



**OBRA, GRACIA Y DEMONIACAS CONSECUENCIAS
DE LOS ACTOS MILAGROSOS DE NUESTRO
PREMATURAMENTE BEATIFICADO
DON AVELINO DE LAS TORMAS**

(O DOÑA AVELINA, QUE SON ESTOS OTROS TIEMPOS)

EL JUEGO DE ROL

- No sabemos cuando vino el mal fario. Don Avelino <o Doña Avelina, que se lo dejamos a ustedes los de la ciudad pa sentenciar> iba pa santo. Velas, estatuillas, unas pinturicas del sobrino de la Puri, incluso algunos cassetes de esos ca empiezan a vender en la ciudad con musica de los monjes, que oyelos, que cantan como los ángeles. Ave Maríaaaaaaaaaaaaaaaaaa...

- Ya está desvariando usted otra vez, Padre.

- Ah sí, ah sí. Pues eso, que iba pa santo. Nuestro querido beato (así le llamo el obispo que estos saben) hizo cosas de fe y de muy buen cristiano, empezando por:

¿Por qué fue beatificado Avelino/a?

Empezando por el jugador a la derecha del que ha leído la introducción, se contarán 3 milagros atribuidos a la figura de **Don Avelino**. Ejemplos:

- Que arreglara un corte de luz rezando.
- Que curara al de la Juana, con llagas por tol cuerpo.
- Que las gallinas de Matías cantaran de nuevo las jodías.

Cada jugador detallará uno de los milagros. ¿qué ocurrió?

¿Y qué es lo que ha ocurrido?

Ahora los jugadores dirán uno tras otro **cómo los milagros se han torcido**. Ejemplos:

- Que el del bar ahora tengo el canal + codificado de nuevo, y no se pueda juntar la gente de bien a ver el furbol y pelis guarras.
- Que el niño de la Juana ahora va levitando por las calles con los ojos en blanco y escupiendo frases en lenguas muertas. Tatuado en su piel con cortes se puede leer las frases: "Os veo".
- Que las gallinas han cogido los trabucos y se encuentran en el gallinero graznando: EXIGIMOS QUE SE DECLARE EL GALLINERO COMO REPÚBLICA. INDEPENDENCIA YA!!!!



¿Y quién es LA VOZ EN OFF?

Pues **La Voz en Off**, usease el director de juego se echa a suertes. Sí. Os jodéis. A tomar por culo. Hasta aquí el storytelling compartido. Y os jodéis los que creáis que Paco se va a preparar una partida de tres horas, poner la casa, comprar los manuales y sacar el queso y los fiambres, no te jode. Pero qué morro.

Tiraréis un dado con igual número de caras a los jugadores que estéis. Si no encaja, pues podéis tirar un dado con el número de caras igual al doble de los jugadores y dividir. Aunque nosotros abogamos por la táctica de decapitar a uno de los que sobra y así estáis cabales. Pues lo que salga contáis desde el último que dijo lo que ocurrió y ya sabéis quien es la voz en off.

Ahora **La Voz en Off** será el encargado de describir el mundo y los sucesos que bien habéis definido entre todos. También escribirá qué está detrás de los sucesos del poblado.

Ejemplos:

- Una fuerza demoníaca.
- Una maldición de una adivina con velas negras.
- Que realmente Avelino/a es un gafe.
- Lo hizo un mago.

¿Y los que vienen de la ciudad?

Pues son la gente ca mandao el obispao a ver qué pasa, o gente de un programa de esos de misterio, o los guardias civiles que miralos que bien bonicos están y qué bien les sienta el uniforme.

Pues ahora se hacen las fichas, aunque este juego tampoco es mucho de numericos. Con una servilleta y un lápiz os vale.

Atributos

Hostias y Trabucos. Pues eso, por si acaso se pone la cosa complicá.

Saber lo que se hace. Por si tenéis estudios.

Piernas y Hurto. Por si hay que salir por patas o asín. Lo del hurto recuerden que es pecao.

Lengua y Buen Ver. Tema carisma y eso. Que nos tenéis a la juventud revolucioná como si fuera Primavera.

Conducir Tractores. Bueno, y coches también entran. Y si nos ponemos las máquinas del granero, silos y asín.

Bien, 2 de ellos estarán a nivel alto (A). 2 a nivel medio (M) , y 2 a nivel bajo (B). Elegid, anda.

Ahora me poneis 3 frasecicas que definan al personaje un poco. Tema concepto, motivación, una cita que suelen decir, esas cosas.

Sistemica pa Los de la ciudad

Pues poca cosa. Pues como un juego de rol normal. Cuando ocurra algo que parezca que tiene algo de riesgo y eso y que púe ser gracioso de tirar dados, pues se tiran, a ver.

Si tienes nivel alto tiras 3 dadicos. Si tienes nivel medio tiras 2 dadicos. Si tienes nivel bajo, pues tiras 1. Simple.

Como tiene algo de experimental este juego, y pue considerase como uno de esos indies, pues tiene reglas rarunas:

-Lo primero es que se mirá **el dado con el valor más alto**.

-**Si sacas un 6**, pues to genial, fetén. Haces lo que querías hacer. Esta gente de la ciudad sabe lo que se hace.

-**Si sacas un 4-5**. Mal vamos. Estos forasteros vienen a contarnos cómo se hace un o con un canuto. Haces lo que te propones, pero pasan cosas malas a elección de La Voz en Off.

-**Si sacas un 1-3**. vía libre a la voz en Off para joder a Los de la ciudad como estime oportuno.



Sistemica pa La Voz en Off

La Voz en Off tendrá ahora un poco hueco para pensarse algo. Vamos, rapidez y tal, no te estés que aquí no venimos a hacer arte. Tampoco definas mucho y deja hacer. Simplemente decirte que tienes una Reserva de puntos llamada **Giros de Guión** igual a 2 veces el número de personajes.

Los **Giros de Guión** son cosas imprevistas que pueden ocurrir en la partida que relacionan los tres milagros.

-Que el niño se ha robado la clave del canal + para él.

-Que el niño es el líder de las gallinas.

-Que las Gallinas son testigas de que la Juana hizo tratos con una entidad que haya decidido el GM. Eso es como acabar la partida y sólo se ocurrirá tras todos los giros de guión.

Los **Giros de Guión** se añaden o quitan cuando los jugadores están **cerca de una Revelación**:

-Te de la real gana, y lo veas adecuado, porque son muy listos estos de la ciudad. O que encuentren una pista y tal.

-Alguien saca un 6 como el dado máximo y así te quitas 2.

-Alguien saca un 1 como el dado máximo y así le pones 1.

-Alguien saca un 4-5 y te quitas 1.

Escenas de Asión y Palique

Habrás veces, cómo intentar alistar alguien a la causa o en plenas hostias o en una persecución de mulas y tractores, que no se está ante una **Revelación**. En esos casos, se le llama Escenas de Asión o Palique.

-**Al recibir consecuencias** (1-3, y en menor medida 4-5) pues reciben pupas (ver Las pupas) o algún otro tipo de problema.

-**Al superar tiradas** (6, y en menor medida 4-5) pues tendrán éxito en lo que estuvieran haciendo.

Las pupas

Una escopeta de perdigones hace pupa. Un perro con mala hostia pos también. Incluso pisarle los pepinos al Pascasio es una cosa de vida o muerte.

Los de la ciudad suelen aguantar media hostia, pero como queremos que dure un poco la partida, pues pondremos que duran 2. Y los de pueblo 1. Que sí, que sí, pero esto es un juego y al final sin turismo el del bar va justico el mes.

En **Escenas de Asión y Palique**, cuando la consecuencia es que se reciba pupa:

-**En resultados de 1 a 3**, los personajes se llevan 1 hostia.

-**En resultados de 4 a 5** pues media si La Voz en Off estima que reciben algo de daño.

Excepto si ya no quedan **Giros de Guión**. Mal tema. Mal tema. En ese caso, te llueve una **Somanta de hostias**, y de 1 a 3 la palmas, de 4 a 5, quedas **Para el Arrastre**.

Para el Arrastre pues sólo puedes huir o te desmayas hasta que te traten un poco y te ponen unas tiritas..

Somanta de hostias es mala cosa. El que viene de la ciudad decide si termina en un hospital o le hacen un hueco en el camposanto.



Lo que está detrás del mal fario

Puede haberse revelado antes con un **Giro de Guión** o no.

Hasta que la reserva de **Giros de Guión** no esté vacía no se podrá matar o acabar con ella. Cuando llegues a 0, eso sí, tienes que mostrarla obligatoriamente, aunque sea decir que es.

En ese momento se empieza un contador llamado **El Malo Final** con 4 puntos donde se irá descontando en el combate final con las reglas de **Revelación** y **Giros de Guión**.

Aunque es cosa de Los de la ciudad si se enfrentan a él, se echan un mus en el bar, o sacrifican a **Avelino/a** para aplacar su ira.

¿Quién es realmente Avelino/a?

Es tarea de **La Voz en Off** decidir si **Avelino/a** es un pobre beato o es una mente criminal detrás de todo o si sigue afectado por Lo que está detrás del mal fario. Puedes desvelarlo cuando quieras, pero recuerda que hasta 0 **Giros de Guión**... La partida sigue. Y entonces aparecerá el verdadero **Malo Final**.