



EL JUEGO DE ROL

POR ÁLVARO LOMAN

CUALQUIERA DE LOS DOS TIPOS, AUNQUE SE RECOMIENDA QUE SEA AGENTE DE CAMPO.

EL JUGADOR MARCARÁ, JUNTO A SU NOMBRE DE PERSONAJE, SI SE TRATA DE UN AGENTE DE CAMPO O UN ANALISTA Y ELEGIR ENTRE LOS POSIBLES CARGOS DE SU ROL O, SI NO LE INTERESA NINGUNO,

PUEDE PACTAR CON EL RESTO DE JUGADORES UNO DE SU INVENCIÓN.

EL JUGADOR ENTONCES DEBE APUNTAR EN SU FICHA DE PERSONAJE EL CARGO EN EL APARTADO CORRESPONDIENTE Y SUBRAYAR LAS DOS HABILIDADES INNATAS DEL MISMO.

TODOS LOS JUGADORES DEBEN HACERSE UN PJ. RECORDAMOS QUE LA FIGURA DEL NARRADOR ROTA Y, CUANDO UN JUGADOR DEJA DE NARRAR, DEBE TENER UN JUGADOR CON EL QUE INTERPRETAR LA NARRACIÓN DEL NUEVO NARRADOR.

RESUMEN DE CREACIÓN DE PERSONAJE

- 1) ELEGIR TIPO:** LA MITAD DE LOS JUGADORES DEBEN SER AGENTES DE CAMPO Y LA OTRA MITAD ANALISTAS.
- 2) ELEGIR CARGO:** MARCAR EN LA FICHA LAS HABILIDADES INNATAS.
- 3) AJUSTAR LOS RELOJES:** LAS AGUJAS DE LOS DOS TIPOS DE HABILIDAD.
- 4) APUNTAR HABILIDADES FINALES:** CALCULAR LAS PUNTUACIONES DESPUÉS DE SUMAR LAS DOS AGUJAS.

RESUMEN DE REGLAS DE CHEQUEO

- 1) ANUNCIAR ACCIÓN:** EL JUGADOR ELIGE QUÉ QUIERE HACER SU PJ.
- 2) ESTABLECER HABILIDAD:** EL NARRADOR ELIGE LA HABILIDAD QUE VA A UTILIZARSE EN EL CHEQUEO.
- 3) COMPROBAR HABILIDAD:** SI EL PJ TIENE TACHADA LA HABILIDAD, ALGUIEN TIRARÁ EN SU LUGAR.
- 4) ESTABLECER DIFICULTAD:** MÍNIMO 10, MÁXIMO 18.
- 5) HACER TIRADA:** EL GRADO DE ÉXITO ES IGUAL A $TIRADA + HABILIDAD - DIFICULTAD$.
- 6) REPETIR:** SEGUIR HASTA CONSEGUIR UN TOTAL DE 12. CADA GRADO DE ÉXITO NEGATIVO HACE QUE EL JUGADOR (O JUGADORES SI ALGUIEN APOYA) TACHEN TANTAS HABILIDADES COMO EL GRADO.

NOMBRE:

TIPO:

CARGO:

ACCIÓN

INTELECTO

