



**CITIZEN**



# CITIZEN

By Pepe Pedraz



Citizen se basa en un hack de Cthulhu Oscuro, con una pequeña variación en los dados de “rebeldía”.

Esta adaptación se basa en obras como *El cuento de la criada* de Margaret Atwood ó *1984* de George Orwell, pero bien podría adaptarse para explicar cualquier tipo de totalitarismo u opresión.

La mecánica principal usa dados de 6 caras, de 8 caras, de 10 caras y de 12 caras.

- Si la acción que va a efectuar una PJ (personaje jugadora) es humanamente posible, entonces coge un dado de 6 caras.
- Si además, esta acción está vinculada con el pasado de la PJ, entonces podrás coger otro dado más de 6 caras.
- Y ahora, si la PJ siente que es hora de rebelarse contra el sistema opresor, debe marcar con una “X” el siguiente nivel de rebeldía y añadir el dado indicado en su ficha. A su vez (y antes de realizar la tirada) debe rellenar una motivación y narrar al resto de la mesa, cual es el motivo que le impulsa a utilizar ese dado. **La rebeldía es imprescindible si se pretende realizar una tirada relacionada con la fuerza bruta, intimidación, etc...**

Una vez que la PJ tiene los dados en su mano, dice la acción que quiere realizar, y pregunta al resto de la mesa (*directora de juego y resto de jugadoras*) qué cosas podrían salir mal. Una vez decidido, lanza los dados (*únicamente se cuenta el valor de 1 dado*):

- 1 - 2 No lo consigue su objetivo
- 3 - 5 Lo consigue pero NO como ella quería.
- +6 Lo consigue EXACTAMENTE como ella quería.

Una vez decidido el uso del último grado de rebeldía 1d12 “*violencia*”, la PJ tendrá una **única acción para escapar o morir**. Esta escala marcará el final del juego.

Cada vez que ascienda la escala de rebeldía la DJ tendrá que aumentar el acoso a las PJ.

Cada partida a Citizen se desarrolla en un entorno cerrado (*una casa, una celda...*) y las PJ irán alternando el presente con el pasado mediante flashbacks.

De este modo, al inicio de cada partida, las PJ **únicamente tendrán que marcar su nombre, su anterior ocupación y rellenar una motivación** (*marcando inmediatamente la casilla “aceptación” de rebeldía*).

El resto de motivaciones las irán rellenando según vayan empleando dados de rebeldía (*como hemos visto anteriormente*). Y su trasfondo también se irá completando durante su aventura.

Existe la posibilidad de disminuir el nivel de “rebeldía” de las PJ. Si **eliminan una motivación** (*tachan directamente alguna de las que ya habían completado*), **disminuirá su rebeldía en un nivel, pero no podrán volver a rellenarla: se irán convirtiendo en sumisas**. Tendrán que gestionar bien sus 10 motivaciones para poder escapar.

La directora de juego irá alternando una situación en el presente (*un interrogatorio donde preguntan a una PJ... “¿Dónde están tus compañeras?”*) con situaciones pasadas para ir construyendo a la PJ.

- Si un agente del régimen pregunta a una PJ por sus compañeras, la DJ podrá generar un Flashback para que la PJ hable sobre “*su mejor amiga*” o “*su bar favorito*” (*porque se acuerda de ella o porque piensa que pueden estar escondidas allí*).

De este modo, Citizen trata el conflicto desde una perspectiva personal y concreta en un entorno determinado. Una criada a la fuerza, una espía que ha sido atrapada, o simplemente un ser humano obligado a colaborar.

## ¿Serán la chispa de una nueva revolución?





## TRASFONDO

- ☐ Fui hija de \_\_\_\_\_
- ☐ Mi hermano se llamaba \_\_\_\_\_
- ☐ Mi mejor amiga era \_\_\_\_\_
- ☐ Estudié en \_\_\_\_\_
- ☐ Mi pareja fue \_\_\_\_\_
- ☐ El nombre de mis hijas es \_\_\_\_\_
- ☐ Mi mascota era \_\_\_\_\_
- ☐ Mi bar favorito era \_\_\_\_\_
- ☐ Mi sitio de descanso era \_\_\_\_\_
- ☐ Recuerdo con cariño a \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

## MOTIVACIÓN

Aumenta 1 punto de rebeldía por cada motivación  
(incluye una motivación al inicio)

- ☐ Quiero rescatar a \_\_\_\_\_
- ☐ Estoy cansada de \_\_\_\_\_
- ☐ No es justo que \_\_\_\_\_
- ☐ Hay que derrocar a \_\_\_\_\_
- ☐ Mataré a \_\_\_\_\_
- ☐ Llegaré a ser \_\_\_\_\_
- ☐ Recuperaré mi \_\_\_\_\_
- ☐ Conseguiré \_\_\_\_\_
- ☐ Necesito terminar \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

## ANTERIOR OCUPACIÓN

- ☐ Sanitaria
- ☐ Deportista
- ☐ Fuerzas Seguridad
- ☐ Científica
- ☐ Artista
- ☐ Bibliotecaria
- ☐ Abogada
- ☐ Arquitecta
- ☐ Traductora
- ☐ Fotógrafa
- ☐ Educadora
- ☐ \_\_\_\_\_

## REBELDÍA



**MIEDO**



**Aceptación**



**indiferencia** (1d6)



**Ira** (1d8) ¡ÚLTIMA ADVERTENCIA!



**ODIO** (1d10) ¡TE ESTÁN VIGILANDO!



**Violencia** (1d12) ¡ESCAPA O MUERE!

1 Cuando quieras hacer una **tarea arriesgada**, di la forma en que quieras que suceda y pregunta al grupo qué cosas podrían salir mal.

2 Coge **1d6 caras** si es posible para un ser humano.  
3 Coge **1d6 caras** si la tarea está relacionada con tu anterior ocupación.

4 Si quieres emplear violencia o estás cansada del sistema, utiliza un dado de rebeldía (indicado según el nivel) y rellena una motivación

1 - 2 No lo consigues  
3 - 5 Lo consigues pero no como tú querías.  
+6 Lo consigues exactamente como querías