

CREANDO AL JOKER

Para crear tu joker elige **nombre, aspecto, características, movimientos, equipo y Bio.**

NOMBRE

Zumbado, Chiki-chiki, Gominola, Fantasma, Descerebrado, Mickey-
ojos-azules, Blaam, Krush.

CARACTERISTICAS

- frío+1, duro+1, seductor=0, astuto-1, bizarro+2.
- frío=0, duro-1, seductor-1, astuto+2, bizarro+2.
- frío-1, duro+1, seductor=0, astuto+1, bizarro+2.
- frío=0, duro-1, seductor+1, astuto+2, bizarro+1.

BIO

Todo el mundo presenta por turnos a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Anota los nombres de los demás personajes. Volved a tomar turnos para determinar Bio.
En tu turno:
-Dales a todos Bio+0, y da igual lo que digan sus libretos (lo anulas)... en realidad no te conocen, no pueden conocerte como creen porque no te conoces ni tú mismo... puede que el único que te conoce sea tu otro yo (joke).
En el turno de los demás:
-Apunta el resto de valores que te den, y suma o resta 1 según te parezca (joke).

Cuando acabéis, busca el personaje con Bio más alta en tu ficha. Pregúntale a su jugador cual de tus características le parece más interesante y destácala. El MC indicará qué otra característica debes destacar.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos, **mi otro yo** y otro movimiento de joker.

ASPECTO

- Hombre, mujer, ambiguo o trans.
- Ropa destartalada, ajustada, de otra talla, manchada, rota.
- Rostro afilado, barba descuidada, cresta, despeinado, tatuajes en cabeza.
- Mirada ausente, concentrada, seria, bailarina, nerviosa, desconfiada.
- Cuerpo atlético, achaparrado, brazos fuertes, encorvado, fibroso.

EQUIPO

Además de tu "juguete" y tu ropa, tienes:
-baratijas y cosas encontradas de diversidad pasmosa por valor de 1-trueque
-algo que no es tuyo: táchalo de la hoja de personaje de otro jugador y anótalo en tu equipo. Ese jugador no necesita saberlo hasta que vaya a usarlo. (joke!)

NOMBRE Y ASPECTO

FRÍO



DURO



SEDUCTOR



ASTUTO



BIZARRO



MEJORA

Cada vez que tires una característica destacada y cada vez que reinicies tu Bio con alguien, marca un círculo de experiencia. Cuando hayas marcado el 5º círculo, mejora y borra.
Cada vez que mejores, elige una de las opciones.

Táchala. No puedes volver a usarla.

SEXO CON EL JOKER

Si mantienes relaciones sexuales con otro personaje él anota Bio-1 contigo. Tú puedes guardarte un punto, y gastarlo cuando quieras para usar **He escondido algo** con él, aunque no tengas ese movimiento.

MEJORAS

experiencia OOOOO>>>mejora

- __recibes +1bizarro (máximo +3)
- __recibes +1frío (máximo +2)
- __recibes +1astuto (máximo +3)
- __recibes **fortuna** y seguidores (defínelos)
- __puedes redefinir de nuevo a tu otro yo
- __recibes un movimiento de Joker
- __recibes un movimiento de Joker
- __consigues otro "juguete"
- __consigues otro "juguete"
- __puedes hacer de nuevo la hoja de Joker, aun siendo la misma persona: ha cambiado de repente (joke!)
- __recibes +1 a cualquier característica hasta un máximo de +3
- __retira al personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar.
- __crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos.
- __cambia el tipo de personaje por otro nuevo.
- __elige tres movimientos básicos y mejóralos.
- __mejora los otros 4 movimientos básicos.

MOVIMIENTOS DEL JOKER

O Mi otro yo: Te acompaña, se ríe, te susurra mientras duermes, guarda tus recuerdos y parte de lo que ocurrirá. Cuando la Manifestación de tu otro yo diga que está ahí (aunque nadie lo vea)...
...si actúas bajo presión, suma la manifestación de tu otro yo a la tirada.
...si te pones violento, suma el aspecto de tu otro yo a la tirada.
...si calas la situación, personalidad de tu otro yo a la tirada.
...si alguien interfiere contigo, suma la debilidad de tu otro yo a la tirada.
...si ocurre la némesis de tu otro yo, tira+bizarro, si fallas, tu otro yo no volverá en némesis-días.

O He escondido algo: cuando digas "he escondido algo" con cara de loco durante la partida, tira+bizarro. Con 10+ elige una de la lista. La tienes. Entre 7 y 9 el MC elige una de la lista y tu dices donde está, o tu eliges una y el MC elige donde está. Si fallas, el MC dice si el objeto que elegiste se ha roto, te explota en la cara o te lo han robado y sabes quién es el ladrón, o te pillan en el momento.
- una granada
- 1 reserva de equipo de Ángel (si hay un Ángel presente, se lo quita)
- un cóctel molotov (daño 1, sostenido, perforante, área)
- una pieza importante del vehículo de un PNJ
- algo del lugar de donde acabas de salir (debe ser pequeño si había mucha vigilancia)
- algo de un PJ con el que hayas estado en las últimas horas (aunque ya no esté contigo) y marca Bio+1 con él.

O Gira, gira sin parar: no tienes reacciones, gestos o expresiones normales, así que cuando alguien quiera **seducirte o manipularte** o quiera **ayudar/interferir** contigo, puedes obligarle a tirar de nuevo los dados y aceptar el segundo resultado.

O ¿Me lo dices a mí?: Cuando **tomes por la fuerza** tira+bizarro en lugar de frío.

O Te he contado que...: cuando tengas sexo con alguien, además de todo, puedes darle Bio+1 y recibir Bio+1. Esto se cumple incluso con el movimiento de sexo de la Zorra Peligrosa.

O ¿Un tunel? ¡¡Venga ya!!: has estado a punto de morir varias veces. Una vez por sesión, cuando vayas a morir, retrocede el marcador de daño a las 11:00. Las has visto peores.

JUGUETES Y EQUIPO

TU JUGUETE

Base (elige 1):
-muñeco de trapo.
-cubo de rubik metálico.
-caja de música.
-pequeña mascota mecánica.

Que es en realidad (elige 1):
-una bomba (5-daño, escabroso, área amplia).
-la llave de un lugar importante.
-una importante fuente de energía (alta tecnología, valioso, defínela con el MC)
-donde duerme mi otro yo (dale +1 a Aspecto o Manifestación a tu otro yo)
-donde guardo mis secretos (si **abres tu mente** mientras sujetas tu juguete, tienes un +1)

Si pierdes tu juguete, actúas bajo presión hasta que lo encuentres o sepas donde está. Si sabes quién lo tiene, tienes un +1 mientras intentes recuperarlo. Si alguien te miente sobre ello, dale Bio-1. Si alguien rompe tu juguete, borra lo que tengas en Bio con él y dale Bio-3. Cuando pierdas tu juguete porque quieras (lo hayas usado, por ejemplo) marca experiencia.

DAÑO



Estabilizado

- ☐ Psicótico (-1 frío)
- ☐ Lisiado (-1 duro)
- ☐ Desfigurado (-1 seductor)
- ☐ Sonado (-1 astuto)

RADIACIÓN:

Mutaciones:

- ☐ Sobrenatural
- ☐ Interna
- ☐ Física
- ☐ Psicológica

Bio (ayudar/interferir; fin de la sesión)

Presentamos a

EL JOKER

Puede que se rían de tí, si supieran las razones que esconde tu pasado, dejarían de reír. Para tí la verdad supone tanta mierda que es mejor reírse, es lo único que puede salir de tí cuando recuerdas... Puede que al final sea todo una jodida broma, y sean los demás los que no lo entienden.

Hace tiempo que empezaste a hablar contigo mismo, pero lo curioso comenzó cuando te respondiste mirándote a los ojos...

TU OTRO YO

La última broma de la Vorágine, de un Genio depravado, de un Psíquico habilidoso o de quién sabe quién, tu otro yo te sigue, te mira, te habla, te aconseja, grita... tú siempre lo ves, a veces los demás también. ¿Qué persigue? ¿Por qué ha venido? ¿Por qué sonríe? Lo que cuenta a veces te divierte, y a veces no te gusta nada. Lo cierto es que está ahí... ¿o no?

Elige un perfil:

- Aspecto+1, Personalidad+1, Manifestación+2, Debilidad+2, Némesis+1.
- Aspecto+1, Personalidad+1, Manifestación+1, Debilidad+1, Némesis+1.
- Aspecto+2, Personalidad+1, Manifestación+1, Debilidad+2, Némesis+1.
- Aspecto+1, Personalidad+2, Manifestación+2, Debilidad+1, Némesis+2.

Nombre: Charlie, Fragmento, Eco, Nadie, Él.

Aspecto (elige tantos como su Aspecto): tu sombra, alguien igual a ti, tornado de bocas aullantes, un niño extraño, un animal sobrecogedor.

Personalidad (elige tantas como Personalidad): malvado, gracioso, inquietante, incomprensible, furioso, asustado.

Manifestación (elige tantas como Manifestación): mientras duermo, detrás de mí cuando nadie lo vea, en situaciones de peligro, cuando estoy muy cansado, cuando está a punto de ocurrir algo realmente malo.

Debilidad (elige o el MC elige tantas como Debilidad): furioso en exceso, te arroja cosas, hace volar objetos, susurra y baila, dice mentiras.

Némesis (elige o el MC elige tantas como Némesis): la Vorágine, los poderes de un Psíquico, estar enclaustrado, los espacios abiertos, los miembros del otro sexo.

TRUEQUES Y MIERDAS

