

**MY NAME IS
EARL**

THE ROLEPLAYING GAME





Créditos

Idea original: Néstor Bolaños & Álvaro Loman

Redactor: Álvaro Loman

Sistema de juego: Álvaro Loman

Ideas adicionales: Néstor Bolaños

Maquetación: Álvaro Loman

Testeo: Néstor Bolaños, Pedro Vizcaíno, Corina Morera

Cubierta & Ilustraciones: Propiedad de la NBC

Basado en la serie de televisión *My Name is Earl*
creada por Greg García para la NBC

Este juego de rol ha sido creado sin ánimo de lucro y sin contar con los derechos de autor pertinentes. Por ese motivo este juego no puede ser vendido y/o alquilado. Eso sí, los responsables del mismo aceptan abrazos y demás muestras de afecto.





Dedicado a Néstor Bolaños

y a todos los que me han estado
ayudando en mi lista particular



ÍNDICE

1.Introducción	Pág. 6
2.El mundo	Pág. 7
3.Los personajes	Pág. 10
4.El Karma	Pág. 15
5.Las fases de juego	Pág. 24
6.Consejos finales	Pág. 33
7.Ficha de personaje	Pág. 35



INTRODUCCIÓN

¿Han pensado alguna vez en ese tipo que sólo comete malas acciones y se pregunta por qué su vida es una mierda?

Pues así puedes ser tú. Cada vez que te pase algo bueno, estará a punto de pasarte algo malo.

¡El Karma!

Así te darás cuenta de que debes cambiar.

Harás una lista de tus malas acciones y enmendarás todos los errores que has hecho en tu vida.

Esa es la premisa del juego. Sencilla, limpia y, a la vez, llena de posibilidades.

¿Qué es un juego de rol?

Pues es una forma de interpretar un personaje, pero dictando tus acciones físicas en vez de haciéndolas. Para resolver los conflictos se suele utilizar una cosa llamada “Ficha de personaje” que representa a tu avatar en el juego.

Es más complicado que eso, pero por algo se empieza.

¿Qué necesito para jugar?

Dados de 10 caras (A partir de ahora D10), lápiz, una fotocopia de la ficha por cada jugador y, muy importante, tu imaginación. También enseñaremos a jugar con monedas en vez de dados, por si se te han olvidado o se los robaste a un amigo y ya has resuelto eso de tu lista.





El Mundo

El mundo de Earl no es diferente al nuestro. Hay gente buena, hay gente mala y hay una serie de la televisión llamada *Me llamo Earl*.

El Karma vela por todos nosotros ayudando a los buenos y castigando a los malvados. Por supuesto, la realidad es más compleja que esto ¿Por qué hay tanta gente mala viviendo buenas vidas? ¿Por qué hay tanta gente buena viviendo malas vidas? Los caminos del Karma son inescrutables, pero siempre tienen un fin claro, una vez resuelto.

Esto lo deben tener en cuenta tanto el Guía del Karma (GK) como los jugadores. Toda acción tiene su reacción, y toda consecuencia su finalidad. El





buen rollo es algo totalmente imprescindible en el juego. La crítica social y el humor negro son también piedras angulares, pero deben servir a un bien mayor: El Karma. Si tu partida desemboca en un drama donde los jugadores esperan en Urgencias para saber el destino de un niño que ha tenido una sobredosis, la partida ha sufrido un revés. Si por el contrario, el laboratorio de un traficante termina inundado de espuma porque confundió el jabón en polvo por cocaína, has conseguido el punto adecuado.

Pero ¿Quiénes son nuestros héroes? Pues son gente que, como Earl, han llegado a un punto de inflexión en sus vidas. Son gente malvada, delincuentes de poca monta, que han visto como el Karma les castigaba y han tomado consciencia de sí mismos gracias a una serie de la televisión que les dio la idea: *Me llamo Earl*.

Este juego no trata sobre las vidas de los integrantes de la serie, sino sobre unos personajes que han tomado la

misma decisión que Earl. La dinámica cambia un poco, ya que cada uno de los personajes tiene su propia lista, pero todos se ayudan entre sí para arreglar todas las malas acciones. Ni siquiera hace falta que esté ambientado en Estados Unidos, aunque lo recomiendo, ya que una de las claves de la serie es precisamente la crítica a la sociedad americana.

Por último, recordad que los personajes tienen que poseer un poderoso sentimiento de redención y que deben creer en el Karma, ya que han sido castigados por esta fuerza de la naturaleza. Lo mejor es que os pongáis todos de acuerdo en el tono general de la partida ¿Serán hombres de negocios podridos por dentro que han decidido conseguir el perdón? ¿O por el contrario serán delincuentes de poca monta?

¿Cómo se han conocido? ¿Sus pecados están relacionados o cada uno tiene su propia historia? ¿De qué recursos disponen? ¿Les busca la policía por

MY NAME IS EARL

alguna de sus malas acciones? ¿Tienen algún tipo de enemigo, ya sea común o propio?

Cuando puedas responder a esas preguntas, estarás preparado para empezar con la creación de personaje.





Los Personajes

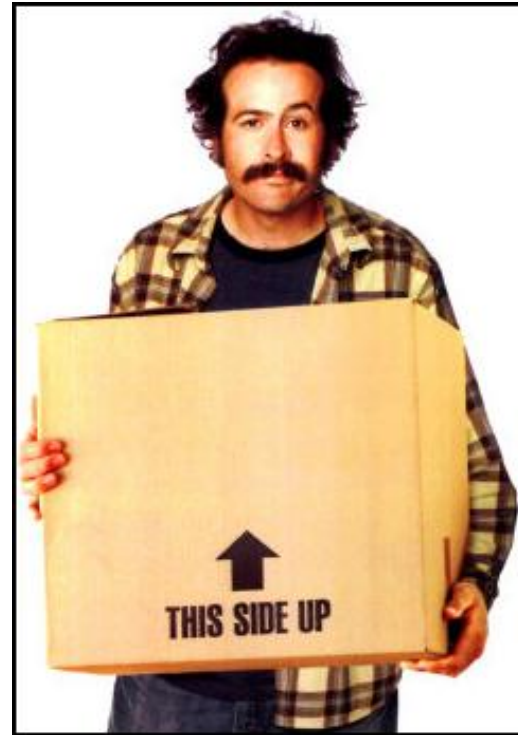
Para crear tu personaje en el mundo de Earl necesitas algo de imaginación, una copia de la ficha que encontrarás al final del libro y lápiz (Puedes cambiar estos dos últimos elementos por una memoria prodigiosa y confianza del Guía del Karma, pero no lo recomiendo). Una vez tengas estos elementos, deberás hacerte las siguientes preguntas. A modo de ejemplo haremos un personaje de ejemplo.

¿Cómo me llamo?

Busca un nombre corto, sencillo y pegadizo. Hay nombres que, por su simple uso, ya se asocian a roles específicos. Por ejemplo, una stripper se podría llamar Cindy o un paleta de pueblo Cletus. No es necesario utilizar estos clichés, incluso puedes darles la vuelta, creando a un pringado que se

llame C.J. que esté harto de que le pidan consejos para ligar.

El personaje de prueba se llamará *Earl Hickey*





¿Qué nivel de estudios tengo?

Muchas veces esto define más que un trabajo o unos amigos. Resume gran parte de tu vida con una simple frase. Sé creativo, no te limites a poner “EGB” o “Estudios superiores”. En vez de eso escribe “La universidad de la Calle”, “Cum Laude” o “Suspenso en el recreo”.

Nuestro Earl no hacía mucho caso en la escuela, así que tendrá de nivel de estudios *Autodidacta*.

¿Qué me hizo cambiar?

En algún momento, tu suerte era demasiado buena y el Karma decidió fijarse en ti. Hubo un momento que te hizo replantearte todo. Quizás eras un casero dejado que, después de ganar un juicio por un golpe de suerte, vio como el techo se derrumbaba sobre su cabeza por todo el peso de las cucarachas que allí vivían. O quizás el último

robo al banco te reportó muchas ganancias, pero te emborrachaste en Las Vegas y a la mañana siguiente estabas casado, divorciado, sin dinero y sin pantalones. Recuerda que fue algo muy bueno seguido de algo muy, muy malo. Después de eso viste la serie que te dio la idea, y decidiste hacer una lista tú también.

Earl Hickey ganó 10000\$ a la lotería y, momentos después, fue arrollado por un coche... Pobrecillo.



¿Cuál es mi mayor vicio?

Esta es la parte difícil ¿Sólo uno? Es complicado elegirlo entre los siete pecados capitales, pero debes buscar uno que se relacione bien con tu personaje.

Earl Hickey lo tiene claro. Ha pecado todo lo imaginable, pero lo ha hecho mayormente porque es un vago redomado. El vicio de Earl es, claramente, la *Pereza*.

¿De qué me arrepiento?

Ahora podrás utilizar la segunda parte de la ficha, ya que es una hoja en blanco donde poder apuntar todas tus malas acciones. Recomiendo que utilices acciones genéricas y, sobre todo, ambiguas. Por ejemplo, *“Me comí el pez de mi primo”* es más flexible que *“Me comí el pez de mi primo por una apuesta y lo vomité en la alfombra, haciendo que mi primo estuviera castigado varios meses”*. Si lo prefieres, puedes escribir alguna en código,

dándole sentido más adelante. Por ejemplo *“D a JFK”* podría significar *“Disparé a John Fitzgerald Kennedy”* o *“Drogué a Jimmy para Flirtear en el concierto de Korn”*. Además, para que el juego sea divertido, las malas acciones deben ser lo suficientemente buenas



como para que las consecuencias sean graciosas. *“Impartí lecciones de pilotaje a un miembro de Al Qaeda”* puede dar mucho juego, pero dudo mucho que sea algo gracioso (o quizás sí). El largo de la lista debe determinarlo el GK, pero recomiendo un mínimo de 20 por jugador.



Earl Hickey tiene más de 200 malas acciones, entre las que se encuentra “Malgasté electricidad”, “Le costé las elecciones a papá” o “Le robé el coche a una coja”.

¿Cómo soy?

Existen seis atributos básicos que definen a cualquier personaje:

Los atributos físicos son *Fuerza* mide su capacidad para realizar esfuerzos físicos. *Aguante* establece la resistencia física y *Destreza* la capacidad para reaccionar con rapidez y precisión.

Los atributos mentales son *Inteligencia* para medir la capacidad de razonamiento, *Voluntad* para no desviarte de tu camino y *Carisma* para ver lo bien que te relacionas en sociedad.

Cada personaje tiene 18 puntos para repartir como quiera entre los seis

atributos, sabiendo que todos deben tener un mínimo de 1 y un máximo de 6.

Earl nunca ha sido un prodigio físico, que digamos, pero si que sabe como relacionarse (aunque a veces demuestra que le faltan algunas luces...). Después de pensarlo un rato, llegamos a los siguientes atributos:

Fuerza **1**

Aguante **2**

Destreza **3**

Inteligencia **3**

Voluntad **4**

Carisma **5**

¿Cómo me comporto?

En la ficha verás una lista de los 7 Pecados Capiales, alineados con las 7 Virtudes. Verás que los números están asociados de dos en dos, cuanto más sube uno, más baja su asociado, desde 0 a 6.



Tienes otros 18 puntos para repartir entre las 7 Virtudes, con una particularidad. Tu Vicio tendrá su Virtud asociada a 0, como castigo del Karma por ser tan malo. Los demás los asocias como quieres, aunque siempre manteniendo el mínimo y el máximo. Para marcarlo puedes hacerlo de diferentes maneras, desde un círculo alrededor hasta una moneda que lo marque, pero hagas como lo hagas, siempre funcionará igual.



Earl ya está terminando su ficha, repartiendo sus Pecados/Virtudes de la siguiente manera:

Lujuria/Castidad **4/2**

Gula/Prudencia **2/4**

Avaricia/Generosidad **4/2**

Pereza/Diligencia **6/0**

Envidia/Caridad **3/3**

Soberbia/Humildad **4/2**

Ira/Paciencia **1/5**

Como último retoque, coloca un bonito y redondo cero en la casilla de Karma. Recuerda que te quiere reformar, el Karma no te va a ayudar así como así...

Y así, Earl Hickey ya está preparado para luchar por su Karma. Sólo hace falta una foto, dibujo o descripción física en el cuadro blanco y podremos empezar.



El Karma

El sistema de juego tiene que tener en cuenta el Karma como modo de resolver las acciones conflictivas. Al estar la ética del personaje contemplada en la ficha, no resultará muy complejo conseguir esto.

El sistema está pensado para que sea sencillo e intuitivo. Si alguna regla no la entiendes o te resulta engorrosa, simplemente quítala.



¿Cómo juego?

La ficha tiene tres apartados claramente diferenciados. El primero es puramente descriptivo, con el nombre y otros datos simplemente narrativos.

Los otros dos apartados son el de Karma y el de Atributos. Esto es así a propósito, ya que en este juego podrás resolver las acciones de dos maneras, bien por un esfuerzo personal, bien porque el Karma te ayuda. Cada vez que una acción no tenga un resultado claro o exista una competición clara entre jugadores, se debe hacer una tirada.

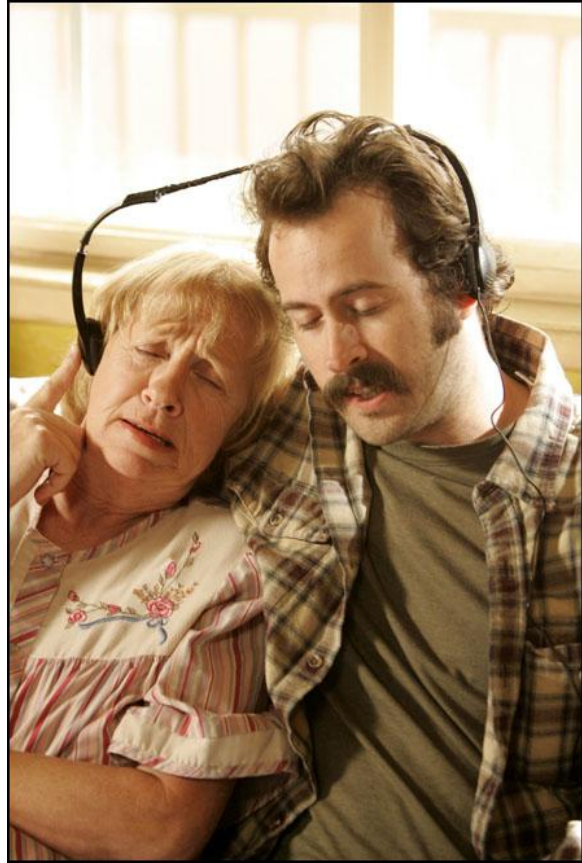
Para jugar necesitas dos dados de 10 caras diferenciados (Uno rojo y otro azul, por ejemplo). Antes



de tirar, elige cuál será el dado físico y cuál el dado del Karma.

Ahora tendrás que elegir un atributo y una virtud que hagan referencia a la acción que se vaya a llevar a cabo. La elección del atributo es bastante sencilla, si estás forzando una cerradura será Destreza, si quieres convencer a alguien de alguna cosa, será Carisma, Aguante para mantener la respiración, Inteligencia para conseguir el carnet de conducir, etc... Para elegir la Virtud asociada, es algo más complejo. La acción que estás realizando tiene un fin a largo plazo. Puede que robes a un rico para dárselo a los pobres o puede que secuestres a un camionero para salvar a una ex esposa poco comprensiva, pero la mayoría de las veces lo harás simplemente por salvar el cuello. En casos como ese, no utilizarás una Virtud, sino un Pecado.

Utilizar un Pecado para conseguir una acción determinada tiene sus partes negativas, como veremos más tarde. Lo que nos preocupa ahora es como



utilizar el dado del Karma. Si tenéis problemas para determinar qué Virtud o Pecado está asociado a la acción, tenéis varias posibilidades: La más directa es pelear a muerte y el que gane, tiene la razón, pero es poco práctico y



suele ensuciar bastante. Existen más formas, pero recomiendo de forma encarecida que, en caso de duda, sea el Guía del Karma quién decida. Al fin y al cabo, el Karma habla por él en este mundo ¿No?



Bueno ¿Ya está seleccionado todo? Pues ahora sólo resta tirar los dos dados y sumar el atributo al dado físico y el Pecado/Virtud al dado del Karma. Si el resultado es 9 ó más en cualquiera de los dos, la acción ha sido conseguida con éxito, pero de una forma particular. Si sacas un éxito en la tirada física, la

acción se resuelve de forma normal, pero si el éxito es en la tirada del Karma, ocurrirá algo extraño que hará que puedas conseguir la acción. Ya sabéis, el Karma actúa de formas misteriosas...

A veces el GK puede dar modificadores positivos o negativos si la acción a batir es muy fácil o muy difícil. Recomiendo que esos modificadores nunca jamás sean mayores de ± 3 . El modificador se establecerá igual para las dos tiradas, sin poder variarlas.

Además, el GK se reserva el derecho a negar alguna tirada específica por considerarla imposible, así como dar una acción por buena sin hacer siquiera una tirada.

Ejemplo:

Earl Hickey está intentando conseguir la dirección de la mujer coja a la que robó el coche. Para ello se pone a



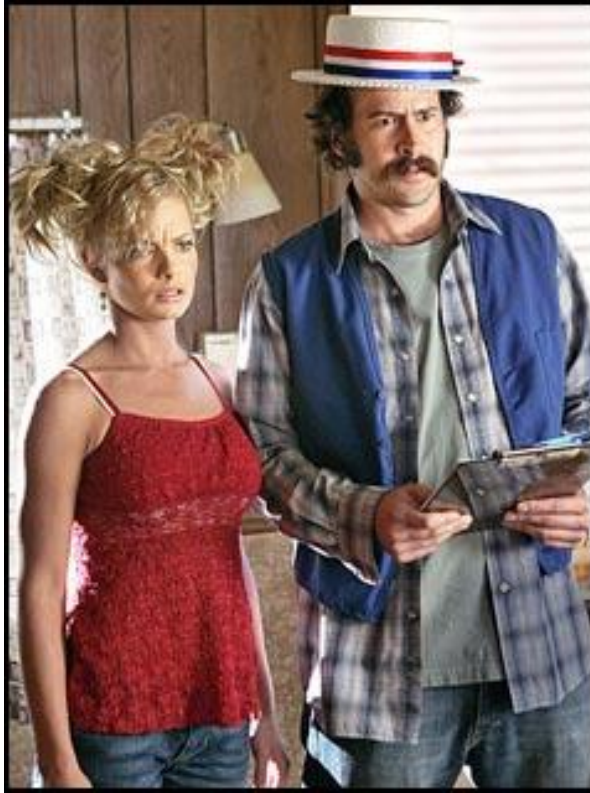
buscar en el listín telefónico. Como no recuerda exactamente su nombre, el Guía del Karma decide que tiene que hacer una tirada, aunque con un +2 por lo fácil del asunto. El atributo asociado es Inteligencia y el Karma le ayudará con la virtud de Paciencia. Tira los dados y, como resultado final, saca un 7 Kármico y un 10 Físico. Sin problemas, encuentra la dirección y se dirige hacia allí.

Una vez en su casa, la intercepta para hablarle de la lista. Ella le reconoce y monta en cólera nada más verle (El GK considera que no puede hacer ni siquiera una tirada de Carisma ya que la mujer tiene mucho odio acumulado durante mucho tiempo). Esta llama a su novio cojo de las dos piernas y manco



para que golpee a Earl. Al ver lo que se avecina, este último echa a correr.

La tirada es claramente de Destreza, aunque ¿Y la tirada Kármica? Después de una breve discusión, el Guía del Karma decide que será el Pecado de Avaricia, pues este quiere conservar todos sus dientes. Esta vez falla ambas tiradas, fallando estrepitosamente. Cae al suelo y se queda a merced del minusválido, que rápidamente se acerca a él de forma amenazadora.



Earl intenta hacerle entrar en razón, pero el otro recuerda claramente todas las noches de llantos de su novia maldiciendo a Earl y está realmente furioso con él. Por eso, en la siguiente tirada tendrá un -3. Tirará Carisma y Humildad, en un intento por salvar la

vida. Milagrosamente Earl saca un 10 en el dado Kármico, lo cuál hace un 9 en total (Humildad (2) + Bonificador (-3) + D10 (10) = 9).

El hombre arranca un cartel del jardín en que se encuentran y empieza a pegar a nuestro héroe con él. De repente, Earl consigue escuchar al Karma. El cartel habla de las elecciones a las que se presentó su padre y, mientras encaja los golpes, decide que debe ayudar a éste a ganar las elecciones que un día le hizo perder.

¿Y no hay críticos ni pifias?

Claro que sí. La pifia sólo puede ocurrir cuando intentas superar una tirada kármica pecaminosa. Si no superas la tirada de ninguna de las dos formas posibles (Física o Kármica), no fallas, sino que pifias, para representar un castigo del Karma hacia tu persona. Las pifias son casi siempre narrativas, aunque si el GK se siente especialmente cruel, puede bajar permanentemente un atributo del jugador. Esto debería



usarse muy de vez en cuando y sólo en circunstancias especiales. Si el jugador se ha arriesgado de forma estúpida y si está siendo malo en vez de intentar redimirse.

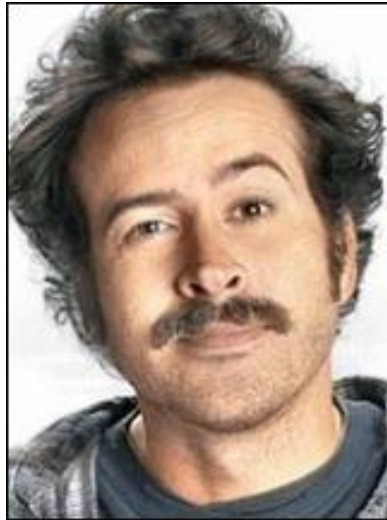
Un atributo nunca puede bajar por debajo de 0 y, en caso de llegar a 0, cualquier tirada relacionada con ese atributo fallará en la tirada física (Todavía podrás intentar conseguir la tirada kármica). Además, esta bajada puede resultar realmente peligrosa, porque si el atributo Constitución llegara a 0, el personaje morirá.

Así, sin más.

Si al realizar una tirada con un Pecado, superas la tirada kármica pero no la física, esquivarás el obstáculo y de forma automática disminuirás un punto la Virtud asociada, subiendo un punto en ese Pecado. Si ya tienes el

máximo en ese Pecado, no ganarás más puntos. En vez de eso, el Guía del Karma tendrá un punto de Karma negativo que podrá utilizar contigo en cualquier momento.

En cambio, si el jugador supera la tirada física y kármica (pecaminosa) a la vez, el personaje tiene derecho a una epifanía para evitar el efecto antes indicado.



Los críticos se consiguen si un personaje supera con éxito la tirada física y kármica a la vez. En ese caso, además de superar el obstáculo holgadamente, tendrá derecho a una epifanía.

¿Qué es una epifanía?

En el juego, una epifanía es un momento de lucidez en el que descubres cómo ser mejor persona. En ese momento tendrás la posibilidad de utilizar la voz en off. La acción se paraliza y el jugador



que ha sacado el crítico realizará un pequeño monólogo, explicando una pequeña redención. En la serie hay muchísimas epifanías que sirven como ejemplo, donde Earl parece reflexionar un instante mientras sube una ceja.

Después del discurso, todos los jugadores y el guía del Karma votarán para determinar si dicho jugador puede subir la Virtud asociada a esa tirada (en caso de empate, el voto del GK decide). Si la epifanía ha gustado, el jugador habrá subido esa Virtud y, a la vez, bajado el Pecado asociado. En caso de que la Virtud esté al máximo (6), el personaje ganará un punto de Karma.

Si la epifanía se ha producido por culpa de una tirada kármica pecaminosa, el monólogo tendrá que explicar lo arrepentido que se encuentra por la acción que acaba de cometer. Como

siempre, se votará y se determinará si el personaje tiene el efecto negativo o no.

¿Cómo se usan los puntos de Karma?

En cualquier momento, antes de realizar una tirada de Karma virtuoso,

el jugador puede elegir utilizar un punto de Karma para conseguir un éxito kármico automático en una tirada. Por si fuera poco, tendrá derecho a narrar los efectos de ese éxito, aunque con derecho a un veto por parte del GK. Nótese que los puntos de Karma sólo se pueden utilizar en tiradas de Karma virtuoso.



En cambio, los puntos de Karma que vaya almacenando el Guía del Karma son diferentes. Estos puntos puede utilizarlos en cualquier tirada para crear el efecto que él quiera, incluso aunque ya se haya realizado la tirada. Esto significa que el Guía del Karma puede convertir cualquier tirada en



pifia, fallo, éxito o crítico, siempre y cuando tenga puntos de Karma para el jugador indicado. Con este efecto, el GK puede decidir aumentar o disminuir las Virtudes o incluso los atributos, siguiendo las reglas antes descritas (Incluyendo la epifanía, que la narrará el propio GK y tendrá que votarse igualmente), pero nunca podrá dar puntos de Karma nuevos a ese u otro jugador.

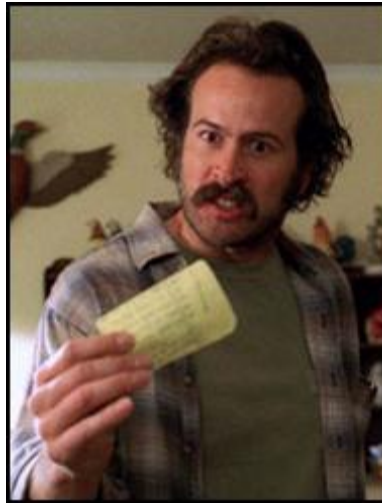
Por supuesto, no se puede utilizar más de un punto de Karma por acción ni se puede contrarrestar uno con otro. Además, los puntos de Karma se pierden una vez usado, es decir, cada punto de Karma tiene un único uso.

¿Existen más reglas?

Siempre existirá la Regla de Oro del máster, por la cuál el Guía del Karma puede zanjar cualquier discusión y

cambiar cualquier regla cuando le convenga, siempre por el bien de la partida.

Además, hay que tener en cuenta que los Personajes No Jugadores nunca realizan tiradas. El grado de éxito o fallo de estos personajes será totalmente narrativo y la única forma de cambiarlo será mediante una tirada de un jugador.



Las acciones que ocurran entre dos o más jugadores, casi siempre serán de beneficio mutuo, pero si en algún momento hay enfrentamiento entre dos jugadores, sólo realizará una tirada quien realice la acción. No existe manera de esquivar ni de contrarrestar esa tirada, pero si ésta termina en un fallo, el efecto narrativo será del Guía del Karma con derecho a un veto por parte del afectado.

MY NAME IS EARL



¿Se puede jugar con otro elemento de azar?

Este juego quiere ser rápido y dinámico, preparado para jugar en cualquier lado, por lo que recomiendo

que las dos hojas de la ficha sean un folio por delante y por detrás y que este se guarde en la cartera bien dobladito.

Lo normal es que no todo el mundo lleve dados de diez caras encima, así que se puede emular con monedas, aunque es algo más engorroso.

Se juega igual, pero la tirada se hará a Cara o Cruz. Si el atributo es 1 ó 2, se tirará una moneda, 3 ó 4, dos

monedas y 5 ó 6 tres monedas. Lo mismo ocurrirá con la tirada kármica, por lo que las tiradas se pueden alargar un poco pero al menos tenéis la opción, que ya es algo.



Las Fases De Juego

El Karma es el hilo conductor del juego. Es el elemento que crea las tramas, las continúa y las concluye. Si nos fijamos en la estructura de la serie, vemos una pauta bien clara:

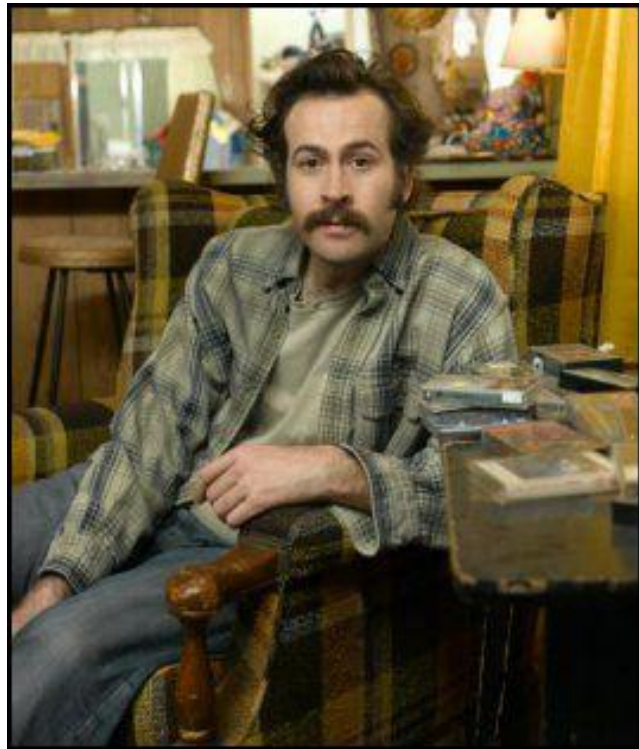
Lo primero es una situación cotidiana donde el personaje principal cree ver un mensaje del Karma. Esta fase la llamaremos *La Cabaña del Cangrejo*.

Luego intenta resolverlo, pero no puede. Esta fase la llamaremos *Mala acción número...*

El Karma corrige ese camino y consigue tachar algo de la lista. Esta fase la llamaremos *Créditos finales*.

Y así debería ser este juego, y es lo que el Guía del Karma debería intentar conseguir.

¿Cómo funciona la fase *La Cabaña del Cangrejo*?



Al igual que el 90% de las partidas de D&D comienzan en una taberna, la serie *My Name is Earl* empieza en *La*



Cabaña del Cangrejo. Aquí, Earl recibe alguna señal del karma, que le lleva a meterse en una odisea que termina (bien o mal) al final del episodio.

Esta fase no tiene por qué ocurrir en la



propia Cabaña del Cangrejo. Es más, el juego no tiene porqué ambientarse en el condado de Candem, pero debería elegirse entre todos un lugar de reunión donde empezar la mayoría de partidas, con sus parroquianos, sus

gags repetitivos y algunos ganchos fáciles de utilizar. Un bar es perfecto para empezar, pero también podría ser Alcohólicos Anónimos, el gimnasio, el supermercado, un descampado desde el cuál se puede ver la piscina de una exuberante vecina, etc...

Empezará la partida con un poco de narración libre. Los personajes se encontrarán y tendrá lugar una pequeña escena simplemente de interpretación. El Guía del Karma empezará a meter algunos personajes o situaciones, a veces nuevos, a veces antiguos, hasta que algún personaje tenga un momento de lucidez y decida que el Karma le ha mandado una



señal. Puede ser cualquier cosa, desde que a alguien se le ha caído un pistacho hasta que un atracador acaba de entrar por la puerta, es por eso que lo interesante del juego es tener una lista de malas acciones algo abstracta, para poder adjudicarla a casi cualquier señal que el Karma pueda mandarte.

El personaje con el momento de lucidez tendrá que explicar, en voz en off, la conexión entre la señal del Karma y la Mala Acción que ha elegido. En este momento sí deberá elaborar bien la historia, detallando qué hizo en el pasado, a quién y cómo pretende resolver la acción.

Cualquier personaje puede utilizar un punto de Karma para introducir algún elemento en la acción que no puede ser negado por la persona y tiene que integrarlo en el relato.

Al final del relato, el personaje que tenga el momento de lucidez elegirá dos Pecados relacionados con la historia y subirá un punto en cada uno, como efecto colateral del recuerdo doloroso que acaba de tener. El resto de

jugadores votará sobre el relato para ver si es un correcto momento de lucidez, si no sale elegido, será un falso momento de lucidez y no contará. Eso sí, los puntos de Pecado seguirán contando, puesto que el recuerdo sí que lo ha tenido.



La fase de *La Cabaña del Cangrejo* tiene dos posibles finales. El primero es cuando la primera persona tiene su momento de lucidez válido. Esto convertirá a ese personaje en el protagonista del resto de la partida, por lo que sería interesante que

MY NAME IS EARL



siempre se rotara el personaje con el momento de lucidez.

El segundo final posible es cuando TODOS los jugadores tengan su propio momento de lucidez. Eso creará varios

protagonistas, cada uno de su propia subtrama, pero hará la partida un poco liosa y, además, una fase de La Cabaña del Cangrejo realmente aburrida.

Cualquiera de los dos métodos son válidos, pero la decisión repercutirá en la siguiente fase.

Ejemplo:

Earl está en La Cabaña del Cangrejo con Randy y el Hombre-Cangrejo hablando de la lista. Randy comenta que, de pequeño, Earl le metió la cabeza en el váter. Al personaje que interpreta a Earl no le parece una señal del Karma, porque es demasiado simple para hacer una trama compleja. Por eso, Earl no tiene un momento de lucidez, sino que va al baño y deja que Randy meta su cabeza en la taza del váter.

Al volver Earl con la cabeza empapada, en busca de su momento de lucidez, decide preguntar abiertamente al



Hombre-Cangrejo qué mala acción debe elegir. Este le contesta: “La número Uno”.

Y Earl recuerda: “La número Uno es una mala acción especial. Es por la cuál empezó todo. Cuando me atropelló el coche, fue porque me tocó la lotería. Pero el boleto lo compré con dinero robado, ya que acababa de robarle el dinero a un hombre.”

Un jugador utiliza su punto de Karma obtenido anteriormente para modificar un poco la historia: “Además, ese dinero lo iba a utilizar para comprar el boleto ganador.”

El jugador que interpreta a Earl, después de mentar a toda la familia del otro jugador, prosigue su historia: “Ahora tengo que encontrar a esa persona y... Darle todo el dinero que gané con la lotería”.

Earl decide aumentar sus pecados de Gula y Avaricia, y el Guía del Karma

accede. Los jugadores deciden que es una historia lo suficientemente interesante, por lo que el momento de lucidez es válido. En ese momento termina la primera fase y pasamos a la siguiente...

¿Cómo funciona la fase *Mala Acción Número...*?

Esta fase es la más sencilla de todas, pues es la que más se parece a un juego



de rol tradicional. Debe primar la rapidez frente al realismo y el humor



ante la sensatez pero, sobre todo, el buen rollo.



Si cada uno de los jugadores ha tenido su propio momento de lucidez, la partida se dividirá en escenas donde cada uno será el protagonista y los otros le apoyarán, pero como todos tienen su propia subtrama, el juego puede seguir perfectamente.

En cambio, si sólo un personaje tuvo un momento de lucidez, el resto de jugadores se verá algo apartado de la acción. Para solventar ese problema, los

personajes no jugadores (PNJs) serán manejados por los propios jugadores, teniendo así un protagonismo extra que evitará que se aburran. Eso no significa que los otros jugadores no aparezcan en la partida, simplemente cuando no estén allí tienen la opción de seguir jugando de este modo.

Por su puesto, deben existir unas reglas de conducta básicas para el manejo de los PNJs. Cada grupo puede elegir las suyas, más o menos flexibles, pero deberían ser algo así:

- No utilizar el PNJ en beneficio del propio jugador o del grupo.
- No modificar la trama drásticamente.
- No iniciar acciones violentas injustificadas contra los otros jugadores o PNJs.
- Tratar de divertirse.



Una vez termine la escena, el jugador dejará de interpretar el PNJ, que rotará a otra persona o simplemente no aparecerá en la siguiente escena.

La labor del GK consiste en conducir por medio de golpes de suerte y cambios algo surrealistas a los jugadores hasta una conclusión factible de la historia. Además, para que los personajes se abstraigan de gran parte de la información de la partida, puedes crear algunos flashbacks en voz en off.

Estas escenas explicarán cómo llegaron algunos personajes a una determinada situación sin que los personajes lo supieran. De esta forma, existirá una manera de introducir mucha más información adicional a la vez que indicas el camino a seguir por los jugadores, que sabrán que esa trama está cerrada y tendrán que ir por otro lado.

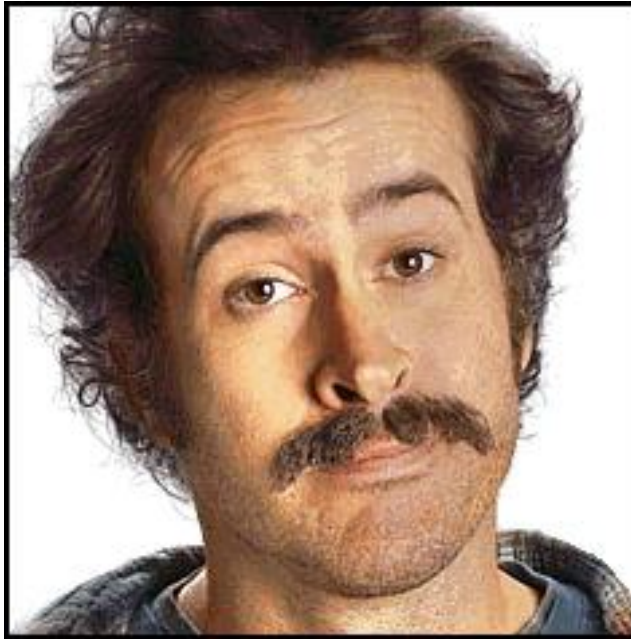
Los flashbacks no deberían ser muy largos para no aburrir. Si en algún



momento la escena se vuelve larga, siempre puedes utilizar a los jugadores para que interpreten papeles en esta



escena. Estas secuencias, en la gran mayoría de los casos, serán flashbacks, por lo que los jugadores deberán tener claro que no pueden modificar la trama salvo en temas puntuales.



Como último consejo, practica tu capacidad de improvisación. Este juego necesita de agilidad mental, ya que la trama se va creando sobre la marcha. No crees tramas innecesariamente

complejas ni fuerces a los jugadores a seguir un rumbo predefinido.

Si en algún momento tus jugadores sacan los pies del tiesto y se van por una parte que no habías previsto, puedes responder de dos formas. O bien el karma actúa modificando de forma extraña los acontecimientos siguientes para devolver la trama a su rumbo, o bien crea una complicación adicional fácil de resolver.

La complicación adicional será algo tan simple como “Os quedáis sin gasolina”, “No tenéis las llaves para entrar”, “La coja os empieza a tirar donuts”, etc...Será una escena corta, probablemente cómica, y sin mayor trascendencia, pero te dará el tiempo suficiente para reaccionar y pensar en el nuevo rumbo que toma la partida.

Cuando llegue el momento de la verdad, los jugadores se enfrentarán al problema que tiene que ver



directamente con la lista. Una vez resuelto (exitosa o estrepitosamente), la segunda fase terminará, dando paso a la tercera fase.

¿Cómo funciona la fase *Créditos finales*?

Esta fase es la de las conclusiones finales. Cada jugador que haya tenido un momento de lucidez en la primera fase deberá realizar una escena de voz en off explicando cómo comprendió que podía tachar la mala acción de la lista.

En caso de que no hayan conseguido resolver la mala acción, la escena de voz en off explicará lo arrepentido que se encuentra.

Después de cada monólogo, los jugadores votarán si les ha gustado o no la conclusión. A efectos de juego, fallar la misión sólo te reportará, en

caso de una votación positiva, un punto extra en una Virtud que tenga que ver con la misión. Teniendo en cuenta que al principio de la misma has perdido dos, sigue siendo un castigo.

Si la misión ha sido un éxito y el monólogo ha gustado, el jugador podrá tachar esa mala acción de la lista y subir un punto dos Virtudes asociadas a la misión (o una Virtud, subirla dos puntos). Además, cada vez que resuelvas el 20% de las acciones de la lista (o cada 10 acciones, lo que ocurra antes), podrás subir un punto en un atributo (Siempre como máximo seis).

Después de esto, el Guía del Karma narrará alguna escena donde muestre las repercusiones de las acciones de los jugadores, para dejar patente que la lista va surtiendo efecto y, con eso, la partida concluirá.



Consejos Finales

Esto está terminando. Espero que disfrutéis jugando en el mundo de Earl y descubráis otras formas de jugar al rol. Pero antes de lanzaros a dirigir vuestras partidas, quería daros unos cuantos consejos o apuntes para que le saquéis todo el jugo al juego.



Para empezar, debéis intentar respetar, dentro de lo posible, los temas de la

partida. Como habréis notado, el sistema no es nada realista, y si intentas usar tus Pecados con mucha asiduidad, llegará un punto en que te será imposible actuar.

Los más avisados habréis notad esto y os habréis dado cuenta del motivo: Los personajes deben querer hacer el bien. No es simplemente un tema a tratar, sino que es una forma de enfocar todo el mundo.

Además, los PNJs no tienen ficha ni derecho a hacer tiradas, para reforzar la imagen del Karma dentro del sistema. Todo ocurre por un



motivo, y los únicos que se salen de la norma son los jugadores, que intentan limpiar su Karma.

Al dirigir este juego, debes tener todo esto en mente y aprovechar para divertirte tú también. Crea personajes, crea ideas y deja a los propios jugadores dirigir la trama. En la serie, el Karma no suele actuar hasta casi el final del capítulo. Toma esto como un consejo y no fuerces la trama hasta que llegue a su punto álgido, para así asegurarte de que todos los jugadores han influido en el argumento como ellos querían.

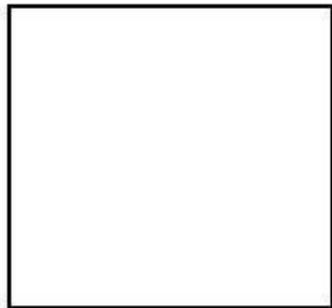
Si eres jugador, recuerda que la máxima no es tener mejor ficha que el otro, sino divertirte. La interpretación debería empujar a los jugadores a completar la lista, no a hacer tiradas estúpidas con Virtudes para alcanzar mejores atributos. Los puntos de Karma se deberían utilizar en momentos clave del

juego y no para competir entre jugadores o conseguir poder.

Por último, sed autocríticos y preguntaros si estáis suficientemente preparados para jugar a este juego. Como Guía del Karma, necesitas unas dosis de improvisación gigantescas, puesto que la trama se va creando casi en tiempo real.

Como jugador, necesitas controlar muy bien la dinámica de interpretación en el rol, puesto que puedes cambiar de personaje en un momento y crear situaciones por tu cuenta, apoyando la labor del GK. Recuerda que no sois enemigos, sino compañeros que cuentan una historia.

Y eso es todo, si necesitáis ideas nuevas, sólo tenéis que ver la magnífica serie, pues las tiene a raudales. Os deseo buen Karma a todos para que consigáis vuestros objetivos.



MY NAME IS: _____VICIO: _____

NIVEL DE ESTUDIOS: _____

PUNTO DE INFLEXIÓN: _____



ATRIBUTOS:

FUERZA:

AGUANTE:

DESTREZA:

INTELIGENCIA:

VOLUNTAD:

CARISMA:

KARMA:

PECADOS

VIRTUDES

Lujuria	6	5	4	3	2	1	0	Castidad
	0	1	2	3	4	5	6	
Gula	6	5	4	3	2	1	0	Prudencia
	0	1	2	3	4	5	6	
Avaricia	6	5	4	3	2	1	0	Generosidad
	0	1	2	3	4	5	6	
Pereza	6	5	4	3	2	1	0	Diligencia
	0	1	2	3	4	5	6	
Envidia	6	5	4	3	2	1	0	Caridad
	0	1	2	3	4	5	6	
Soberbia	6	5	4	3	2	1	0	Humildad
	0	1	2	3	4	5	6	
Ira	6	5	4	3	2	1	0	Paciencia
	0	1	2	3	4	5	6	

The List

~~Nunca he terminado un proyecto que haya empezado.~~

