

# EL DIRECTOR



Zimmerwerk

Samuel Alberto Naranjo Loaiza

Colombia - Sur América



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/).



El futuro de los juegos de Rol se encuentra en la libertad de elección, la mutabilidad, y la adaptación, permitir que cualquiera con unas simples nociones del mundo y sus reglas pueda abordar con facilidad una partida, deshacer la necesidad de que todos los jugadores permanezcan constantemente en juego con la creación de escenas independientes y atemporales, así como su masificación a través de la distribución libre y colaborativa.

Bienvenidos al Estudio 51, el mayor y mas exclusivo set de filmación del mundo, solo los mejores actores y aspirantes a ser alguien en la historia del cine se atreven a cruzar las puertas de este lugar, ¿la razón?, existe la creencia de que el director encargado de este set, no solo es uno de los más exigentes del medio cinematográfico, sino que además tiene un largo repertorio de quejas y demandas asociadas a sus extrañas formas de llevar a cabo sus filmaciones, aun así a pesar del halo de especulación rumores y mala publicidad, este Director es el más prolífico y bien remunerado de la historia del cine, su única condición, nunca aparecer en los créditos de la película, su nombre un misterio para todos quienes en el medio le conocen como EL DIRECTOR.

Ahora que has entrado al set de filmación no hay marcha atrás, El Director es capaz de sacar lo mejor y lo peor que hay en tu interior, por ende explorara de ahora en adelante los bordes más brillantes y las esquinas más oscuras de tu mente, prepárate para el papel de tu vida.

## ¿De qué trata el Director?

La historia gira alrededor de la idea de un grupo de actores que acceden a interpretar los papeles que el muy aclamado Director, tiene para ellos, esta extraña Persona de tez pálida cabello cano, y ropa atemporal, que con su voz recia más que dar instrucciones, pareciera transportar la mente de los actores a un lugar diferente, está empeñado en hacer con ellos la mejor película filmada jamás.

Sin embargo lo que para los actores es solo una experiencia más para su hoja de vida, la historia en el set es muy diferente.

En la medida en que los actores entran en escena sus roles toman vida por sí mismos, dotándoles de las habilidades que sus personajes tienen en la historia, pero este increíble don, no viene por sí solo, el aura del Set 51 de filmación, tiene la particularidad de hacer realidad las situaciones vividas en la filmación, por lo que cada cosa que sucede en el filme, obedece a una situación real para la mente del actor. Según parece los poderes del set 51 se extienden a donde sea que la presencia del Director se encuentre, por lo que el cambio de locación no afecta en nada el comportamiento del filme.

Ahora bien, no es extraño que no se sepa mucho acerca de este tema, muchos de los actores que han trabajado con el director, mueren jóvenes o en extrañas circunstancias, casi siempre asociadas de una u otra forma con el rol que hasta el momento habían desempeñado, la barrera entre la realidad y la ficción debe ser respetada, ignorar esta barrera es el camino de la perdición.

## Actor del Set 51

Un actor del set 51, tiene las mismas características que un ser humano cualquiera, con una pequeña diferencia, su habilidad para entrar y salir de la realidad debe de estar plenamente desarrollada, de esta depende en gran medida sus resultados en el set de filmación. Su estilo de vida humilde o estrafalario, marca la forma en que intentara interpretar sus papeles.

La historia del Actor debe de sustentar la manera en que sus habilidades de actuación se desarrollaron, un argumento débil o poco claro, penalizara el uso de esta habilidad (resultado de la tirada dividida entre 2), en la medida en que se ganan nuevas habilidades de actuación o se mejoran, se hace necesario actualizar o añadir nuevas razones por las que se ha logrado tal mejora.

## Habilidades De Actuación

Al momento de empezar la partida se tendrán 2 puntos para repartir entre estas habilidades, por cada punto, el Actor, puede lanzar 1d10 que sumara a la acción de el Reto que esté intentando superar, este lanzamiento se puede hacer por escena tantas veces como puntos se tenga en la Habilidad, siempre y cuando sea durante la ejecución de diferentes acciones.

- **Lectura de Guion (Apelar a una escena para que se cumpla):** Hacer una tirada exitosa de esta habilidad permite interpretar una escena escrita, mientras van ocurriendo los eventos

descritos en el guion, cabe aclarar que solo ocurrirán los eventos que no impliquen decisiones de otros actores. Aplica para **Cualquier Reto**, pero deberá ceñirse a lo dictado por el guion.

- **Mundo Interior (Sentimiento):** Una tirada exitosa de esta habilidad permite identificarse con la escena a realizar, logrando mejores resultados en la interpretación final. Aplica para **Retos de Motivación**
- **Expresión corporal:** esta tirada permite librar situaciones que demanden delicadeza o precisión en la ejecución de una tarea. Aplica para **Retos de Talento**
- **Dicción:** La palabra es el eje de muchas películas, que se entienda lo que se quiere decir es crucial para lograr un buen papel, aunque esto implique no poder decir nada. (“El Discurso del rey” – “King Speech”). Aplica para **Retos Sociales**
- **Forma Física:** cuando las escenas demandan grandes proezas, acrobacias, o una resistencia excepcional tener un buen estado físico es necesario para lograr la tarea. Aplica para **Retos de Acción**
- **Conocimiento Previo:** Un buen actor investiga el perfil de su personaje y trata de familiarizarse con las actividades y formas de ser de este, saber su oficio mejora su interpretación. Aplica para **Retos teóricos**

### Realidad Vs Ficción

El Actor debe luchar por mantenerse en la realidad mientras interpreta su papel, confundir realidad con ficción puede hacerle perder la vida, pero no llevar su personaje al límite puede costarle su puesto en la historia

- **Introspección:** con este lanzamiento el Actor crea un vínculo con el Personaje tan intenso que en el Set justo después de decir Acción su vida estará en manos del Personaje. Al valor actual se suma una tirada de 1d10.
- **Realidad:** Permite al Actor volver a su mundo real, si el Actor no logra hacer esta transición satisfactoriamente, su vida podría estar en riesgo. Al valor asignado se añade 1d10.
- La Introspección iniciara con 5 puntos, estos se sumaran al resultado de 1d10 cada vez que se solicita una tirada para iniciar escena. La Realidad empezara en 0.

### Entrar en personaje

Para poder hacer parte de una escena, el actor debe de pasar de su modo de ver y pensar al de su papel, según la dificultad de la escena, el director solicita al actor hacer una tirada de introspección que sería 1d10 + puntos de introspección, tener un resultado inferior al solicitado, da como resultado un negativo a todas las acciones igual a la diferencia con el resultado solicitado.

Sacar por encima del valor solicitado no tiene ningún efecto positivo inmediato, pero si aporta una protección adicional al momento de perder puntos de Introspección por la ejecución de la interpretación. Si el resultado de la tirada no fue satisfactorio, se puede cambiar una acción dentro de la escena por otra tirada de introspección, esta tirada no permite realizar ningún otro tipo de

acción hasta no concluir completamente y solo puede realizarse si previamente se ejecuto una acción diferente a la de introspección (no puede hacerse inmediatamente después de la primer tirada). El resultado de las sucesivas tiradas de introspección se sumara al valor total obtenido de introspección para ese instante de tiempo.

### **Siendo el Personaje**

Una vez que la suma de las tiradas de Introspección es suficiente para la dificultad de la escena propuesta por El Director, el actor abandona su forma humana regular y se dota de todas las virtudes, defectos y conocimientos de su personaje, una vaga conciencia de su existencia le rodea, y le permite discernir que se encuentra en una película, pero esta idea se borra poco a poco por la naturalidad de las escenas frente a él, nada parece ficticio aun sin dejar de serlo, la mente se hunde en una espiral de irrealidad tan perfecta, simplemente imposible de ignorar.

### **Habilidades del Personaje Según la profesión**

Cada personaje tiene un numero de habilidades limitada y que responde al grado de importancia en el Filme, estas habilidades serán genéricas, y su nivel dependerá del tipo de papel a interpretar.

Así, un Vaquero del salvaje oeste tendría, Montar a Caballo, Lazar, Manejo de Revolver, Manejo de Escopeta, Juegos de Azar. Mientras un cura tendría, Manejar carreta, Oficiar comunión, Evangelizar, Primeros auxilios, Teología.

Debido al sin numero de profesiones disponibles para un Filme, solo cabe aclarar, que las habilidades adicional a la coherencia con el papel, tendrán que ser coherentes con la época, la naturaleza de la película, y la historia del personaje. El Director asignara estas habilidades según lo determine necesario, no hay un límite en el numero pero se aconseja usar un mínimo de 5 habilidades. El Actor puede solicitar ciertos conocimientos adicionales, usando su Fama y Prestigio, pero en ultimas es el Director quien tiene la responsabilidad de permitirselo o no.

### **Los Retos de La Actuación**

En el momento mismo en que el Actor pise el Set y se Escuche decir ¡Acción! la cámara empieza a rodar, y un nuevo mundo aparecerá frente a sus ojos, un mundo escrito por algún famoso guionista, o aclamado cineasta, un guion que pondrá a prueba todo aquello que ha aprendido en el camino de la actuación. Los retos del actor están divididos en 5 grupos que definen el éxito de su papel en la Película.

- **Retos de Motivación:** Buscan aflorar los deseos, miedos, y propósitos del personaje, normalmente implican personas u objetos que representan gran relevancia o han dejado profundas huellas en su vida.
- **Retos teóricos:** El conocimiento es la llave del éxito en cualquier profesión, y a la hora de filmar como en la vida real, saber cómo conectar un cable, o aflojar un perno puede hacer una gran diferencia.

- **Retos de Acción:** Cuando el personaje debe realizar grandes proezas, acrobacias, Resistir físicamente, o enfrentarse a entornos hostiles, es considerado un reto de esta naturaleza.
- **Retos Sociales:** En ocasiones es indispensable la interacción social, el público, los amigos, conocidos, enemigos, grandes personalidades o diálogos profundos consigo mismo, ese momento es de este tipo de reto.
- **Retos de Talento:** Habilidades excepcionales, Canto, música, danza, una caricia delicada, un beso inolvidable, equilibrio en una cornisa, o cualquier otra tarea en que la fuerza bruta no sea la solución será el área de este reto en particular.

## El Guion

Al principio de cada escena el Director puede entregarles una pieza del guion que será exclusiva de cada actor, esta tendrá la idea global de la escena y los eventos que están marcados a suceder, en algunas ocasiones, optara por continuar en una natural ejecución de la escena de acuerdo a los sentimientos y recuerdos previos que el personaje tenia sobre la escena inmediatamente anterior, mientras que en otros casos les hablara de un esbozo de lo que está por acontecer y que busca de su parte para esta escena en particular, El Director usa un guion flexible, dinámico, orientado a la innovación y al arte en sí mismo, pero recuerde que ese pedazo de papel en su mano puede ser la diferencia entre vivir o morir en ambos mundos, real y ficticio.

## El Casting

Este marca la jerarquía durante el filme, según su papel en el rodaje recibirá mejores habilidades, mejor equipo, más atención de parte de la cámara, más diálogos o menos probabilidades de morir dependiendo del filme (“Psycho” es un mal lugar para ser la protagonista), sin embargo adquirir estos papeles demandan Fama y prestigio previos, no cualquiera puede presentar casting para un papel, por lo que se hace necesario un filtro previo antes de escoger el próximo papel estelar.

## Fama y Prestigio

Al principio del juego se lanza para determinar el grado de fama que se tendrá para la interpretación de la historia. Inicialmente la Fama se puede Canjear por un papel para interpretar, cuanto más alto el Papel y más importante el Film, mayor la fama requerida. La tirada se realiza con  $1d10 * N$  donde es el número de películas previamente rodadas, no siendo este inferior a 1. Si su papel fue diferente a Extra, Figurante o Doble de Riesgo, será  $1d10 * 2N$  en vez de N.

## El Reparto

Los papeles están divididos según su relevancia de la siguiente manera:

- El/La Protagonista: es aquel sobre quien gira la historia, casi todos los eventos estarán relacionados de una u otra forma con su vida. *Obtener este papel debe de ser 7 veces la fama requerida para ser extra en esta película.*
- El/La Antagonista: Encargado de hacerle la vida insufrible al protagonista, goza de un alto reconocimiento al interior del film, en ocasiones igual o más rico en profundidad que el protagonista. *Obtener este papel debe de ser 6 veces la fama requerida para ser extra en esta película.*

- Personaje Secundario: Del lado del Antagonista o Protagonista, son cruciales para el desarrollo de las escenas, no gozan de diálogos tan extensos, y sus historias podrían ser un tanto superficiales, pero siguen siendo parte del corazón de la historia. *Obtener este papel debe de ser 5 veces la fama requerida para ser extra en esta película.*
- El Doble: Su trabajo es variado y bien puede ir desde las escenas de Riesgo, hasta reemplazar a alguno de los personajes, en situaciones que no les sean familiares, les parezcan incomodas o simplemente no tengan la capacidad de resolver. *Obtener este papel debe de ser 4 veces la fama requerida para ser extra en esta película.*
- Figurante: El sujeto que habla un poco más, interviene sin ser totalmente necesario, aparece y desaparece en la historia aquel que pasa más tiempo esperando su parte que actuando. *Obtener este papel debe de ser 2 veces la fama requerida para ser extra en esta película*
- Extra: Importantes para la historia le dan sensación de naturalidad a las escenas aportando, publico, cortos diálogos y tomas concurridas, de ellos depende en gran medida, lo notorio que se hagan los personajes principales, pues al solo aparecer extras en las escenas, generalmente desenfocados crea la necesidad de búsqueda de los demás personajes. *la fama requerida para ser extra en esta película, deberá de ser la más baja del film, y establecida de acuerdo a la necesidad del Director.*

## Utilería

Tanto la fama como el papel escogido son cruciales para exigir al utilero equipamiento. Por defecto, el utilero entregara cierto equipo al actor, básicamente lo mínimo requerido para cumplir con su tarea, por ende con la intención de profundizar en la personificación se hace necesario solicitar equipamiento adicional, este equipo, no necesariamente útil, le da profundidad visual y cierta percepción de trasfondo al personaje final.

Aunque la expresión “El Hábito no hace al monje” es cierta, no hay duda de que sin hábito el monje parecería un degenerado en la calle, por más monje que fuera. Escoger las prendas precisas acordes a la personalidad del personaje y no del actor, garantizan aumento en las habilidades del personaje o incluso la posibilidad de adquirir nuevas habilidades. Así por cada prenda o pieza de utilería según que tan bien enmarquen el personaje en su trasfondo, otorgarían de +1 a +3 a las habilidades que determine el Director.

- Utilería estándar, correcta aporta +1 Incorrecta -1 a las habilidades relacionadas, cuesta un precio base de 3 puntos de Fama.
- Utilería de alta calidad, correcta aporta +2 Incorrecta -2 a las habilidades relacionadas, 2 veces el costo de la utilería estándar en puntos de Fama.
- Utilería Personalizada, correcta aporta +3 Incorrecta -3 a las habilidades relacionadas, 3 veces el costo de la utilería estándar en puntos de Fama.

Respetar la historia argumental, no exagerar en utilería e imitar a reconocidos homólogos actorales, da grandes resultados al momento de entrar en escena, recuerden que el director es en últimas quien define las ventajas otorgadas por la utilería escogida.

### **Puntos de habilidad según el Reparto**

Los puntos en las habilidades se reparten de la siguiente manera.

<b>Reparto</b>	<b>Habilidades selección</b>	<b>Habilidades No seleccionadas</b>
El/La Protagonista	Escoge 3 habilidades para asignarles 7 puntos	4 Puntos
El/La Antagonista	Escoge 3 habilidades para asignarles 7 puntos	4 Puntos
Personaje Secundario	Escoge 3 habilidades para asignarles 5 puntos	3 Puntos
El Doble de Riesgo	Escoge 2 habilidades asociadas a retos de acción ò de talento para asignarles 6	2 Puntos
Figurante	Escoge 1 habilidad para asignarle 4 puntos	1 Puntos
Extra	Escoge una habilidad para asignarle 2 puntos	0 Puntos

### **Comprando habilidades**

Por deseo personal el Actor puede solicitar habilidades adicionales a las asignadas, en caso tal de que el Director lo autorice, el costo de fama por nivel de habilidad sería el siguiente.

<b>Nivel</b>	<b>Costo en Fama</b>
1	2 Puntos
2	6 Puntos
3	8 Puntos
4	14 Puntos
5	22 Puntos
6	36 Puntos
7	58 Puntos
8	94 Puntos
9	152 Puntos
10	246 Puntos

## Salud

La salud del Actor y la salud del personaje son una sola, cuando están en escena, el Actor siempre aportara tantos puntos de salud como forma Física tenga \* 5 + 10, a eso en escena se sumara la Salud del Personaje que será según su papel de acuerdo a la siguiente tabla.

Reperto	Salud
El/La Protagonista	30 Puntos
El/La Antagonista	30 Puntos
Personaje Secundario	20 Puntos
El Doble de Riesgo	40 Puntos
Figurante	10 Puntos
Extra	5 Puntos

Adicional a esto el Director podrá conferir un máximo de 30 puntos adicionales, de acuerdo a la historia previa del personaje a interpretar.

## Luces, Cámara, ¡Acción!

El rodaje da comienzo y con él una historia, cual quimera puede tomar los tintes de otra época y llamar personajes criaturas y locaciones de cualquier rincón del universo.

Nuestros actores ya no son más ellos mismos, y ahora pasan a ser el Personaje épico, o el humilde aldeano que habrá de sufrir las peripecias de un mundo cambiante e impredecible. Prepararse para lo peor es necesario, una vez dentro de la historia la realidad pasa a ser este nuevo mundo y sus efectos en nuestra realidad son tan ciertos como la vida misma, al comienzo el actor puede no estar del todo convencido pero al primer riesgo notara que todo es más real de lo que debería.

Para superar cada escena propuesta el actor debe de concentrarse en resolver sus acciones tal y como el personaje lo haría, para ello deberá de superar los retos de actuación propuestos por el Director, estos empiezan con la descripción de la situación, en donde este manifiesta el entorno y los sucesos que ocurren.

Ejemplo:

En la Escena de Indiana Jones el Arca Perdida, Indy tiene que correr, luego de que una roca gigante empiece a perseguirle.

El Director: luego de tomar el ídolo dorado sobre el pilar, y empezar a caminar tranquilo hacia el exterior, nota que el contrapeso que colocó sobre el pilar, parece no haber sido suficiente, el mismo empieza a hundirse, y un fuerte estruendo empieza a escucharse, sobre usted de un momento a otro, una roca gigante se desprende del techo y por una rampa se acerca a toda velocidad cerrándole el paso ¡AAAAACCION!

Indiana Jones: Como alma que lleva el diablo, empiezo a correr en sentido contrario, tratando de evitar que la roca me aplaste, en una mano llevo mi leal látigo, y con la otra trato de mantener seguro el sombrero sobre mi cabeza pues lo ultimo que necesito es perderlo en un lugar como este.

El Director: Reto De Acción, dificultad 10, tire Atletismo 4 + 1d10 + 1 por interpretación. ¿Usa alguna habilidad de actuación?

Indiana Jones: No, no tengo Forma Física y ni Guion para esto, así que tiro... 6 total 11...

El Director: Mientras corre por la cueva logra ver hacia el final del túnel matorrales y una gigantesca telaraña.

Indiana Jones: Sin pensarlo me lanzo de frente colocando mis manos para evitar la telaraña en mis ojos solo quiero salir del sitio a como de lugar... Salto si es necesario

El Director: luego de unos instantes a toda prisa, su salto en el aire le lleva a la parte externa de la cueva justo cuando la roca alcanza la salida con un estruendoso golpe quedándose atascada en el umbral de la entrada, cubierto de telarañas y aun entre los matorrales, sucio y golpeado pero ya sobre el suelo, puede ver la figura oscura de lo que parece ser un nativo apuntándole con una afilada lanza a una distancia no muy segura de su cuello.

Indiana Jones: se hablar su idioma ¿No?

## **¡Corten! Toma 2**

Cada personaje tendrá un número limitado de intentos para lograr su cometido si se sale del guion; esto a costa de su Fama y Prestigio en el set. Pero recuerden que en este set se juega algo más que el papel, por lo que arriesgarse a realizar proezas implica poner en riesgo el Actor y no solo el personaje.

- La penalización por salir a la realidad a mitad de una escena es de 3 puntos de fama
- si la salida es provocada por la interacción con la escena misma (Perder la totalidad de puntos de introspección) , la penalización es de 1 punto de fama
- si la salida es provocada por otro Actor, no hay costo.

Cuanto más Importante la escena más puntos de fama se pagan al lograr salir por ende la base aquí mencionada solo obedece a un estándar cuya función es exclusivamente de referencia.

Para salir de la escena, el Actor debe de realizar una tirada de realidad Exitosa, como resultado el director cortara la escena en ese punto, de acuerdo a lo sucedido reprenderá al Actor, o le dará instrucciones para repetir una nueva escena, si los puntos de Fama y Prestigio del actor se agotan, es decir que la penalización es superior a la cantidad de puntos de fama que se tienen, podría perder su papel, o su trabajo en el Film. A esto se le llama Muerte Actoral como resultado el Actor, sale del rodaje, y el jugador termina la partida.

Mientras se está en una escena que se comparte con múltiples actores (No Extras), para poder salir de la escena se requiere una tirada satisfactoria de realidad de parte de todos los Implicados, pues mientras uno permanezca en escena el vínculo entre ellos le impedirá regresar a la realidad. Continuar en escena a pesar de los errores ajenos puede ser una apuesta interesante, pues duplica la cantidad de puntos de fama adquiridos por interpretación al final de la escena, sin embargo firman la sentencia de muerte para la vida de los actores que intentan salir para protegerse de una situación de peligro mortal.

### **Perdiendo el hilo de la Trama**

Cuando un personaje es herido durante la película, su concentración en los sucesos que habrían de continuar decaen y su preocupación se centra en lo que le está ocurriendo en ese preciso instante, esto afecta la manera como actúa y por ende le confiere más poder a la escena sobre él, en pocas palabras, entiende que la película es un peligro para él como actor y no solo para el personaje que representa. En este caso se hace una tirada de Introspección comparada contra el daño recibido, cada punto por debajo del daño, equivale a un punto perdido del total acumulado de introspección.

Recuerden que tener menos puntos Acumulados de introspección que los requeridos por la escena genera un negativo para cualquier acción igual a la diferencia.

### **Perdiendo Salud**

Cuando un personaje recibe daños, su salud es afectada, perder la totalidad de puntos de salud equivale a una muerte en escena.

La salud del personaje se recupera cada que se cambie de escena, mientras que la del actor solo hasta que se termine la película.

En un combate el daño siempre será igual a la diferencia entre el Reto de Actuación propuesto y el resultado de la tirada del Personaje \* N, donde N no puede ser inferior a 1 y corresponde a un elemento que magnifique el daño recibido (armas, condiciones del terreno, técnica usada), cuanto más peligroso el elemento mayor el número N.

### **Muerte en escena**

En ocasiones ciertas escenas de Riesgo o argumentales, requieren la muerte de uno o más personajes en el film, si el actor está de acuerdo con la escena y decide morir de acuerdo a las especificaciones del libreto y la solicitud del director, deberá hacer los lanzamientos propicios para superar los retos Actorales propuestos para dicha escena, lo que le brindará modificadores positivos para su tirada de realidad a discreción del Director. Luego de haber logrado su tirada satisfactoriamente, este puede dar por terminada la escena de su parte no siendo afectados por

otros actores en escena, y esperar a que el director indique ¡Corten!, el actor preservara su vida y podrá interpretar otros papeles o esperar los designios del director asociados con su papel.

Si por el contrario, se opone a su fin y desea escribir un nuevo final, deberá:

1. Sobrevivir a la escena dentro de la trama.
2. Hacer una tirada de realidad satisfactoria para salir de la escena
3. Convencer al director de hacer el cambio en el libreto (con su actuación).

Si esto se da de manera exitosa, a cambio de la fama que le costó salir de la escena continuara con vida en la historia, hasta que el director considere que ha llegado una vez más el momento de dar fin al personaje.

En cualquiera de los dos casos, no sacar una tirada de realidad exitosa al momento de la muerte del personaje implica que el actor también pierde la vida. Pero para el caso de de quien se opone a su fin en contra del guion, lograr una tirada de realidad exitosa sin que el resto de actores decida seguirle para cortar la escena implica que permanecerá en ella hasta que todos y cada uno de ellos exceptuando extras y figurantes hayan hecho su salto a la realidad.

### **Muerte Fortuita**

Así como en el caso en que los personajes deben morir y el actor prueba la necesidad de mantenerlos en la historia, en otras ocasiones a mitad de la filmación de una escena el director se da cuenta de que un personaje no debe continuar mas, y cuando se da la posibilidad simplemente permite que la escena se desarrolle dando fin a este. Este tipo de muerte no brinda modificadores positivos a la tirada de realidad, pero es igual de peligrosa para el actor, no lograr la tirada de realidad lo llevara a la muerte.

### **Quien actúa primero – Resolución de conflictos**

- Para definir quien realiza primero una acción solo es necesario comparar la tirada para superar el reto de actuación, de quien haya sido mayor el nivel de éxito (supere por mas puntos el reto de actuación), realizara su acción primero. En caso de empate ambas se cumplen simultáneamente.
- Si la resolución de una acción entra en conflicto con otra, se da prioridad a aquella con el mayor valor de éxito obtenido. En caso de empate ambas se cumplen simultáneamente.

### **De Regreso a La Realidad**

Existen varias formas de regresar a la realidad

- ¡Corten! Es la forma mas fácil de hacerlo, al momento en que el Director use esta expresión todos los personajes y situaciones, se detienen de inmediato, sacando a la realidad a los personaje, esta situación solo se logra cuando la escena ha concluido satisfactoriamente de acuerdo al guion, o en su defecto se ha resuelto la solicitud hecha al inicio de la escena por parte del director. No Requiere tirada de realidad.

- Tirada de realidad, cuando el personaje se encuentra en grave riesgo, o la escena ha tomado un giro que no le beneficia, el personaje puede optar por hacer una tirada de realidad, si es el único en escena y su tirada es exitosa, podrá salir, ya afuera tendrá que pagar la Fama y prestigio necesarios, si por el contrario esta con mas actores, no Extras ni Figurantes, tendrá que convencer al resto para que abandonen también la escena, cabe aclarar que si el personaje esta en riesgo de muerte y alguno de los demás actores no decide salir o no lo logra en su primer tirada, la muerte del actor ocurrirá esa ronda. La dificultad será, la introspección necesaria para entrar a la escena contra el nivel de realidad + 1d10 - lo que se tenga de negativos por falta de acumulado de introspección.

### **¡Corten! Se Imprime**

Si llegado a este momento de la historia, has sobrevivido a la anterior escena, el director te premiara con Puntos de Fama y prestigio y/o puntos de habilidad de Actuación que podrán ser utilizados para implementar mejoras en el personaje o el Actor.

- De 1 a 5 puntos de fama de acuerdo a la relevancia de las acciones
- De 0 a 1 puntos de Habilidad
- Los puntos de habilidad adquiridos por interpretación de escenas, también pueden ser usados para Mejorar Realidad o Introspección.

### **El Estrellato**

Terminadas todas las escenas, es hora del estreno de la película, si has llegado hasta el final con vida, es hora de cosechar los frutos, recibirás tantos puntos de fama como escenas \* 3 hayas realizado.

Si en su mayoría los retos de actuación de la película fueron superados por éxitos de 3 o mas puntos de diferencia se considera una buena película y recibe 1 punto de habilidad, si los retos fueron superados por 6 o mas recibe 2 punto de habilidad, se considera una película taquillera, si fueron superados por 9 o mas se considera una obra de arte recibe 3 punto de habilidad. La base de los retos para este cálculo no debe ser inferior a 12 puntos de dificultad.

## Algunas Aclaraciones finales

- ¿Es posible sobrevivir a una escena mortal? Sí, siempre y cuando el jugador lance satisfactoriamente una tirada de realidad en el momento de su muerte.
- ¿Se puede continuar actuando en la película después que el personaje muere? Mientras la película no tenga orden cronológico definido y aun queden escenas pendientes para que el personaje intérprete, si, es posible.
- ¿Se puede continuar actuando en la película después que el Actor muere? No, El actor es el medio a través del cual se manifiesta el personaje, sin actor no hay personaje.
- ¿Puedo interpretar varios papeles en un mismo rodaje? Siempre y cuando sea posible, y el director así lo requiera ò permita, es posible.
- ¿Para brindarle mayor profundidad a la historia del actor es posible jugar su vida real? cosas como su entorno de crecimiento, su familia, conocidos, Amigos, su hogar, pueden ser usados con la intención de tener una noción más clara de las verdaderas motivaciones que lo hacen entrar al mundo del espectáculo y el cine, así mismo ser parte de las intenciones narrativas del actor, o del director.
- ¿Si en una escena solo puedo usar al actor y no al personaje que nivel de habilidades tendría? El mismo que aparezca en su respectivo campo de habilidad de actuación y que entre en concordancia con su historia, para cualquier habilidad que de acuerdo a su historia no entre en estos grupos, pasa a ser nivel 0 + 1d10

