

■ GOLPE DE LA HOSTIA

Has aprendido a usar tu cuerpo, mente o la Vorágine para causar un efecto extraordinario con un golpe sin armas. La naturaleza del efecto o como se origina queda a tu discreción, eso si es que lo sabes.

Cuando adquieras éste movimiento crea tu propio golpe empleando 2 puntos, puedes escoger opciones negativas para ganar puntos adicionales.

Empieza escogiendo cuanto tiempo tardará en causar efecto el golpe:

- *instantáneamente (te costará 2p)*
- *unos segundos (1p)*
- *unos minutos (sin coste)*
- *unas horas (-1, es decir, recibes un punto adicional para efectos)*
- *cuando se cumpla una condición física determinada (p.e. cuando grite o cuando se acelere el pulso, su coste varía dependiendo de la condición)*

A continuación determina cual es el efecto:

- *causa +1daño (1p)*
- *+aturdidor (1p)*
- *causa parálisis (1p)*
- *+área (1p)*
- *+penetrante*

Tras escoger el *efecto* puedes elegir *pegas* para obtener puntos adicionales que usar para mejorar tu golpe:

- *te deja agotado (como aturdido)*
- *abre tu mente a la Vorágine*
- *precisa preparación*
- *sólo funciona en objetivos sin armadura*
- *te deja expuesto*

Para terminar da las pinceladas restantes para que éste movimiento forme parte del personaje, ¿cómo funciona?, describe el golpe, ¿pones los dedos de la mano de una forma en particular?¿un movimiento en tu pie de apoyo anuncia la hostia por venir?¿va acompañado de un grito?, aunque no tenga efectos reales dentro del juego ilustran la imagen.

Éstas son opciones y ejemplos, el MC puede ayudarte a crear otras posibilidades.

■ TRUEQUES

Si cobras a alguien rico por tus servicios, 1-trueque es la tarifa habitual por: *un encargo que implique un riesgo (darle su merecido a alguien, llevar un mensaje, etc); una semana como protector o tutor (además de la manutención); un mes de empleo en tareas de poco o ningún riesgo (además de la manutención).*

Con 1-trueque cubrirás un mes de gastos si tus gustos no son demasiado refinados.

Como gasto puntual, y siempre sujeto a disponibilidad, 1-trueque puede proporcionarte: *los costes en materiales de la reanimación por parte de un ángel; una noche de gran lujo y grata compañía; cualquier arma, equipo o complemento no valioso o que no sea de alta tecnología; la reparación de una pieza de equipo de alta tecnología a cargo de un genio; una semana de la protectora compañía de una zorra peligrosa o un exterminador; un año de tributos a un señor de la guerra; un mes de mantenimiento y reparación para un vehículo de alto rendimiento usado adecuadamente; sobornos, tasas y regalos suficientes para contactar con casi cualquiera.*

Para conseguir cosas mejores deberías estar preparado para hacer tratos concretos. No puedes limitarte a pasearte entre gente del montón de un asentamiento con baratijas y esperar encontrar lo último en tecnología o grandes lujos.

Presentamos a

EL MONJE

Nadie sabe de donde ha salido o porqué ha decidido quedarse, quienes han preguntado lo primero han recibido acertijos en lugar de respuestas y quienes han molestado con lo segundo han salido mucho peor parados.

¿De dónde vienes? El pasado quedó atrás, quizá fuiste huérfano una vez, quizá te recogió un auténtico monje y se apiadó de ti. Quizá abandonaste un lejano asentamiento hace años y vagas sin rumbo desde entonces.

¿A dónde vas? El mañana no existe, preocuparse por algo que no existe sólo puede provocar dolor de cabeza. Solo importa el hoy, el hoy es un regalo, por eso se llama Presente.

un libreto para



REGLAS ADICIONALES

HERIDAS Y CURACIÓN

Antes de las 6:00 el daño sanará con el tiempo, de forma natural. Entre las 6:00 y las 9:00, el daño no desaparecerá ni empeorará por sí solo. Si marcas el segmento de 11:00 a 12:00 tu personaje habrá muerto, pero aún podrá ser reanimado. Sin embargo, si marcas daño más allá de ese segmento estás muerto del todo, requetemuerto.

DAÑO

Cuando un personaje resulta herido el jugador marca un segmento en su reloj de cuenta atrás de daño. Marca un segmento completo por cada 1-daño, comenzando por el segmento de 12:00 a 3:00. Cuando un personaje sufre daño este suele ser igual a la puntuación de daño del arma, ataque o accidente, menos la puntuación de armadura que lleve el personaje. A esto se le llama daño tal cual.

MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

Cuando sufras daño, tira+daño (después de descontar el valor de armadura, si llevas).

Con un 10+ el MC puede elegir 1 de estas opciones:

- Estás fuera de combate: inconsciente, atrapado, confundido o aterrorizado.
- Es peor de lo que parecía. Recibes 1-daño adicional.
- Elige 2 de la siguiente lista.
-

Entre 7-9, el MC puede elegir 1 de las siguientes opciones:

- Pierdes el equilibrio.
- Pierdes lo que fuera que estabas sujetando.
- Pierdes el rastro de algo o alguien a quien estabas prestando atención.
- No te das cuenta de algo importante.

Si fallas, el MC aún puede elegir algo de la lista anterior. Sin embargo, si lo hace se reduce parte del daño, recibes -1daño. Cuando infliges daño al personaje de otro jugador, el otro personaje recibe +1Bio contigo (en su ficha) por cada segmento de daño que inflijas. Si esto hace que llegue a Bio+4, el otro personaje anota Bio+1 como de costumbre y marca un círculo de experiencia.

Cuando dañes a alguien te conoce mejor.

EL MONJE

■ CREANDO UN MONJE ■

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

NOMBRE

Butch, Sam, Solar, Tigre, David, Lobo, Luck, Puños, Jackie, Pequeño Saltamontes, Solo, o Lee.

Alma, Viento, Nate, Eima, Liza, Ruiseñor, Alacrán, Nube, Crane, Cuervo, o Urbis.

ASPECTO

Hombre, mujer, ambiguo, trans u oculto bajo sus ropas.

Ropa cómoda, holgada o reciclada de por ahí o harapienta pero práctica.

Rostro amable, fuerte, arrugado, demacrado, huesudo o inexpresivo.

Mirada atenta, severa, reconfortante, luminosa, inexpressiva u hostil.

Cuerpo enjuto, fibroso, corpulento, larguirucho o continuamente activo, lleno de energía.

CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío-1 Duro=0 Seductor+1 Astuto+1 Bizarro+2
- Frío+2 Duro+1 Seductor-2 Astuto+1 Bizarro+1
- Frío=0 Duro+2 Seductor=0 Astuto+1 Bizarro=0
- Frío+1 Duro+1 Seductor-1 Astuto=0 Bizarro+2

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 la Bio. En tu turno elige 1, 2 o 3 de las siguientes:

- Uno de ellos te echó una mano cuando te hizo falta. Dale a ese jugador Bio+2.
- Uno de ellos ha demostrado un lado espiritual o un admirable autocontrol. Dale a ese jugador Bio+2.
- Crees que uno de ellos está condenado a autodestruirse. Dale a ese jugador Bio-1

Dale al resto Bio-1. Eres una persona difícil de entender o clasificar para los demás.

Durante el turno de los demás:

- Eres observador y te gusta conocer a la gente. Independientemente del número que te indiquen, súmale 1 y anótalo en tu ficha junto al nombre del personaje.

MOVIMIENTOS

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

Recibes todos los movimientos básicos. Elige 2 movimientos de monje.

EQUIPO

Tienes:

- 1 arma cuerpo a cuerpo
- baratijas por valor de 1-trueque
- ropa de acuerdo con tu aspecto

Armas cuerpo a cuerpo (elige 1):

- bastón (1-daño, mano, área)
- cesto o puño americano (1-daño, mano)
- cuchillo grande (2-daño, mano)
- porra o tonfa (1-daño, mano)
- cadena (1-daño, mano, área)
- cuchillos ocultos (2-daño, mano, infinitos)
- espada (3-daño, mano)

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 usar la de nuevo.

NOMBRE - ASPECTO

CARACTERÍSTICAS MOVIMIENTOS

FRÍO

actuar bajo presión

☐ destacar

DURO

ponerse agresivo; tomar por la fuerza

☐ destacar

SEDUCTOR

seducir o manipular

☐ destacar

ASTUTO

calar una situación; calar a una persona

☐ destacar

BIZARRO

abrir tu mente

☐ destacar

SEXO CON EL MONJE

Si tú y otro personaje mantenéis relaciones sexuales, el monje puede hacer una pregunta que el otro personaje debe responder con sinceridad, aunque no será consciente de que el monje lo sabe.

El otro personaje puede preguntar al MC algo sobre su personaje (rollo existencial o auto descubrimiento).

MEJORAS

experiencia ○○○○○ >> **mejora**

— recibes +1astuto (máximo astuto+2)

— recibes +1frío (máximo frío+2)

— recibes +1duro (máximo duro+3)

— recibes +1seductor (máximo seductor+2)

— recibes +1bizarro (máximo bizarro+2)

— recibes un nuevo movimiento de monje

— recibes un nuevo movimiento de monje

— recibes un movimiento de otro libreto

— recibes un movimiento de otro libreto

— recibes +1 a cualquier característica, con un máximo de +3

— retira a tu personaje (de forma segura) y crea uno nuevo para seguir jugando

— crea un segundo personaje para jugar, de forma que ahora interpretarás a dos

— cambia el tipo de personaje por otro nuevo

— elige 3 movimientos básicos y mejóralos

— mejora los otros 4 movimientos básicos

— obtienes un segundo **golpe de la hostia**

MOVIMIENTOS DEL MONJE

○ **Cabrón escurridizo:** Cuando combates cuerpo a cuerpo contra un grupo de adversarios cuentas como una banda (2-daño, banda pequeña, 2-armadura). El valor de armadura se aplica también a un posible daño a distancia, usas a esos pobres mamones como escudo, pero no se acumula con la que uses.

○ **Toda esa mierda Zen:** Cuando un personaje pide tu consejo suéltale un proverbio o respuesta enigmática que pueda aplicarse la situación. Si interpreta tu consejo de forma que parezca coherente y útil, recibe +1 a todas las tiradas relacionadas con ese hecho y ambos marcáis un círculo de experiencia.

○ **Cuando toca repartir leña:** Causas +1-daño en tus ataques cuerpo a cuerpo. Además puedes controlar la fuerza y la localización para escoger causar menos daño.

○ **Tío raro:** Obtienes +1 bizarro (máximo bizarro+3).

○ **Acostumbrado a pasarlas canutas:** Indica que tratas de controlar tu cuerpo y tira +bizarro. Con 10+ recibes 2 puntos. Con 7-9 recibes 1 punto. Puedes gastar cada uno de estos puntos para ignorar una necesidad corporal básica (comer, beber, dormir, follar, resistir calor o frío, etc)

○ **Golpe de la hostia:** Has aprendido a usar tu cuerpo, mente o la Vorágine para causar un efecto extraordinario con un golpe sin armas.

EQUIPO Y TRUEQUES

OTROS MOVIMIENTOS

PUNTOS