

Autor: Molerito. Libre para uso con la sola facción impone un peligro relacionado al la facción. mención de la fuente.

ascensión

único que puede morir. Cada jugador debe va adelante muere a manos de la facción, haya que cumplir un rol como alumno. decidir si apuesta a avanzar, a quedarse o a Cuando están en la misma casilla los PJ La *ficha* de la facción es un papel con los Pero eso será retomado por los otros jugadores la historia y en qué casilla/facción cae.

Cada jugador maneja además una de las 4 En otras palabras la facción para *matar* a 2 Pi que están en la misma casilla pueden Todas las casillas tienen un color de los 4: una iniciativa de los jugadores:

- -Los Padres (presentes o no)
- -El Estado (instituciones)
- -La Comunidad (la gente no agrupada o fiel al Al terminar el ciclo (si es que no mueren todos facción Estado. Estado)
- los PJ's)

personaies van a morir durante la partida.

Cada casilla corresponde con un arcano, es su gusto. capacidad v/o un misterio.

la resolución, se bautizará la casilla con el escenas mortales. nombre de un "conflicto". Este mismo conflicto Repaso de la secuencia: 3º es la síntesis o combinación de los dos que deja. tiempo existe. Según la propuesta del jugador con una broma me perfilo como una persona que se juzque apropiado le pide a cambio una papelitos y distribúyalos al azar. que empiece, se resolverá cuál es ese arcano y carismática. Esto quiere decir que hay un ventaja para usarla contra los PJ en el futuro. Estas reglas deben imprimirse en el reverso del qué desafío propone. Luego queda a discreción avatar del magnetismo personal. y la iniciativa del PJ se define lo que cambia o esa manera. se revela del mundo y que va afectando a los otros.

personaie cuando el PJ lo supera dándole a la Ei. Estado interpone el deber de la maestra de limbo adonde llegan los pi que no hayan permite que un Pi no se mueva en una acción por alguno. gana incidencia en el grupo. Cuando una ventaja sobre el alumno de que éste obedecerá acuerden los jugadores. El PJ que va adelante de los *arcanos* es el facción logra detener a los 4 jugadores, el que en alguna situación similar en el futuro cuando Ei, tengo 3 meses de vida v sov elegido una facción al mismo tiempo.

facciones. Las facciones son utilizadas por los alguien debe acumular 4 ventaias por lo que ayudarse y así pueden vencer a la facción sin amarillo, naranja, verde o azul representando jugadores que no están jugando. Reaccionan a tratará de proveer desventajas leves para que pagar. poder avanzar todo el grupo).

-Los Referentes (personajes importantes para un hombre (sea Brenda, Tom, Marco o Lili) que adelantado muere (el jugador sigue jugand próximas veces para detener a un PJ. Si todos va a cambiar una de las facciones rivales. En como facción hasta el final) El objetivo es jugar al rol sabiendo que *los* términos de juego empieza el juego con la Ej: un alumno quiere conocer el parque de facciones muere el PJ q esté adelante. si son

decir un drama humano, un arquetipo, una El juego continua obviamente a menos que uno sobre él en un tiempo pasado. De manera detenerse. El jugador describe cómo la facción de los jugadores concretamente muera.

arcanos se van creando en base a los ya los otros PJ, cuando los jugadores se piden carpeta que tiene cada facción sobre cada uno. Si hay desacuerdo entre jugadores el jugador existentes: La primera casilla es nacimiento. El ayuda uno al otro para superar el obstáculo. De El que está más adelantado debe morir. La de la facción siguiente (siguiente casilla) debe segundo es obviamente: los protagonistas son esa manera avanzan todos. En el momento en facción en cuestión narra las circunstancias. desempatar, -nacieron-. El jugador con la facción de Los que se guiere avanzar o retroceder se Podría ser: el niño se escapa para ir al parque Alternativamente las facciones pueden ser Padres puede proponer un desafío y en base a desprenden las facciones y empiezan las sólo distraído es atropellado al cruzar la calle

enfrentará también a los jugadores siguientes -Jugador juega. Cuando se quiere detener lo gana automáticamente y avanza. El derrotado (es decir, una vez creado el arcano persiste). El hace y avanza, escribiendo qué es el arcano retrocede pero lo hace hasta el primer arcano Las facciones por lo tanto se distribuyen al azar

combinar dos de los tres para ir creando los El que caiga en este casillero se enfrentará a ficha de facción. Cuando usa la ventaja la empieza no se pueden consultar. Los siquientes. Siempre combinando dos temáticas una situación diseñada para ser resuelta de facción detiene a un PJ con ella.

La Rueda del Karma - Componentes Muerte: La resolución para pasar a la siguiente casilla -Antes de que termine el jugador las facciones Todo arcano es parte de una facción también. anunciada, a la cooperación, a los tiempos se da *negociando* con una facción a la que se pueden interponer una prueba. El jugador Por lo tanto al final del tablero el PJ cuenta de muertos, del libro, pequeña muerte y necrotizar. le da un movimiento. Es el "sí pero..." Cada puede vencer a cambio de darle una jugada a qué facción tiene más arcanos y eso define el

estas ventajas para su uso futuro.

similar los otros jugadores son impedidos de ir

casilla: el que tenga más arcanos anotados otros la agarran e introducen un obstáculo. que ahora es suvo.

una prueba en ese momento.

arcano con el que empieza el siguiente avatar.

La ronda de facciones (una después otra de facción algo *a cambio* que puede usar para calificar a los alumnos con nota de manera cada una =al numero total de jugadores) se Juego de rol usando tablero. Termina en el manipular a los Personaies en el futuro. Esto oportuna, más allá de la simpatía que sientan hace sucesivamente y no se puede discutir. Por ende el jugador debe realizar su misión de muerto antes de cumplir su destino y usando esto como excusa-razón (el pasado La maestra ayuda al alumno pero le exige creación interactuando con algo de la facción. reencarnan para seguir en la vía de la viene a por vos). La facción en otras palabras cumplir con tareas. El Estado adquiere la No hay límite de coherencia más que el que

presidente...

retroceder. Esto tiene que ver con cómo viene pueden interactuar con un mismo desafío de nombres de los PJ's bajo los cuáles anotar si guieren. Ej: "como yo soy mayor me tenés" que obedecer..."

las 4 facciones.

sean aceptadas y pagadas. No hay Ei: el alumno en cuestión no estudia pero le Al caer en ella por lo tanto la facción propone desventajas mortales (la muerte sucede al no pide a los amigos que le pasen las respuestas, un problema. Los jugadores que lleguen en ese se copia v así no tienen que obedecer a la turno propone una solución y pagan con una ventaja para la facción que será el sí pero que antes) la facción ganadora hace reencarnar a -cuando pasa un turno y nadie ayanza el PJ deberá usar alguna de las facciones en esa o los PJ son detenidos por una o todas las primera casilla de la facción con un avatar de diversiones nuevo de la ciudad pero debe dos Cada jugador tiene una facción por lo tanto estudiar porque el Estado ganó esa ventaja cuando cae en esa casilla avanza sin lo ayuda a lograr su objetivo al tiempo que Al comenzar no hay personaies previos. Los Pero también se puede avanzar jugando con al parque por distintas razones derivadas de la entrega una ventaja automáticamente.

> libres. Unas fichas en el centro las representan - Los jugadores pueden combatir en una misma y cuando los jugadores no están juntos los

y ya que estamos los PJ también: Brenda, Lili, arcanos anteriores: El pasado ya no es. El Ej: Al caerle bien a la maestra de primer grado Es decir el jugador dice guiero esto. El arcano Tom y Franco: escriba los nombres en 4

> Anota la ventaja bajo el nombre del PJ en la tablero de manera que una vez que el juego jugadores en caso de desacuerdo deben La *casilla final*: tiene todos los colores, quiere buscar la forma de consensuar si tienen decir que todas las facciones pueden imponer distintas interpretaciones de una situación después de que empezó la partida.