

Cámara del Tiempo Hiperbólica para Roler@s

#jdr200palabras

Cread una premisa: los personajes son [PROFESIÓN] y deben [VERBO] el [ASUNTO], mientras lidian con el [OBSTÁCULO] y se enfrentan al [ANTAGONISTA].

Elegid una situación inicial que comience con un [OBSTÁCULO] y dé un indicio claro del [ANTAGONISTA].

Para las acciones: tirad 1d6. Sacar 5 o 6 es éxito.

Cada personaje es bueno en dos cosas: en una tiene +1, en otra tiene +2.

En situaciones de vida o muerte: tirad una moneda, cara es vivir y cruz es morir.

Elegid a un DJ por consenso. Jugad al menos 3 escenas.

En cada escena habrá un jugador elegido al azar que intentará boicotear la partida.

Los esfuerzos del resto deben centrarse en mantener la aventura a flote. El DJ no puede introducir elementos incongruentes en la aventura para controlarla injustamente.

Para boicotear:

- Debe basarse en acciones y diálogos dentro de la partida.
- El personaje no puede suicidarse.
- Los personajes no pueden matarse los unos a los otros.

Si alguien ha salvado la escena, gana un punto de 'Curtido'.

Gastar los puntos de 'Curtido':

- Eres el próximo DJ o boicoteador.
- Cambia de DJ o boicoteador durante la escena.

Si dos gastan, lo consigue quien gaste más. Al empatar se sigue igual.