaces de pelear como personajes de videojuegos, o telepatas. ¿Quién sabe? Ninguna idea es lo suficientemente loca para descartarla.

Eso sí, esas ideas locas son aceptadas como algo normal por todo el mundo. En **GenreFuzzion**, algo tan loco como una red de teleportadores es aceptado de la misma manera que un nuevo **iPhone**, o sea, con mucho interés por algunos y total indiferencia por el resto.

Así que si eres un mutante capaz de generar campos magnéticos como para levantar un tanque, no esperes que sea una noticia en todo el mundo, ni que los gobiernos del mundo se interesen en ti. No, a lo sumo tu profesora te castigará y tu padre te regañará por rayar su automóvil con tus poderes. No hay sentido co-

mún en este juego; y el foco está en los personajes y sus relaciones, y no en el mundo que esta atrás. No busques tampoco un juego gritty y peligroso; aquí los personajes se mueren solo cuando quieren (y les reporta beneficios hacerlo).

Así que **GF** tampoco es un juego tradicional de rol donde hay un director de juego que nos cuente donde viven los **elfos** y haya planeado sus encuentros al dedillo y todo eso. Aquí nadie sabe a dónde va a parar la historia. Cada jugador maneja un **personaje**, y los **extras** (que son los personajes del mundo que no son manejados por ningún jugador) los maneja otro jugador que no esté formando parte de la escena. Lo divertido es que los jugadores hagan chocar a sus personajes, en una compleja red de rivalidades, enamoramientos y peleas.

Ok, admito que uno de los jugadores es llamado el **Moderador**, pero solo tiene la responsabilidad de administrar cuando hay alguna discusión de reglas o cuando hace falta dinamizar un poco la jugada. Pero el Moderador maneja un jugador como todos. Incluso lo ideal es rotarlo de tanto en tanto.

¿Ya les dije que este juego está diseñado para jugarlo por **foro**? Si no sabes lo que eso, te dire que es una manera muy entretenida de jugar sobre todo si tienes poco tiempo libre o no tienes amigos que vivan cerca o tengan tiempo para divertirse contigo (sniff!).

Como Jugar

Para empezar, necesitas un foro donde haya gente como ti que tengas ganas de jugar a este mismo juego. Pueden ser amigos de toda la vida o completos desconocidos. Calculo que podrán jugar bien entre 3 y 7 jugadores. Este manual asume que entiendes lo que es un juego de Rol y tienes alguna experiencia jugándolo, si no es así, no te preocupes: no es tan complicado.

La primera fase del juego es la **creación de los personajes**. Cada jugador tiene un personaje, y es su responsabilidad construirlo y darle identidad, pero todos los otros jugadores pueden ayudar dando su opinión acerca del personaje. Cada personaje se construye con una serie de atributos: **Clichés, Relaciones, Trucos, Tretas y Objetivos**. Además, cuando un personaje va teniendo éxito en sus acciones, gana **Ventajas y Puntos de Victoria**, y a medida que va perdiendo, gana **Puntos de Karma y Problemas** (no te preocupes, perder no es tan malo en este juego.)

Cuando todos los personajes están listos, un jugador comienza y construye una **escena**. Estas son situaciones donde un personaje **protagonista** intenta conseguir un objetivo, y otro personaje o un extra (que llamamos **antagonista**) intenta evitarlo. Para resolver lo que sucede, el protagonista arma un **pozo de dados** y lo tira; escoge dos dados y los suma. Esto se llama el **resultado**. El antagonista hace lo mismo. Cuando un personaje arma un pozo de dados, tiene que describir lo que está haciendo, y porque cada atributo es relevante a la acción. Según como resulten las tiradas de los dados, puede suceder que cada el protagonista triunfe, o sea derrotado. Como resultado, el protagonista puede conseguir ventajas o problemas, y **Puntos de Victoria** o de **Karma**.

Cada personaje también tiene tres **objetivos**. Cuando en la narración el personaje ha cumplido sus objetivos, puede satisfacerlos con **puntos de Victoria**. Por otro lado, si los objetivos le resultan muy difíciles de cumplir, puede escoger cambiarlos con **puntos de Karma**. Si un personaje ha satisfecho sus tres objetivos, el personaje se retira. El jugador puede armar un nuevo personaje, o seguir jugando solo pasivamente. Y si todos los jugadores se acercan a un punto donde van a retirar sus personajes, pueden

El Moderador

Este juego no tiene una figura de un Director de juego tradicional, que maneja los personajes secundarios, construye un entorno y dirige la narración. En vez, todos los jugadores construyen de manera consensuada el mundo de juego. Cualquier jugador puede añadir detalles a medida que se le vayan ocurriendo, y que no contradigan lo que se dijo antes. Se recomienda partir de la base de un mundo moderno y cotidiano, y sobre esto añadir detalles fantásticos.

De todas maneras, existe el rol del **Moderador**. No es un jugador dedicado a la historia, si no que maneja su propio personaje. Sin embargo, tiene que estar atento a cualquier discusión y zanjarla cuando se vuelva compleja. En el caso de que uno de los jugadores no concuerde con una opinión del Moderador, se puede pasar a una votación en un thread separado con todos los que participen; pero el voto del Moderador vale doble. El Moderador también tiene que estar atento a cuando se produzcan tiempos muertos en el juego, contactándose con el jugador que debería postear y checkear si tiene algún problema. Cuando hay circunstancia que no está cubierta en estas reglas, el Moderador debe proponer una manera expeditiva de resolverla para esa ocasión, y en un thread separado, discutir con todos los jugadores una regla definitiva que tenga validez desde ese momento.

Cuando un Moderador siente que la responsabilidad es demasiado para él, puede entregarle el rol a otro jugador sin que esto afecte el juego.

Rol por Foro

Los juegos de rol fueron creados para jugarlos encima de una mesa, tirando dados donde todos puedan verlos, charlando y negociando con otros jugadores y compartiendo la coca cola y la pizza. Pero este no es el juego de nuestros padres; y nuevos tiempos requieren nuevas herramientas. El **juego de rol por foro** tampoco es algo novedoso, pero hay pocos juegos diseñados específicamente para esto. Una de las ventajas de los foros que este juego explota es que se puede usar descripciones detalladas. Se puede editar y mejorar cada cosa que se postea antes de publicarla; al jugarlo en persona esto es más complicado porque es necesario improvisar.

Cada vez que juegues por foro, por su propia naturaleza desconectada, es necesario concordar con los jugadores una serie de **convenciones**. Es importante que todos los jugadores dejen en claro cuánto tiempo están dispuestos a dedicarle al juego, y con qué frecuencia pueden postear. Resulta conveniente definir un **límite de tiempo máximo** que se puede esperar una respuesta, sobre todo si el jugador es el protagonista o antagonista en una escena.

Es recomendable tener al menos dos threads o más, uno para la historia propiamente dicha, y otro para debatir fuera del juego.

Es necesario definir es como se van a manejar **las tiradas de dados**. Para este juego se utilizan dados de 4, 6, 8, y en menor medida 10 y 12 caras. Una opción es que cada jugador tire sus dados personales y postee en el foro sus resultados. Después de todo, no es un juego donde ganar sea lo importante, sino como se gana. Si esto causa problemas de confianza entre los jugadores, una alternativa es utilizar un servicio especial para tirar los dados online, que permiten de manera transparente tirar dados y reportarlos en un foro.

Cada jugador tiene la responsabilidad de llevar el **control de los atributos** de su personaje y su conteo de Puntos. Se puede usar una wiki gratuita para mantener esto de manera prolija y correlacionada.

Ten en cuenta que nada impide jugar este juego usando otras técnicas online más presenciales como chats o teleconferencias, o incluso personalmente como en los juegos de rol tradicionales.

Creación de Personajes

La creación de personajes en **GF** comienza con un **brainstorming**: todos los jugadores aportan al tono y ambientación de la campaña, y en base a esto cada jugador arma sus personajes. Además, hay que definir las reglas del juego como el tiempo máximo de espera, y se debe escoger un Moderador.

Pozo de Cliches

El siguiente paso es armar el **pozo de clichés**. Cada jugador tiene que sugerir tres clichés, que el Moderador se encargará de compilar en una lista. Los clichés son una frase corta que detalla un arquetipo de personaje o un atributo del mismo común en la ficción. En el apéndice encontrarán una **tabla de clichés** como referencia, pero cada jugador debería pensar los suyos por su cuenta

Selección de Cliches

Cuando el pozo se ha completado (con 3 clichés por cada jugador), cada jugador por turno va **escogiendo un cliché**, y lo usa para construir su personaje. Esto se repite hasta que cada jugador tiene 3 clichés escogidos de esta manera. Nada impide que escojas tus propios clichés, pero es divertido usar los que propusieron otros jugadores. Luego de escoger los clichés, cada jugador puede **agregarse 3 nuevos**, que de alguna manera redondeen en un concepto de personaje. Esta etapa es personal, pero por supuesto hay que estar abiertos a las sugerencias de los demás.

Escogidos los seis clichés, le asignamos a cada uno **un dado** (2 de d8, 2 de d6 y 2 de d4). Los que le asignen d8 representarán las fortalezas del personaje, y los d4 representarán los rasgos en las que el personaje está inseguro. El d6 es un punto intermedio.

Nombre

Con los seis clichés elegidos, cada jugador tiene que definir el **nombre** de su personaje. ¿Por qué ahora y no al final? Porque facilita mucho el paso siguiente.

Relaciones

En esta etapa, cada jugador escoge otro de los personajes, y tiene que inventar una frase para describir su **relación** (desde su punto de vista). Por ejemplo "**Madre sobreprotectora de Andy**", "**Relación de amor-odio con Billy**", "**Envidia el poder de Cody**". Si la inspiración no acude a su llamado, puede usar la **tabla de Clichés de relaciones** en el apéndice.

A su turno, el otro jugador cuyo personaje fue aludido tiene que describir la relación desde su propio punto de vista: "**Hijo malcriado de Diane**", "**Relación de amor-odio con Ellen**", "**Desprecia a Falstaff**". Ese jugador es el siguiente que debe establecer una relación con un tercer personaje. Este proceso continúa hasta que cada jugador tiene una cantidad razonable de relaciones. Ningún jugador debe quedar con menos de dos relaciones. Por otro parte, si un jugador no quiere crear más relaciones para su personaje en su turno, puede sugerir una relación entre otros dos personajes.

Un truco interesante es que al establecer una relación, un jugador en vez de establecerla con un personaje, la establece por **intermedio de un extra**. Por ejemplo "**compite con Gus por el amor de lo Hilfred**", y Hilfred es una extra.

Cuando todos tienen sus relaciones establecidas, cada jugador le **asigna un dado** a cada relación. Pueden ser d8, d6 o d4, pero la cantidad de d8 tienen que ser equilibrada con la misma cantidad de d4. Estos dados pueden o no ser iguales vistos desde cada personaje.

Cuando quedan todas las relaciones establecidas, es bueno armar un **mapa** con todas las relaciones, sus dados y sus clichés asociados y mantenerlo disponible para referencia durante el juego.

Trucos y Tretas

Cada personaje puede tener dos **trucos** y una **treta**, escogidos de la **lista de trucos y tretas** en el apéndice. Los trucos permiten manipular los pozos de dados, ayudando en las tiradas, y otras acciones especiales en las escenas. Las tretas son puntos débiles que perjudican la tirada. En general, los trucos requieren gastar puntos de victoria y puntos de karma para ganar beneficios. Las tretas, en cambio, te dan puntos de victoria y karma, a cambio de aceptar una penalización. Solo el jugador del personaje puede activar los trucos, pero cualquier jugador puede activar una treta. Los trucos solo se pueden usar en determinadas circunstancias que llamamos **activación**; aunque un jugador hábil puede arreglárselas para que se cumpla con frecuencia. Se pueden combinar distintos trucos, pero cada truco solo se puede usar una vez por escena. Esto también aplica para las tretas. Algunos trucos y tretas tienen en su activación textos escritos **◀EN ESTE FORMATO▶**. Al copiarlo, cada jugador debe reemplazar esa parte del texto con algo que tenga sentido para su personaje.

Un jugador innovador puede **crear sus propios trucos y tretas**, basándose en los existentes, con la aprobación de los otros jugadores.

Objetivos

Los **objetivos** son frases cortas que nos cuenta que es lo que el personaje quiere lograr. Los objetivos están acompañados de un **dificultad** que va el 5 al 15: mientras más alto es, más difícil de lograr es el objetivo. Los objetivos tienen que tener sentido para el concepto del personaje y sus relaciones con los demás. Por ejemplo, algunos buenos objetivos son **"Encontrar el amor de mi vida"**, **"Descubrir los siete conjuros supremos"**, **"Vencer a Jono el invencible"** o **"Triunfar en Broadway"**. Queda a discreción de los jugadores que tan explícita deben ser.

Cada personaje tiene que tener **tres objetivos**. El primero lo escoge el mismo jugador, aunque puede aceptar sugerencias de como describirlo. El segundo lo escoge otro jugador, de manera tal que se arme un círculo y cada uno sugiera un objetivo del otro. El tercer objetivo lo escoge el Moderador.

Puntos de Victoria y Karma

Los puntos de **Victoria** y **Karma** (abreviados, **PV** y **PK**) son la moneda común del juego que se usa para afectar lo que está sucediendo. Los puntos no son un atributo de los personajes, sino de los jugadores; un jugador puede acumular puntos con varios personajes, al ir retirando a cada uno, o ganar puntos por interpretar un extra. Los puntos se acumulan a lo largo de todo el juego, y no se pierden excepto porque su jugador explícitamente los gaste para un uso. Cada jugador comienza sin puntos. Hay varias formas de ganar puntos.

Cuando una escena termina, los jugadores participantes pueden **pedir calificación**. Uno de los jugadores le dará una puntuación de 0 al 5, según que tan bien "interpretado" estuvo el personaje. Esa calificación se traducirá en **Puntos de Victoria** (si el personaje tuvo éxito) o bien en **puntos de Karma** (si el personaje fue derrotado).

Si un jugador se **rinde** le da **puntos de Victoria** a su oponente, y gana **puntos de Karma**.

Otra manera de ganar puntos es activando **Tretas**. Según la treta, esto te da puntos de **Victoria** o de **Karma**.

Se puede ganar puntos de **Victoria** o **Karma** usando en contra atributos. Un jugador usa uno de sus propios atributos en contra (por ejemplo, uno de sus clichés) y le cede ese dado a un adversario para su uso en el próximo pozo que use: esto te da 2 **PV** a ti. Por otro lado, si usas un atributo de tu enemigo en su contra, ganando un dado más para tu pozo, tu pierdes 1 **PK** y tu enemigo gana 1 **PK**.

PV y PK (cont.)

Estos puntos pueden gastarse para distintos usos. En particular, los **puntos de Victoria** sirven para:

- ▶ Activar trucos apropiados
- ▶ Añadir 1 dado más al resultado.
- ▶ Añadir un tercer cliché al pozo.
- ▶ Crear una ventaja adicional en una victoria.
- ▶ Satisfacer objetivos pagando su dificultad cuando se han completado.
- ▶ Ganar nuevos trucos
- ▶ Escalar clichés y relaciones existentes, incluso de extras.

Los **puntos de Karma** sirven para:

- ▶ Activar trucos apropiados
- ▶ Añadir un +3 al resultado.
- ▶ Añadiendo un d6 al pozo.
- ▶ Crear una complicación adicional en una victoria.
- ▶ Cerrar objetivos pagando su dificultad cuando se han completado.
- ▶ Añadir nuevos clichés y relaciones, incluso de extras.
- ▶ Ganar nuevas tretas.
- ▶ Modificar objetivos pagando su dificultad.

Jugando el Juego

Una vez que se han completado los personajes es hora de empezar a jugar. A diferencia de otros juegos de rol tradicionales, la historia es un emergente de las acciones de los personajes, no un escenario predefinido por un Master. Cada jugador tiene la oportunidad de dirigir una **escena** donde ubica a su discreción los personajes y define un punto de conflicto. Entre escena y escena, hay interludios, escenas libres donde los personajes entrenan, intercambian opiniones, y en general no hacen nada significativo para la narración.

Escenas

La escena es una unidad de tiempo dramático, donde hay una confrontación entre personajes. Un jugador escoge su personaje como **protagonista** de una escena. Su rival en la escena puede ser otro personaje o un extra, y se lo considera el **antagonista**. Nótese que la confrontación que implica una escena puede ser cualquier cosa: una pelea, un juego de cartas, una discusión de una pareja enamorada, una batalla de miles de personas. Lo único que define la escena es que haya un conflicto entre dos individuos y sus aliados. Si no hay conflicto, lo que necesitas es un intervalo, no una escena.

Definir la escena

Cuando un jugador comienza una escena, se convierte en el protagonista (este título vale tanto para el personaje como su jugador). El protagonista crea la escena al publicar un post anunciándola. Cada escena tiene una serie de características:

Título: Un título ganchero, generalmente una referencia a la cultura popular (o sea, un robo descarado). No te preocupes si la escena termina por no tener ninguna relación con el título. Es conveniente también numerar la escena para orientarse.

Escenario: Donde ocurre la escena algún detalle acerca del ambiente. ("**El Café de Mike, lleno de estudiantes que salen de la universidad**")

Tono: El tono general de la escena; si es cómico, o trágico, o de tensión, o de seducción, etc. Puede terminar saliendo algo diferente en la ejecución.

Clichés de escena: El protagonista puede definir hasta tres clichés de escena, que refieran a lo que va a suceder. Cada uno de ellos está definido con un dado (d4, d6, d8), pero la cantidad de d8 tiene que ser igual a la cantidad de d4. Obviamente, un protagonista tratará de que los clichés sean utilizables para sus fines. ("**La Gran Estafa**", "**Duelo climático**", "**Todos odiamos a Raymond**", "**El gran robo al tren**".)

Antagonista: El protagonista elige a su antagonista, que puede ser un personaje o un extra. Si es un extra que no fue mencionado antes, hay que agregar una breve descripción en una línea de quien es.

Intención del protagonista: La intención es explícitamente que quiere el jugador lograr con esta escena (atención, no siempre coincide con que quiere el personaje). La intención tiene que ser clara y precisa, y tiene que tener sentido en la narración. Si la intención es demasiado exagerada, cualquier jugador puede pedir que la reformules antes de que el antagonista se presente. Observa que una intención del estilo "**Matar a <...>**" puede ser un poco tramposa; en la narración, al matar a un personaje no lo sacas del juego salvo que el jugador acepte la muerte y lo retire. En cuanto a los extras... ellos pueden morir.

Llamar aliados: Un protagonista puede llamar aliados, que pueden ser otros personajes o extras. Un jugador puede postear brevemente para anunciar que su personaje rechaza la llamada (dependiendo de la situación, eso significa que no está en la escena, o que no coopera con el protagonista activamente). Este posteo debe ser rápido, ya que se debe completar antes de que el Protagonista arme su pozo. Si no postea, se asume que el aliado coopera. De la misma manera, cualquier jugador puede pagar **1 PK** para que un extra no se presente como aliado. Ser un aliado trae el beneficio de poder ganar puntos de Victoria o Karma según como se resuelva la escena.

El Antagonista se presenta

Si el antagonista elegido por el protagonista es un personaje, su jugador debe postear a continuación. No puede rechazarlo.

Si el **antagonista es un extra**, cualquier jugador puede presentarse como antagonista, y manejar el extra. Si el extra no había sido definido nunca, tiene el derecho a definirlo, con cinco clichés, elegidos a su gusto por el jugador que escogió presentarlo. Uno de los chicles tiene d10, tres tienen d6 y uno tiene d4.

► El jugador puede usar **puntos de Victoria** para escalar cualquiera de los clichés del extra, hasta el máximo de d12. Puede usar **puntos de Karma** para agregarle nuevos clichés, que comienzan como d8. Sin embargo, siempre tiene que tener al menos un cliché con d4. Esto aplica tanto si se acaba de definir el extra, o si ya había sido definido antes (el extra entrenó desde su última aparición).

A continuación, el Antagonista debe definir su **Intención de Antagonista**. Esta no puede ser más ambiciosa que la Intención del Protagonista.

Finalmente, el antagonista puede llamar aliados, igual que el protagonista.

Armando el Pozo

En su siguiente posteo, el protagonista tiene que contar como arma su pozo; que es un conjunto de datos que se tiran todos al mismo tiempo. En cada pozo el protagonista puede añadir datos sacados de sus atributos. En un mismo pozo puede poner:

- Dos dados de dos **clichés** que mejor encuadren sus acciones.
- Un dado de la **relación** que tiene con su antagonista.
- Un dado de una **ventaja** previamente adquirida.
- Un dado de un **problema** que tenga su antagonista.
- Un dado de **Clichés de escena**.
- Un dado de Cliché o relación que tenga un **aliado**, hasta el máximo de tres aliados.
- Puedes usar un dado de un **atributo de tu antagonista** a tu favor; si lo haces, le regalas uno de tus **PK** a él.
- Puedes **regalarle uno de tus atributos** a tu antagonista para que él lo use como ventaja hasta el final de la escena: esto te da 2 **PV**.
- Si pagas 1 **PK**, puede agregar además 1d6.
- Ciertos trucos permiten agregar dados si se cumple la activación, pagando **PKs** o **PVs**.

Una vez definido el pozo, el jugador debe postear un texto **describiendo su acción** en la escena. Puede ser un texto en tercera persona, o un dialogo. Para estos fines, el jugador protagonista puede describir lo que hace o dice su antagonista, si lo considera apropiado. Pero mientras mas fuera del personaje esté lo que diga, más probable es que el jugador que lo califique lo castigue con una baja puntuación. Lo ideal es que el jugador cuente como intenta lograr lo que se propone, dando la oportunidad de resolverlo después cuando se haya resuelto la escena.

Para concluir, el jugador **tira el pozo**, usando el método de dados que se haya definido. Del valor que obtenga en sus dados, escoge dos de los que tengan el mayor valor, y los suma. Esta suma se llama **Resultado**. Siempre conviene reservar un dado más grande (independientemente del valor que haya obtenido en la tirada) para ser usado en la resolución como **dado de efecto**.

Los dados que saquen un 1 se llaman **pifias**: no pueden ser usados para calcular el resultado ni cómo dado de efecto. Las activaciones de algunos trucos y tretas se disparan con pifias.

Si el resultado es muy bajo, el jugador puede gastar 1 **PV** para añadir el valor de un dado adicional al resultado, o bien sumarte +3 al resultado gastando 1 **PK**.

La eleccion del Antagonista

En este punto, el antagonista ha visto de lo que es capaz el protagonista, y como lo acompaño la suerte en el intento. Tiene dos opciones: **rendirse**, o **oponerse**.

Rendirse

Rendirse es aceptar que el protagonista tenga un éxito parcial en su intención. El antagonista debe revelar algún hecho o circunstancia que redirija el objetivo del protagonista. Es como decir "**Yo no seré tu obstáculo, sino que el verdadero obstáculo es...**". Al rendirse, la escena termina; no se realizan más tiradas de pozo. El antagonista debe escribir una descripción de como su personaje se rinde y como le revela que en realidad el problema está en otro lado. Por otro lado, rendirse también suele hacer que la intención de antagonista se cumpla en un grado menor, por lo que se puede interpretar a veces como un empate o arreglo intermedio.

Al rendirse el antagonista, el protagonista gana 2 **puntos de Victoria**, y el antagonista gana 2 **puntos de Karma**. Si el antagonista era un extra, el protagonista gana solo 1 **PV** y el antagonista gana 1 **PK**. Los aliados ganan 1 **PK** o **PV** dependiendo de que en bando estén, sin importar si el antagonista era un extra.

Oponerse

Oponerse es la segunda opción que tiene el antagonista. Si lo hace, debe realizar los mismos pasos que el protagonista para **armar su pozo**: anunciar los dados que usara por sus atributos, describir su reacción y tirarlos dados. Como el protagonista, el antagonista toma dos dados y obtiene un resultado.

Si el resultado del protagonista es mayor que el del antagonista, se considera que el protagonista ha **ganado la escena**. Si por el contrario, el resultado del antagonista es igual o mayor, la escena continua.

El Protagonista puede Reintentar

Cuando el antagonista se opone al protagonista, y obtiene un mejor resultado, el protagonista puede escoger **reintentar** o **rendirse**.

Reintentar consiste en armar un nuevo pozo, describir su acción y tirar el pozo. Si obtiene un resultado igual o mayor que el antagonista, la escena continua y el antagonista tiene la oportunidad de escoger entre oponerse o rendirse. Esto **continúa indefinidamente** hasta que alguien pierde o se rinde.

Para poder reintentar, el pozo tiene que tener un dado mas en cantidad que el anterior. Si no se puede, solo queda rendirse.

Rendirse es idéntico a cómo se maneja en el caso del antagonista, claro que con los roles cambiados: el protagonista gana puntos de karma, y el antagonista de victoria; es la intención del antagonista la que se cumple. El protagonista, por su lado, no tiene la obligación de revelar un nuevo conflicto.

Ganando una Escena

Cuando el protagonista o el antagonista pierden una tirada, se considera que su oponente ha ganado la escena. Esto implica que la intención del ganador se cumple. El ganador debe postear una descripción de su victoria, en términos narrativos.

Una vez obtenido el triunfo, el ganador escoge uno de los dados de su ultimo pozo tirado, que llamamos el **dado de efecto** (no puede elegir los dados que uso para calcular el resultado). No importa el valor del dado (siempre que sea mayor que 1, ya que esto lo convierte en una pifia), sino su tamaño. El ganador puede escoger:

Convertirlo en una Ventaja

Las ventajas son atributos que se anotan con los demás atributos del personaje. Tienen un nombre descriptivo y un dado asociado, que es el dado de efecto. Las ventajas pueden representar un objeto físico o una cualidad más abstracta. Por ejemplo: **Espada de Adamantium** d10, **El Poder del Amor** d12, **Sorpresa** d6. De la misma manera,

Convertirlo en una Ventaja (Cont.)

una ventaja no puede usarse en cualquier circunstancia: solo cuando tenga sentido en la narración. En general, una ventaja obtenida de tal manera que este atada a un único oponente (por ejemplo, **sorpresa**, un **engaño**, **conocer los puntos débiles**) solo podrá ser usada contra ese oponente.

Gastando un **punto de Victoria** es posible añadir una ventaja adicional, escogiendo otro dado sin usar como dado de efecto. Un personaje puede **sacrificar** una ventaja, usándola por última vez; al hacerlo, en vez de agregar el dado a un pozo, agrega tres dados del mismo tipo.

Causar un Problema

El ganador puede usar el dado de efecto para **causar un nuevo problema** en su oponente. Los problemas son atributos especiales que tienen los personajes, que se pueden usar solo en su contra. Es decir, cualquier oponente de un personaje puede usar sus problemas como dados en un pozo en su contra, sin pagarle **PV**. Como las ventajas, los problemas pueden representar efectos físicos o conceptos concretos. Si el antagonista ya tiene un problema, el ganador puede escalarlo con su dado de efecto: si este es mayor que el problema, pasa a ser el nuevo dado del problema. Si es igual o menor, el dado actual del problema se escala. El máximo es d12.

Anular un atributo

El ganador puede usar el dado de efecto para **anular un atributo** de su enemigo, o incluso propio (por ejemplo, un problema, que técnicamente es un atributo). Para anularlo, el dado tiene que ser de un tipo mayor que el atributo que se desea anular. Si es igual o menor, solo se degrada el dado del atributo. El efecto es permanente.

Calificación

Cuando se ha completado la escena, el próximo jugador que postee puede **calificar** al protagonista y a su antagonista, asignándole un número del 0 al 5 a cada uno. Mientras más alto, más conforme está el jugador estéticamente con la escena. El criterio también es propio; se puede juzgar que tan bien jugó el personaje, que tan divertida o artísticas fueron sus descripciones y que tanto hacen para avanzar la trama. Se debe incluir una breve **justificación** de esta calificación.

La calificación no puede ser discutida; si múltiples jugador intenta calificar al mismo tiempo, solo es válida la que quede primera en el hilo del foro. Por supuesto, el protagonista y el antagonista no pueden calificar, aunque si aliados que hayan participado indirectamente de la escena.

El ganador de la escena gana su calificación en **Puntos de Victoria**; el perdedor, en **Puntos de Karma**. Esto implica que un jugador puede perder una escena y sin embargo terminar ganando más puntos que su oponente; en este juego, a veces perder bien rinde más que ganar mal.

Si el **antagonista fue un extra**, ambos jugadores ganan la mitad de los puntos que les corresponderían, redondeados para arriba. Los aliados que hayan participado ganan 1 punto de victoria o derrota, según como haya sido su participación.

Siguiente Escena

Concluida la escena y su calificación, el jugador que calificó puede **comenzar la siguiente escena** como protagonista, o bien pedir un **intervalo**. Terminado el intervalo, ese mismo jugador debe comenzar la siguiente escena o cederla a otro jugador que lo haya pedido explícitamente durante el intervalo.

Observa que nada impide que una escena sea una continuación en el tiempo de otra escena. Quizás, si el calificador es uno de los aliados presentes, puede continuar la misma escena pero ahora con un nuevo protagonista y nuevas intenciones.

Suspender una escena

Puede ocurrir que un antagonista o protagonista esté tardando demasiado en postear en un momento crítico de una escena. Es la responsabilidad del **Moderador** averiguar que sucede, sobre todo si ha pasado el **tiempo máximo de espera**. Si no hay una resolución rápida, el Moderador puede suspender una escena. Esta queda congelada, y el Moderador autoriza a otro jugador que esté más activo a comenzar una nueva escena (que puede ser el mismo si así lo desea). Cuando esta nueva escena se ha completado, el jugador original puede pedir autorización para retomar la escena suspendida, que se termina de resolver como quedo. Alternativamente, puede pedir que se retire la escena, como si nunca hubiera sucedido.

¿Qué sucede mientras la escena está suspendida con lo que ocurría en ella? Mi sugerencia es que una escena suspendida se considere como no-canon: algo que puede haber sucedido, o no, según la conveniencia de cada jugador. Solo será canónica cuando se resuelva.

Intervalos

Los **intervalos** son un montaje de momentos que suceden entre dos escenas. Cada jugador puede postear, si lo desea, alguna descripción o narración de las cosas que hacen sus personajes. En general, en los intervalos **no se resuelve nada narrativo** o importante para los objetivos de los personajes, sino que se analizan las consecuencias de las escenas previas. Es una excelente ocasión para jugar el rol de cada personaje sin necesidad de tener la responsabilidad de armar pozos y usar atributos. Sin embargo, los intervalos se usan para ajustar algunos conceptos mecánicos.

Retirar un Personaje

Puede ocurrir que un jugador no haya posteado en mucho tiempo, o anuncie que se retira del juego por las razones que crea conveniente. En tal caso, su personaje es **retirado**. Aunque no necesariamente desaparece del mundo del juego, desde ese momento se lo considera un extra. El jugador conserva sus **puntos de Victoria** y **Karma**, por si vuelve en otro momento.

Todos los jugadores que tengan relaciones con un personaje retirado pueden redirigirlas a un extra u otro personaje con el que no tengan ninguna relación previa. O pueden retirar la relación y convertirla en puntos igual al máximo valor del dado de la relación, en la combinación que deseen de **PVs** y **PKs**.

Cuando un jugador vuelve al juego, no puede volver a interpretar un personaje retirado. Debe crear un nuevo personaje. Puede volverlo a controlar como extra antagonista o en un intervalo.

Observa que en este juego **no es el objetivo matar gente**; a lo sumo, los personajes puede tener graves problemas (d12 es el máximo, porque es el dado más grande). Sin embargo, nada impide que un personaje muera en la narración. Si un jugador pone en su intención "**Matar a mi antagonista**", y tiene éxito, le impone un problema. Estas muerto d12, y el personaje sigue como fantasma, por ejemplo. O zombie. O lo que sueñe bien. En cualquier caso, si el personaje prefiere una muerte dramática y llorona que le reporte una alta calificación, puede retirar el personaje coincidiendo con su muerte.

Analizar Objetivos

Cada jugador tiene tres **objetivos**. Cuando a través de sus acciones en una escena (no en un intervalo), un jugador cumple uno de sus objetivos, en el próximo intervalo puede pedir que se **analicen sus objetivos**. Si al menos uno de los otros jugadores está de acuerdo que ha cumplido su objetivo y paga un **PV** o **PK** para refrendar, se considera que el objetivo está **alcanzado**. Sin embargo, el jugador debe pagar la dificultad de su objetivo en **puntos de victoria** para poder **satisfacer** el objetivo. Un objetivo alcanzado pero no satisfecho implica que narrativamente su posición puede decaer, y perder el terreno ganado cuando otros jugadores intenten complicar su situación. En cambio, cuando un objetivo está satisfecho, todos los jugadores deben aceptar el nuevo status

Analizar Objetivos (cont.)

quo y comprometerse a no afectar ese objetivo en particular del jugador.

Observa que uno puede satisfacer un objetivo incluso perdiendo escenas. Esto es normal con objetivos que implican un cambio de mentalidad. Pero de esta manera no acumulará los **puntos de victoria** suficientes para satisfacer el objetivo.

Cuando un personaje ha satisfecho sus tres objetivos, se considera que ha alcanzado su máximo potencial, y debe ser retirado. El jugador puede crear un nuevo personaje, o permanecer más o menos presente en el foro. Un jugador sin personaje puede aún interpretar extras, calificar y anunciar nuevos intervalos (aunque no puede comenzar nuevas escenas) y votar en cualquier discusión que haga falta. En los intervalos también puede insertar escenas de extras o de su personaje retirado. Retirar un personaje es lo más parecido a "ganar" en el juego y está permitido jactarse.

Entrenamiento

Cualquier jugador puede usar un intervalo para mejorar o cambiar sus atributos. Debe postear en un intervalo una descripción de exactamente como realiza esta mejora. Llamamos a esta actividad entrenamiento, pero en la descripción puede ser reflexión, la construcción de nuevos objetos, etc. Desde luego, la descripción debe tener sentido en la narración.

Solo se puede mejorar un atributo por intervalo. Se debe pagar una cantidad de puntos de victoria igual a la mitad del máximo valor del dado del cliché actual (2 para d4, 3 para d6, 4 para d8, 5 para d10). El máximo valor posible alcanzable de esta manera es d12.

El jugador puede también **cambiar un atributo** (incluyendo objetivos) por otro pagando 3 PKs. Esto es un cambio de nombre y no afecta el tamaño del dado. Se puede cambiar la descripción de una relación, y el personaje a la que apunte. Si se cambia un cliché para tener uno nuevo no relacionado, este no desaparece de la narración, pero deja de tener impacto mecánico.

Finalmente, un personaje puede ganar nuevos trucos y tretas. Ganar un nuevo truco requiere pagar 4 **PV**; una nueva treta requiere 4 **PK**.

Crear un nuevo personaje

A veces, un nuevo jugador se une al juego. Otras, un jugador retira su personaje y quiere mantenerse dentro. En estos casos, se crea un nuevo personaje. El personaje se crea siguiendo las reglas del capítulo correspondiente, pero:

- ▶ La lista de clichés es más corta: cada jugador aporta un solo cliché.
- ▶ Tiene solo dos relaciones.
- ▶ Tiene solo dos objetivos, ambos elegidos por sí mismo.
- ▶ Si es un jugador nuevo, los jugadores pueden apadrinarlo regalándole **PKs** y **PVs**.
- ▶ Apenas entra, el jugador puede entrenar para mejorar sus atributos.
- ▶ El personaje puede ser creado (en otro thread) mientras transcurre una escena, pero solo aparece formalmente en un intervalo. El jugador debería postear en ese intervalo su primer encuentro con los otros personajes.

Gran Final

Cuando la mayor parte de los jugadores tengan la mayor parte de los sus objetivos satisfechos, y la narración se acerque a un punto culminante, cualquier jugador puede proponer un **Gran Final**: una escena final donde el protagonista y el antagonista se juegan el todo por el todo. Se consensu hasta que todos los jugadores estén de acuerdo como debe ser el gran final, al menos en su planteo inicial. Una vez llegado al consenso, todos los jugadores deben tratar de apuntar su narración a ese gran final. Hay que tratar de cerrar cabos sueltos y objetivos sin satisfacer antes; una vez que se alcanzó el gran Final se termina el juego.

Puede ocurrir que el gran final se cancele por razones de que la narración lo hace improbable; en este caso, hay que volverá discutir un nuevo encuadre para el Gran Final.

Gran Final (cont.)

En el Gran Final:

- ▶ Ningún jugador puede rendirse.
- ▶ Además del protagonista, cualquier aliado puede proponer sus propias intenciones.
- ▶ Los aliados pueden aportar hasta tres dados al pozo de su lado.
- ▶ La calificación final es grupal; todos los jugadores, incluyendo antagonista y protagonista, dan su calificación. El Moderador calcula un promedio de la calificación como definitiva.

Epilogo

El **epilogo** es el intervalo final. Los jugadores pueden narrar lo que sucede con sus personajes luego del gran final. Pueden gastar sus **puntos de victoria** y **karma** restante satisfacer sus últimos objetivos. El epilogo marca el final de una campaña, pero siempre se puede comenzar una nueva campaña con algunos personajes reciclados! Si se acuerda, un jugador puede empezar con los **PVs** y **PKs** que acumuló en una campaña anterior.

Apendices

Tabla de Cliches

1	Vampiro pacifista	34	Cazadora de vampiros	67	Ayuda a relajarme
2	Estudiante de magia	35	Grandes expectativas	68	Tengo un robot gigante en mi garaje
3	Anorexica	36	Ciclotimia	69	Power Ranger
4	Vive en la pobreza	37	Armas de mis ancestros	70	Imbécil con el corazón de oro
5	Complejo de Edipo	38	Combatiente entrenado	71	Ninja Samurai Shaolin
6	Asi que eres un extraterrestre	39	La mejor de la clase	72	Fantasma
7	Muy hábil evaluando posibilidades	40	Jefe del crimen	73	Deportista musculoso
8	Perezoso	41	Sueños profeticos	74	Quejoso
9	Cambiante de formas	42	Emociones incontroladas	75	Secretamente un robot
10	Enamoradizo	43	Síndrome de Rei Ayanami	76	Final incomprensible
11	Tímido hasta el extremo	44	Poderes mágicos	77	Nacida para ser lider
12	Niño prodigio	45	Loco de las armas	78	Baterista cabezahueca
13	Secretos escondidos	46	Trágico accidente	79	Huérfano
14	Revolucionario de palabra	47	Gentil y encantador	80	Porrista extraordinaria
15	Entrenado para matar	48	Un tanto consumista	81	Enfermedad incurable
16	Curación acelerada	49	Huracán de excusas	82	Reluctante a usar su poder
17	Mutante	50	Superviviente	83	Problemas de autoestima
18	Alumno de intercambio	51	Semidiós en secreto	84	El ultimo de su especie
19	Gothico/Emo	52	Hipster soberbio	85	Fanático de los videojuegos
20	Logoreica	53	Un trabajo tan patético	86	Siempre elijo novios idiotas
21	Problemas con la vista	54	Ignorante del mundo real	87	Telepata sin control
22	Viajera del tiempo	55	Héroe de acción	88	Discriminada por su raza
23	Herederio de una gran fortuna	56	Madre sobreprotectora	89	Olvidadizo
24	Múltiples personalidades	57	Hiere a las personas	90	Atado a una silla de ruedas
25	Control mental subliminal	58	Inocente	91	Secretos de los padres
26	El nerd del equipo	59	Intelectual antipático	92	El mejor luchador de la zona
27	Final feliz	60	Gran talento escondido	93	Medium innato
28	Maestra del sarcasmo	61	Excesivamente responsable	94	Puedo hablar con las plantas
29	Superfuerte	62	Siempre a la moda	95	Reina de la clase
30	Cantante de música pop	63	Miembro de sociedad secreta	96	Nadie conoce mi yo verdadero
31	Toca el bajo, no la guitarra	64	Chapado a la antigua	97	La más joven de su clase
32	Propenso a la ira	65	Defensor de la justicia	98	Acróbata excepcional
33	Genre Savvy	66	Un buen tipo	99	No voy a detenerme a pensar
				100	Doctor escéptico

Tabla de Relaciones

1	Tímidamente enamorado de <...>	51	Rivalidad amistosa con <...>
2	Desea a <...>	52	Finge ser amigo pero en realidad usa el dinero de <...>
3	Quiere impresionar a <...>	53	Intenta ser amigo por conveniencia de <...>
4	Desdeña a <...>	54	Admira a <...>
5	Rencor hacia <...>	55	Tiene deja vus con <...>
6	Exnovio de <...>	56	Presiente que sucederá algo con <...>
7	Amigo con beneficios de <...>	57	Considera a <...> un riesgo para la humanidad
8	Mejor amigo gay de <...>	58	Finge ser amigo de <...> para no herir a <extra>
9	Mejor amigo de <...>	59	Desea un objeto que posee <...>
10	Finge ser amigo pero secretamente desea a <...>	60	Desea secretamente a la novia de <...>
11	Compañero de clase de <...>	61	Planea traicionar a <...>
12	Compañero de trabajo de <...>	62	Quiere que <...> lo ayude con un asunto
13	Compañero de fiestas de <...>	63	Quiere presentarle una amiga a <...>
14	Hermano mayor de <...>	64	Quiere trabajar con <...>
15	Hermano mayor cómplice de <...>	65	Relación romántica en decadencia con <...>
16	Hermano mayor sobreprotector de <...>	66	Casado con <...>
17	Hermano mayor controlador de <...>	67	Tiene que evitar que <...> haga algo estúpido
18	Hermano menor molesto de <...>	68	Comprometido con <...>
19	Hermano menor adorador de <...>	69	Hizo una promesa a <...>
20	Hermano menor de <...>	70	Ignora a <...>
21	Madre sobreprotectora de <...>	71	Acecha a <...>
22	Madre exigente de <...>	72	Esta celosa de <...>
23	Madre fria de <...>	73	Compite con <...>
24	Madre de <...>	74	Envidia a <...>
25	Madre loca de <...>	75	Le hizo daño a <...> en el pasado
26	Sentimientos confusos hacia <...>	76	Teme a <...>
27	Es complicado de <...>	77	Le debe mucho dinero a <...>
28	Una larga historia con idas y vueltas con <...>	78	Necesita que <...> le de dinero
29	Antiguo compañero de fiestas de <...>	79	Antiguo amigo de <...> hoy distante
30	Compañero de hobby de <...>	80	Padre político de <...>
31	Compañero de equipo deportivo de <...>	81	Padre adoptivo de <...>
32	Tio de <...>	82	Confía en <...>
33	Abuelo de <...>	83	Apenas conoce a <...>
34	Primo de <...>	84	Tiene una mala opinión de <...>
35	Primo y algo mas de <...>	85	Respet a <...>
36	Tiene el encargo de asesinar a <...>	86	Quiere cambiar a <...>
37	Debe rescatar a <...>	87	Se identifica con <...>
38	Debe proteger a <...>	88	Quiere a <...> como una hermana
39	Contratado por <...>	89	Amigo de la infancia de <...>
40	Trabaja para <...>	90	Quiere vengarse de <...>
41	Secretamente trabaja para <...>	91	Amor platónico con <...>
42	Compite por el amor de <extra> con <...>	92	No recuerda nada acerca de <...>
43	Lo ignora todo acerca de <...>	93	Amor psicopático con <...>
44	Profesor exigente de <...>	94	<...> le causa angustia
45	Alumno preferido de <...>	95	<...> es un obstáculo
46	Alumno detestado de <...>	96	<...> es una oportunidad
47	Profesor permisivo de <...>	97	Desea servir a <...>
48	Unidos por la rareza con <...>	98	Desea ser admirado por <...>
49	Públicamente detesta a <...>	99	Quiere que <...> le entregue algo
50	Finge ser amigo pero secretamente odia a <...>	100	Es la mascota de <...>

Tabla de Trucos

Arma predilecta	1	PV	Usas tu <ARMA PREDILECTA> para atacar a un enemigo	Añade d8 al pozo
As bajo la manga	1	PV	Sacrificas una <VENTAJA DE UN TIPO DETERMINADO>	Pon cuatro veces el dado de la ventaja en vez de tres.
Cámara lenta	1	PK	Tu oponente te supera en número de aliados	Tira dos veces el pozo, y quedate con el mejor valor
Defensa impenetrable	1	PK	Usas tu <DEFENSA PREDILECTA>	Escala un dado de <CLICHÉ> en el pozo
En las sombras	1	PV	Atacas al antagonista usando sorpresa	El antagonista solo puede usar uno de sus clichés.
Excelencia	1	PV	Tienes un único cliché que tiene d10 o más; y lo usas en un pozo	Duplica el dado de cliché, y descarta el dado mas bajo de tu pozo
Fuera de control	1	PK	Tienes 3 dados en tu pozo y no puedes agregar mas	Añade 1d12 al pozo. Cualquier dado que sea pifia se convierten en un problema al final de la escena.
Gajes de oficio	1	PV	Usas un <CLICHE QUE REPRESENTA PROFESIÓN O ENTRENAMIENTO>	Tu oponente no puede usar ninguno de tus problemas en su proxima tirada
Genre Savvy	1	PK	Tu oponente usó un cliché de d10 o mayor	El oponente no puede usar ese cliché en su proximo pozo
Grandes expectativas	2	PV	Tu intención de protagonista implica prácticamente completar un objetivo	Puedes añadir hasta cinco de tus clichés en un pozo
Hacerse humo	1	PK	Puedes renunciar	Al renunciar, tu oponente ni sus aliados ganan puntos de Victoria
Huyan cobardes	1	PV	Tu oponente tiene dos o mas aliados	Uno de los aliados de tu oponente sale de la escena
Imitación	2	PK	Eres el antagonista y el protagonista saca 15 o mas en un pozo	Puedes tirar exactamente el mismo pozo que el protagonista en vez de armar el tuyo
Improvisador serial	1	PV	Usas un cliché de escena como antagonista	Duplica el dado de cliché de escena
Insistente	1	PK	Puedes reintentar	No hace falta agregar nuevos dados para reintentar
Mi tesoro	1	PV	Usas un <OBJETO PREDILECTO> para darte ánimos en una escena	Tu oponente no puede gastar puntos de Victoria hasta el final de la escena
Movido por la pasión	1	PV	Usas un cliché o ventaja que representa <EMOCIÓN EN PARTICULAR>	Puedes escoger como dado de efecto dados que usaste para tu resultado
Naciste listo	1	PK	Tienes al menos dos ventajas	Añade dos dados adicionales al resultado en vez de uno
Nada mal pero	1	PK	Tu oponente acaba de obtener un resultado que te supera por 5 o mas puntos	Escala el dado mas alto de tu pozo
No me esperaba esto de ti	1	PK	Tienes una relación de d8 o mas con tu oponente	Duplica el dado de la relación con el oponente

Tabla de Trucos

No tan rapido	1	PK	Acabas de perder en una tirada	Descarta uno de los dados del pozo y vuelve a tirar
Otro morderá el polvo	2	PV	Recibes un problema de d8 o menos	Degrada el problema y transfíerelo a uno de tus aliados
Plan B	1	PV	Al reintentar, usas dos clichés que no usaste antes	Escala ambos dados de clichés.
Provocame	1	PK	Tienes un problema que representa una ira o enojo	Convierte el problema en una ventaja hasta el final de la escena.
Regalo del cielo	1	PV	No tienes ninguna ventaja	Agrega una ventaja temporal de 1d8 hasta el final de la escena
Rompecorazonces	1	PK	Tienes una relación de d8 o mas con tu oponente	Sacrifica la relación para agregarla tres veces
Savoir Faire	1	PV	La escena transcurre en una situación de alta sociedad o elegancia extrema	Los 1 en tu tirada no se consideran pifias.
Secretos y mentiras	1	PV	Usas una mentira muy elaborada para convencer a alguien	Los 2s en los dados de la proxima tirada de tu oponente son pifias
Siempre alerta	1	PK	El protagonista te ataca usando sorpresa	El protagonista debe volver a tirar su pozo, descartando cualquier dado asociado a la sorpresa
Suerte inmerecida	1	PV	Tu antagonista obtiene mas de dos pifias en su pozo	El antagonista debe volver a tirar su pozo sin los dados que pifiaron
Trabajo en equipo	2	PV	Tienes mas de tres aliados en una escena	Cada aliado puede aportar un dado adicional
Truco mental	1	PV	Creas un problema basado en <EMOCION>	Escala el dado del problema
Truco sucio	1	PK	Haces algo inesperado, deshonoroso y peligroso	Usa un atributo de tu enemigo a tu favor sin que el gane 1 PK
Ver cada detalle	1	PV	Usas un <CLICHE QUE REPRESENTA INTELIGENCIA O SENTIDOS>	Puedes usar hasta dos clichés de escena en tu tirada.

Tabla de Tretas

Dilema del Erizo	1	PV	Recibes un problema de d8 o menos	Uno de tus aliados recibe el mismo problema
Duda inapropiada	2	PV	Tienes una relación de d8 o mas con tu oponente	Solo puedes usar un dado de cliché en esta escena
El Alcohol mata	1	PV	Estas en una situación de fiesta o celebración	Añade el problema borracho d6 hasta el final de la escena
Error de principiante	1	PK	Obtienes al menos una pifia en un pozo de tres o menos dados	Desactiva uno de los clichés hasta el final de la escena
Fobia	2	PK	Eres atacado con <COSA A LA QUE TEMES>	Desactiva dos de tus cliches a elección hasta el final de la escena
Inocencia	2	PK	Tu oponente es al menos 20 años mas viejo que tu	Los 2s en tus tiradas son pifias durante esta escena
Lapsus freudiano	2	PK	En una escena de discusión dices al menos una mentira	Descarta uno de tus dados de tu pozo al azar
Mala junta	2	PV	Tienes dos o mas aliados que son todos extras	Solo puedes usar un único dado de aliados en un pozo dado
Opsss	1	PK	Consigues dos o mas pifias en un mismo pozo	Aumenta en +2 el próximo resultado de tu oponente
Orgullo y Caida	2	PV	Tienes un único cliché que tiene d10 o mas; y lo usas en un pozo	Tu oponente puede usar ese cliché en tu contra sin pagarte PKs
Solo un accidente	1	PV	Obtienes una pifia en un pozo que tiene al menos una ventaja	Descarta una ventaja a tu elección
Torpeza cronica	2	PK	Estas en una situación donde tu torpeza fisica puede causarte problemas	Escala uno de los problemas que tienes
Yo no queria venir	2	PK	Tu oponente acaba de obtener un resultado de 20+	Solo puedes reintentar si añades tres dados nuevos

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial 3.0 Unported de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>