

Nombre del juego: **#RolEnTuit**

Nombre del autor: **Carlos de la Cruz**

Ingredientes utilizados:

- **Clichés:** Como no hay sitio para describir mucho el personaje, las capacidades que tenga el mismo, aparte de las que sean marcadas como #RasgoBueno o #RasgoMalo, dependerán de lo que nos evoquen los dos #Clichés elegidos por los jugadores para describir a su personaje. Todas las acciones que describan los jugadores deberán ser posibles para el Cliché del personaje que han elegido.
- **Mezcla de Géneros:** Siempre que el máster comienza una aventura, elige dos #Ambientaciones de entre las incluidas en el juego (o de las que se invente él) y las mezcla, cogiendo #Presentaciones, #Nudos y #Desenlaces indistintamente de una o de otra, procurando que sean coherentes entre sí y que la mezcla resulte en una ambientación evocadora y mayor que la suma de sus partes.
- **El Reto de Internet:** Este juego se plantea como un modo de jugar vía Twitter. Los jugadores y el máster no podrán enviar un mensaje de más de 144 caracteres, y jugarán con un número máximo de tweets. Además, el máster realizará las tiradas consultado el reloj de su ordenador o smartphone, con lo que no son necesarios dados, cartas o cualquier otro elemento del mundo físico.

¿Cuál es el futuro del rol? Nadie lo sabe.

Pero uno de los posibles futuros es que vayamos abandonando cada vez más los juegos tradicionales y nos vayamos quedando con la esencia del rol, esto es, interpretar un personaje, y para ello no necesitamos realmente reglas ultracomplizadas o ambientaciones muy originales, sino un sistema simple de resolución de conflictos y una serie de clichés y ambientaciones clásicas que nos ayuden a tener un punto en común para crear nuestro mundo imaginario compartido.

Por otra parte, a medida que las relaciones humanas se vayan trasladando más y más a “la nube” de Internet, será cada vez más difícil quedar en persona para jugar al rol, así que poco a poco iremos jugando cada vez más a través de chats y foros, o incluso Whatsapp o Twitter. En este tipo de medios de comunicación, será mejor ir al grano e interpretar partidas de corta duración, con ambientaciones sencillas y de modo que no haya mucho que preparar.

El futuro será compartido, en la nube, rápido, cambiante, líquido; y los que no se adapten, desaparecerán. Bienvenidos al Rol 2.0.

#RolEnTuit. El juego de rol vía Twitter explicado en 144 sentencias de unos 144 caracteres. Publicado por @CarlosDeLaCruz (@FrikotecaEdiciones)

#Objetivo. 1 máster #CreaUnaAventura. Cada jugador #CreaUnPersonaje y todos #JueganLaAventura. Los #Encuentros jugados indican puntuación final

#CreaUnaAventura. Elige 2 #Ambientaciones y mézclalas. Elige #Duración y #Encuentros: 1 #Presentación, 1 #Desenlace y tantos #Nudos como quiera

#CreaUnaAventura #Duración: El nº máximo de tweets que usarán tanto máster como jugadores para jugar la aventura. Mínimo 14 + nº de jugadores

#CreaUnPersonaje. Cada jugador escoge 1 #Cliché de cada una de las 2 #Ambientaciones propuestas. Decide su nombre, 2 #RasgoBueno y 1 #RasgoMalo

#JueganLaAventura. El máster plantea #Encuentros. Cuando los jugadores lo superan, pasan a otro. Cada #Encuentro superado da 1 punto al final

#Sistema #ResolverEncuentro. El máster tweetea y describe un #Encuentro. El primer jugador tweetea 1 posible solución. El máster hace 1 #Tirada

#Sistema #Tirada. El máster mira un reloj. Si la última cifra es: impar; #Fallo del jugador. Par; #Éxito del jugador. Cero; #GranÉxito

#Sistema #Fallo. Si el jugador ha usado su #RasgoBueno al tweetear su solución, el máster debe consultar de nuevo el reloj: se repite la tirada

#Sistema #Éxito. Si el jugador ha usado su #RasgoMalo al tweetear su solución, el máster debe consultar de nuevo el reloj: se repite la tirada

#Sistema #GranÉxito. Si la última cifra del reloj era un cero, el jugador ha resuelto el #Encuentro incluso si ha usado su #RasgoMalo.

#Sistema. Si el jugador falla, el máster usa un tweet para cambiar la situación y el siguiente jugador tweetea su solución. Se hace 1 #Tirada

#Sistema. Cuando al fin un jugador tenga éxito, el #Encuentro se supera y el máster lo indica en un tweet y plantea el siguiente #Encuentro.

#Sistema. Si un jugador supera un #Encuentro usando su #RasgoMalo, ese #Encuentro vale por 2 al calcular la puntuación final.

#Sistema. El #Desenlace empieza cuando se resuelve 1 #Encuentro y quedan 10 o menos tweets para acabar. Se necesitan 2 éxitos para ganar

#Sistema #Fin Cuando se hayan usado tantos tweets como la #Duración de la aventura, se acaba la partida, incluso en mitad de un #Encuentro.

#Sistema #Puntos Cada #Encuentro resuelto da 1 un punto. Si no se jugó el #Desenlace, se divide por 2. Si sobraron tweets, cada uno da 1 punto

#Ambientaciones #Mazmorreo Los jugadores exploran una oscura mazmorra, matan a los monstruos que la habitan y se quedan con sus tesoros

#Mazmorreo #Cliché Guerrero: Fuerte como un Toro, Lento como un Burro, Hábil con todo tipo de Armas, Acorazado, Doblar barrotes, Resistente

#Mazmorreo #Cliché Mago: Magia de Fuego/Hielo/Luz, Conocimiento Arcano, Diablillo Familiar, Pactos Arcanos, Misterioso, Fumador, Despiestado

#Mazmorreo #Cliché Ladrón: Tregar paredes, Deslizarse en Silencio, Apuñalar por la espalda, Vaciar bolsillos, Escondarse, Avaricioso, Mentiroso

#Mazmorreo #Cliché Elfo: Arquero, Ágil, Comeflores, Sentidos de Elfo, Magia de la Naturaleza, Amistad con los Animales, Sigiloso, Melancólico

#Mazmorreo #Cliché Enano: Duro como la Piedra, Armas de Fabricación Enana, Cota de Mithril, Oro! Oro! Oro!, Orgullosa, Hachas de los Enanos!

#Mazmorreo #Presentación. Explorad las Cavernas del Terror. Esquivad a las tribus de humanoides y monstruos que guardan las distintas entradas

#Mazmorreo #Presentación. Encontrad una forma de entrar en la Torre Sin Puertas de Solrac, antes de que los guardianes demoníacos os descubran

#Mazmorreo #Nudos. Una ameba gigante os ataca. Cada vez que la golpeáis, se divide en más amebas y sigue atacándoos. ¿A qué será vulnerable?

#Mazmorreo #Nudos. Una boca mágica os reta a un concurso de adivinanzas. Si ganáis, os dejará pasar, y si no, llamará a un grupo de monstruos

#Mazmorreo #Nudos. Un enorme ogro dormita en una intersección. Podéis esquivarle o tratar de atacarle y acabar con él antes de que se despierte

#Mazmorreo #Nudos. Un grupo de kobolds embosca a los héroes. Son pequeños y débiles, pero usan aceite inflamable, ballestas y mucha mala baba

#Mazmorreo #Nudos. En una estancia hay un montón de piscinas llenas de extraños líquidos. Por supuesto, como buenos aventureros... los probáis.

#Mazmorreo #Nudos. Termináis perdidos en un laberinto de pasillos, con un minotauro que cambia de fase emboscándoos impunemente.

#Mazmorreo #Nudos. Encontráis un pozo sin fondo que lleva a un segundo nivel de la mazmorra. Hay que bajar usando cuerdas y esquivando stirges

#Mazmorreo #Nudos. Llegáis a un mausoleo lleno de huesos. Hay varias tumbas, unas con tesoro y otras con alarmas que despertarán a los muertos

#Mazmorreo #Nudos. Tras una puerta secreta encontráis un laboratorio lleno de experimentos mágicos. Algunos aún funcionan... como un gólem.

#Mazmorreo #Nudos. Un gran terremoto provoca que parte de las paredes se derrumben. Si sobrevivís a las rocas, el ruido atrae a más monstruos

#Mazmorreo #Desenlace. En lo más profundo de la mazmorra encontráis a un Lich, un hechicero no muerto, y sus guardaespaldas fantasmales

#Mazmorreo #Desenlace. La última caverna que encontráis es gigantesca. Sobre una montaña de oro encontráis a un gigantesco dragón rojo

#Ambientaciones #Supers Personas con poderes extraordinarios luchan contra supervillanos, por el bien, la justicia y el Sueño Americano

#Supers #Cliché Superhombre: Identidad secreta, Casi invulnerable, Sustancia debilitante, Superfuerza, Volar, Conducta siempre ejemplar,

#Supers #Cliché Héroe Acorazado: Hombre de Hierro, Ingeniero genial, Sistemas de emergencia, Solución tecnológica, ¿Qué soy sin mi armadura?

#Supers #Cliché Mutante: Rechazado por la Sociedad, Poder descontrolado, Extraño poder mutante, Hermandad mutante, Perseguido por el gobierno

#Supers #Cliché Artista Marcial: Rápido y mortal, Entrenado en el Lejano Oriente, Arma viviente, Mi Kung-Fu es más poderoso que tu Kung-fu

#Supers #Cliché Bruto: ¡Soy el más fuerte!, Temido por todos, Pierde el control, Nadie le puede detener, Lucha interna con su otro yo.

#Supers #Presentación. Una extraña fuerza ha hecho que Nueva York quede aislada del mundo. Hay que descubrir el modo de destruir la barrera

#Supers #Presentación. Los héroes son acusados de haber cometido un crimen y son perseguidos por las autoridades. Descubrid al responsable

#Supers #Nudos. Un grupo de ladrones aprovechan la confusión para atracar un banco. Hay que detenerles evitando que dañen a sus rehenes.

#Supers #Nudos. Un monstruo creado con nanotecnología siembra el terror. Puede transformarse en cualquier cosa y parece imposible vencerle

#Supers #Nudos. Granzilla el Monstruo de Otros Tiempos ataca la ciudad. Hay que detenerle antes de que siga derribando edificios.

#Supers #Nudos. Un fotógrafo descubre la identidad secreta de uno de los héroes. Hay que conseguir que esas fotos no se publiquen.

#Supers #Nudos. De repente aparecen unos dobles perfectos de vosotros y tratan de deteneros. Vienen del futuro o de una Tierra alternativa

#Supers #Nudos. El Jefe de Pista os atrapa en su Circo de los Horrores. Os enfrentáis a sus Artistas Locos antes de poder huir.

#Supers #Nudos. Un inocente casi muere por tu culpa y decides no volver a usar tus poderes. Alguien tiene que convencerte de lo contrario

#Supers #Nudos. Unos extraterrestres cambiaformas han suplantado a un importante político. Hay que desenmascararle y encontrar al auténtico

#Supers #Nudos. Los Cinco Comandos os atacan, contratados por vuestra némesis. Actúan en conjunto, aprovechándose de vuestras debilidades

#Supers #Nudos. Dos de los héroes se pelean por el amor de una heroína (personaje jugador o no). ¿Cómo se resolverá este triángulo amoroso?

#Supers #Desenlace. Un grupo de héroes lucha contra vosotros, engañados por Mente Maestra. Hay que hacerles ver quién es el auténtico culpable

#Supers #Desenlace. Encontráis al Doctor Destrucción en su base secreta, justo cuando está a punto de activar su Máquina del Juicio Final

#Ambientaciones #SpaceOpera: Los tripulantes de una nave espacial viajan por la galaxia explorando lo desconocido y luchando por la humanidad

#SpaceOpera #Cliché Capitán: Firmes convicciones, Fé en la Humanidad, La USS Gygax es mi hogar, Gran estrategia, Orgulloso de su tripulación

#SpaceOpera #Cliché Oficial de Seguridad: Genio táctico, Guerrero nato, Honor y Deber, Los ordenanzas hay que cumplirlas, Raza de guerreros

#SpaceOpera #Cliché Piloto: As del vuelo, Puntería infalible, Fanfarrón, Bribón seductor, ¡Al Diablo las ordenanzas!, Joven idealista

#SpaceOpera #Cliché Oficial Científico: Excéntrico, Invertir la polaridad, No entiende los sentimientos humanos, Detecto lecturas muy extrañas

#SpaceOpera #Cliché Oficial Médico: Medicina del Siglo 31, Obsesionado con su proyecto, Orgulloso, Compasivo, Encontremos una solución pacífica

#SpaceOpera #Presentación. Una colonia lejana envía una solicitud de ayuda y luego deja de transmitir nada. Hay que averiguar qué ha sucedido.

#SpaceOpera #Presentación. Una extraña energía envía a la nave a una zona desconocida del espacio, hay que encontrar el modo de volver a casa

#SpaceOpera #Nudos. Una tormenta de iones deja a la nave ciega en el espacio. Hay que encontrar el modo de recuperar la capacidad de navegar

#SpaceOpera #Nudos. Tres naves enormes os interceptan. Os llaman, pero no hay manera de entender su lenguaje, y cada vez se ponen más hostiles

#SpaceOpera #Nudos. Un grupo de pequeñas naves se hace pasar por comerciantes, pero cuando están cerca se revela que son piratas.

#SpaceOpera #Nudos. Varios tripulantes comienzan a dar muestras de paranoia y atacan a la tripulación. ¿Cuál es la causa de su extraña actitud?

#SpaceOpera #Nudos. Después de forzar los motores hasta su límite, el núcleo del reactor llega a un nivel crítico. Hay que repararlo o explota

#SpaceOpera #Nudos. La única forma de bajar al planeta es esquivar un campo de satélites que han sido manipulados para que funcionen como minas

#SpaceOpera #Nudos. En el planeta, los habitantes de las tierras salvajes ayudarán a los héroes si estos sobreviven a tres pruebas de valor

#SpaceOpera #Nudos. El equipo de salida debe tomar muestras del planeta, pero son atacados por la fauna y la flora salvaje. Un redshirt muere.

#SpaceOpera #Nudos. Los tripulantes son recibidos con una gran fiesta por los habitantes del planeta, pero después les drogan y les encierran.

#SpaceOpera #Nudos. Unos robots han sometido a todos los habitantes de un planeta. Los robots los controlan desde una torre en la ciudad

#SpaceOpera #Desenlace. Una entidad de enorme poder está probando a la Humanidad. Hay que convencerla de que somos dignos de seguir existiendo

#SpaceOpera #Desenlace. Los Romulingons han conspirado para culpar a los humanos del problema. Hay que enfrentarse a su nave para que no escape

#Ambientaciones #HorrorPersonal: Los personajes son monstruos que tratan de retener los últimos retazos que les queda de humanidad

#HorrorPersonal #Cliché Vampiro Clásico: Sed de sangre, Transformarse en bestia, Impotente a la luz del sol, Mirada hipnótica, Amor inmortal

#HorrorPersonal #Cliché Hombre Lobo: Furia asesina, Transformación involuntaria, Tremendo poder físico, Alérgico a la plata, Naturaleza salvaje

#HorrorPersonal #Cliché Momia: Sacerdote maldito, Magia antigua, Vulnerable al fuego, La maldición de la momia, Memoria de los tiempos pasados

#HorrorPersonal #Cliché Vampiro Moñas: Fuerte, Rápido, Enamorado de un mortal, Deprimido y deprimente, Brilla a la luz del sol, La mascarada

#HorrorPersonal #Cliché Inmortal: Espada oculta, Siempre se recupera de las heridas, Flashbacks, Acento escocés, Enemigo de otros inmortales

#HorrorPersonal #Presentación. Alguien está cazando a los seres sobrenaturales de la ciudad, y firmáis una inestable alianza para detenerle

#HorrorPersonal #Presentación. El Fin de los Tiempos ha llegado, y os quedan muy pocas noches para salvar lo poco de humano que os queda aún

#HorrorPersonal #Nudos. Un grupo de vampiros jóvenes están asesinando a los transeúntes, rompiendo el secreto de vuestra existencia.

#HorrorPersonal #Nudos. Un ser sobrenatural al que conocéis y respetáis, asustado, está a punto de revelar su identidad a los mortales

#HorrorPersonal #Nudos. Un mortal del que está enamorado de uno de vosotros le pide que le transforme, pero debe resistir o le condenará.

#HorrorPersonal #Nudos. Está amaneciendo y os dirigís a un lugar seguro para descansar, pero os dais cuenta de que os están siguiendo.

#HorrorPersonal #Nudos. Un grupo de cazadores de monstruos os pide ayuda para acabar con un demonio. Pero después de ayudarles, os atacan.

#HorrorPersonal #Nudos. Os internáis en un laberinto bajo el subsuelo de la ciudad, siguiendo música de órgano, hasta que para y os perdéis

#HorrorPersonal #Nudos. Uno de vosotros mata a un mortal con el que estaba unido por el afecto. La culpa es tan grande que trata de suicidarse

#HorrorPersonal #Nudos. Alguien que afirma ser el Diablo os ofrece salvaros de la destrucción simplemente traicionando a los otros compañeros

#HorrorPersonal #Nudos. Alguien os sigue. Es una criatura hecha de sombras. Si la conseguís rastrear os lleva hasta la guarida de un hechicero

#HorrorPersonal #Nudos. Descubrís un Grimorio en un húmedo sótano. En él está la respuesta a lo que está ocurriendo, pero hay que descifrarlo

#HorrorPersonal #Desenlace. Un Diablista quiere desatar el Infierno en la Tierra y ya tiene todos los componentes para completar su ritual

#HorrorPersonal #Desenlace. Os han sitiado en una iglesia. Sin duda, os aniquilarán, por lo que sólo os queda estar en paz con vosotros mismos

#Ambientaciones #Post-apocalíptico: Un Desastre acabó con el viejo mundo y los supervivientes viven entre las ruinas, buscando vieja tecnología

#Post-apocalíptico #Cliché Pandillero: Moto, Navajas y pistolas, Violento, Fiel a la banda, Desprecia a los granjeros, La fuerza da la razón.

#Post-apocalíptico #Cliché Tecnochamán: Conocimiento de la tecnología antigua, Mochila llena de cachivaches, Visor, Loco, Quemado por radiación

#Post-apocalíptico #Cliché Líder de Comunidad: Seguidores fieles, Asentamiento fortificado, Haré lo que sea necesario, Fe en la reconstrucción

#Post-apocalíptico #Cliché Nómada: Vehículo modificado, Duro como la roca, Solitario, Escopeta recortada, Busca gasolina y munición, Extranjero

#Post-apocalíptico #Cliché Habitante del Complejo Alfa: Calvo, Tecnología funcional, Perdido fuera del Complejo, Pistola de Rayos Gamma, Albino

#Post-apocalíptico #Presentación. Zombies radioactivos están atacando un asentamiento. Hay que averiguar de dónde han salido y detenerles.

#Post-apocalíptico #Presentación. Un moribundo os entrega un mapa para llegar a una zona donde la civilización ha sobrevivido al Desastre.

#Post-apocalíptico #Nudos. Estáis atravesando el desierto radioactivo y descubris que habéis estado perdiendo agua y no tendréis suficiente

#Post-apocalíptico #Nudos. En las ruinas de una metrópolis que tenéis que cruzar, bandas de pandilleros se enfrentan a muerte entre sí

#Post-apocalíptico #Nudos. Un grupo de mutantes radioactivos os capturan y se disponen a sacrificaros en su altar: un misil nuclear aún usable

#Post-apocalíptico #Nudos. Un pueblo fortificado os permitirá repostar y descansar si les ayudáis a rechazar a los pandilleros que les saquean

#Post-apocalíptico #Nudos. Entabláis amistad con un comerciante que viaja de un pueblo a otro. Se escabulle después de robaros los suministros

#Post-apocalíptico #Nudos. El líder de los Moteros del Infierno descubre vuestra misión y sus pandilleros tratan de capturaros en la carretera

#Post-apocalíptico #Nudos. Llegáis a una comunidad idílica, con comida, agua y tecnología. Os acogen, pero pronto descubris que son caníbales

#Post-apocalíptico #Nudos. Para poder conseguir gasolina y municiones, participáis en las Carreras de la Muerte organizadas en Thunderdome.

#Post-apocalíptico #Nudos. Llegáis a una refinería de petróleo que sigue funcionando, operada por un ordenador loco y sus robots asesinos

#Post-apocalíptico #Nudos. Una enorme tormenta de arena y radiación se os echa encima. Encontráis unas siniestras ruinas donde refugiaros

#Post-apocalíptico #Desenlace. Llegáis a las puertas selladas del Complejo Alfa, asediado por mutazombies y protegido por implacables robots.

#Post-apocalíptico #Desenlace. Cruzando un túnel llegaréis a Nueva California, pero si lo hacéis, atraeréis allí a los Moteros del Infierno.

#Ejemplo #Planteamiento #Mazmorra + #SpaceOpera. Estas son las aventuras de la USS Gygax, patrullando el Sector OSR. #Duración: 20 tweets.

#Ejemplo #Jugador 1 Capitán Enano Thorgrim Escudo de Duranium. #RasgoBueno: Duro como la Piedra, Orgullosa de su Tripulación, #RasgoMalo: Oro!

#Ejemplo #Jugador 2 Oficial de Seguridad Guerrero Worf el Bárbaro. #RasgoBueno: Hábil con todo tipo de armas, Honor y Deber #RasgoMalo: Lento

#Ejemplo #Jugador 3 Piloto Elfo Alférez Legolas Alonso. #RasgoBueno: As del Vuelo, Sentidos de Elfo, #RasgoMalo: Fanfarrón

#Ejemplo #Jugador 4 Oficial Científico Mago Elrond-Spock. #RasgoBueno: Detecto lecturas extrañas, Conocimiento Arcano. #RasgoMalo: Excéntrico

#Ejemplo #Presentación Una colonia lejana envía una solicitud de ayuda y luego deja de transmitir nada. Hay que averiguar qué ha sucedido

#Ejemplo @J1 Thorgrim ordena a la tripulación de la USS Gygax (de la que está muy orgulloso) que ponga rumbo a la colonia a toda máquina

#Ejemplo @Master Éxito, llegáis al planeta. La única forma de bajar al planeta es esquivar un grupo de satélites convertidos en minas

#Ejemplo @J2 Worf el Bárbaro, como Oficial de Seguridad, usa los sensores de la USS Gygax para encontrar un camino entre las mismas.

#Ejemplo @Master Fallo. Las minas tienen sensores que os detectan y varias impactan en la USS Gygax, abriendo un boquete en la cubierta 5.

#Ejemplo @J3 Legolas Alonso sale con una lanzadera, esquivo las minas como el As del Vuelo que es y abre un pasillo para la USS Gygax

#Ejemplo @Master Éxito, bajáis los cuatro a la superficie del planeta. Una ameba gigante os ataca, cada vez que la golpeáis, se divide en dos

#Ejemplo @J4. Elrond-Spock decide efectuar un Excéntrico baile propio de su cultura, de modo que la ameba quede hipnotizada y les deje pasar

#Ejemplo @Master Fallo. Ni de coña :P Te ignora. La ameba atrapa a Elrond-Spock mientras baila y le deja inconsciente :D.

#Ejemplo @J1. Thorgrim ataca a la ameba con su vibrohacha y cuando ya está hecha cachos muy pequeños, los quema con su faser de mano.

#Ejemplo @Master Fallo. Las amebas pequeñas terminan rompiendo tu vibrohacha y las amebas te arrinconan y te capturan. Quedáis sólo dos...

#Ejemplo @J2. Worf el Bárbaro coge el faser de mano de su Capitán (es Hábil con todo tipo de armas) y acaba lo que él empezó.

#Ejemplo @Master Éxito, liberas a tus compañeros #Desenlace Encontráis un gigantesco dragón rojo sobre una pila de suministros de la colonia

#Ejemplo @J3. Legolas Alonso usa sus Sentidos de Elfo para encontrar un punto débil en la armadura del dragón, e informar a sus camaradas.

#Ejemplo @Master Éxito, mientras esquivas los ataques del dragón, descubres una zona sin escamas. Lo tweeteas para que todo el mundo lo sepa

#Ejemplo @J4. Elrond-Spock sabe que esta vez su Excéntrico baile está vez si va a funcionar, y danza elegantemente delante del dragón.

#Ejemplo @Master Fallo. Tu baile no convencería a nadie :D. El dragón te devora de un solo bocado :P. Aún necesitáis un éxito más ;)

#Ejemplo @J1. Thorgrim grita y avanza hacia el dragón, ignorando su fuego, puesto que es Duro como la Piedra. Al fin, golpea en su punto débil

#Ejemplo @Master Éxito, ¡Victoria! Muerto el dragón, liberáis la colonia de su tiranía y regresáis a la USS Gygax. Clonáis a Elrond-Spock II

#Ejemplo @J2. Worf el Bárbaro se hace una armadura con la piel del dragón.

#Ejemplo @Master #PuntuaciónFinal Presentación 1, Minas 1, Ameba 1+1 (RasgoMalo), Dragón 1+1 (RasgoMalo) = 6 puntos. Enhorabuena a todos :D

#RolEnTuit surgió a partir de una idea de @erekibeon en G+, @CarlosDeLaCruz sólo se la apropió. Y no tiene cuenta de Twitter.