

Guía para empezar a jugar

Paso 5: Explicar los fundamentos de las reglas

Antes de que tus jugadoras elijan sus atributos, explícales qué significan los atributos y en qué acciones se usan. Lo ideal es que todas tengan una copia de la «Referencia de Acciones Básicas» (pág. 222).

Puedes enseñar lo que son los Lazos y la acción de **Enamoramiento** al final del paso de relaciones en la creación de personajes, y las otras mecánicas conforme salgan.

Puedes presentar las reglas con este guion:

EJEMPLO DE GUIÓN DE REGLAS BÁSICAS

Vamos a contar una historia juntas. Cuando digas lo que hace tu personaje, yo diré cómo reacciona el mundo u otras personas.

A veces es divertido que te sorprenda lo que pasa, así que cuando los personajes hagan esas cosas, tiraremos los dados para averiguarlo.

Cuando os pida que tiréis, siempre tendréis que tirar dos dados de seis caras y sumar los resultados. Normalmente sumarás algo al total, como un atributo.

El número total nos dirá si la historia tiene un Subidón, una Bajona o un Por los pelos.

Las Bajas no significan necesariamente que el personaje fracase; solo significa que pasará algo interesante para complicarle las cosas.

Ya veréis cómo funciona cuando nos pongamos a jugar, y si tenéis cualquier duda, os ayudaré.

Por ahora, vamos a familiarizarnos con los atributos y con cómo se usan:

- ✦ **El Atrevimiento** representa habilidad con las armas y fortaleza, tanto de músculo como de personalidad.
- ✦ **La Elegancia** representa gracia, porte y agilidad.
- ✦ **El Corazón** representa la conciencia y expresión emocionales.
- ✦ **La Inteligencia** representa el ingenio y conocimiento.
- ✦ **El Espíritu** representa el poder metafísico y la integridad.

Cada atributo aumenta la probabilidad de un Subidón con determinadas acciones. Si crees que a tu personaje se le va a dar bien **Pelear**, seguramente le querrás dar más **Atrevimiento** o **Elegancia**.

Si consideras que tu personaje tiene sagacidad y perspicacia, tendrás que elegir **Inteligencia** para poder **Comprender a las personas**.

Si te imaginas a tu personaje conectando con los demás mediante encanto y sinceridad, le querrás dar más **Corazón** para la acción de **Seducir**.

O si piensas que se le da bien consolar a otras personas, tal vez quieras elegir **Corazón** o **Espíritu** para dar más **Apoyo emocional**.

Y si tu personaje tiene mucha integridad y quiere mantenerse firme si tiene que **Invocar a un Poder Tóxico**, tal vez quieras elegir más **Espíritu**.

No hay elecciones incorrectas; este juego es para todo tipo de espadachinas sáficas.

Pregunta a las jugadoras si quieren algún ejemplo o si tienen preguntas.

Paso 6: Crear los personajes

Ahora estás lista para dar libertad a las jugadoras con los libretos y empezar a crear personajes. Este proceso está descrito en detalle en «Creación de personajes» (pág. 44).

Paso 7: Haz cualquier pregunta de creación del mundo específica de personajes

Haz cualquier pregunta dirigida específicamente a personajes o libretos para terminar de crear el mundo o de establecer el escenario.



Paso 8: Empezar a narrar

Puede que quieras tomarte un descanso antes de empezar. Esto puede ser un descanso de diez minutos para ordenar los pensamientos y adaptar el escenario planeado a los personajes o puede que quieras dejarlo ahí y esperar a la próxima vez que el grupo se reúna para empezar la conversación y la acción.

Ahora estás preparada para comenzar la conversación. En caso de duda, empieza la primera escena en medio de una situación tensa y peligrosa con la clara necesidad de que las PJ den un paso al frente y sean las heroínas.

¡Pasadlo bien!

LAS AVIDAS
ESPADACHINAS
SAFICAS

Lienzo

Nos apetece

No incluir

LÍNEAS

VELOS

Otras notas sobre el contenido

Úsala si quieres profundizar en la ambientación de *Las ávidas espadachinas sáficas*. No dudes en añadir opciones a la lista, si quieres, estos son solo ejemplos. Por otro lado, puede que a la GM le parezca útil este proceso para inspirarse cuando desarrolle sus propias ambientaciones y para asegurarse de que todos los libretos y acciones tienen los elementos necesarios para aparecer en el mundo.

GÉNERO Y TONO

✦ ¿A qué género pertenece nuestra historia?

Fantasia histórica, fantasía original, space opera, ciencia ficción urbana, inmortales secretos modernos, intriga, punk, fanfic basado en medios existentes.

✦ ¿Qué tono queremos conseguir?

Divertido, nefasto, liberador, evasivo, fantasía de poder, dulce, angustiado.

✦ ¿Qué elementos de este género y tono queremos ver en la historia? ¿Qué es lo que no queremos que aparezca? (Anotad estos en el lienzo).

COMUNIDAD

Las PJ viven en una comunidad y comparten valores positivos y feministas, aunque su entorno no sea perfecto.

✦ ¿Qué alcance tiene esta comunidad?

Aquelarre secreto, grupo social considerable, comuna insular, aldea conocida, guardianas de la gran biblioteca, ciudad en ruinas, metrópolis reluciente, pueblo errante, flota pirata, horda con mala fama, continente salvaje, continente civilizado, aldeas esparcidas en un planeta inhóspito, un planeta muy desarrollado, viviendas en asteroides, la mitad de un sistema estelar en conflicto, todos los planetas de un sistema estelar (¿excepto uno?), dispersas por las estrellas, unión galáctica.

✦ ¿Qué hace que esta comunidad sea especialmente positiva?

Apoyo emocional de confianza, compartir las habilidades, liderazgo ético, una fortaleza segura, la sabiduría de diferentes experiencias.

✦ ¿Qué PNJ es la personificación de esta virtud? ¿Qué quiere de las PJ?

✦ ¿Qué grave defecto tiene la comunidad?

Complaciente, ignorante, combativa, reflexión infinita, falta de recursos, hedonismo, dependencia de una actividad problemática, puntos ciegos morales, estructura de gobierno injusta.

✦ ¿Qué PNJ es la personificación de este defecto? ¿Qué quiere de las PJ?

✦ Define al menos un lugar asociado a tu comunidad. ¿Por qué sería un sitio dramático para tener un combate de espadas?

PODERES TÓXICOS

Los poderes tóxicos amenazan el bienestar de tu comunidad. Crea dos de ellos, respondiendo las siguientes preguntas para cada uno:

Poder Tóxico 1	Poder Tóxico 2

✦ ¿Amenazan a la comunidad desde dentro o desde fuera?

--	--

✦ ¿Qué quieren?

Dominación, orden, seguridad, atacar, conformidad, silencio, posesiones, humillar, destrozar vuestros logros.

--	--

✦ ¿Por qué son tan peligrosos?

Chantaje, magia, crueldad, posición social, números, ingenio maligno, poder dividido, agentes en todas partes, habilidad con las armas, manipulación, control de los medios, ventaja tecnológica.

--	--

✦ ¿Qué tienen de atractivo?

--	--

✦ Define al menos un lugar asociado a cada Poder Tóxico. ¿Por qué sería un sitio dramático para tener un combate de espadas?

--	--

✦ Crea un PNJ que actúe como la personificación de cada Poder Tóxico.

--	--

✦ ¿Cómo se relacionan estos Poderes Tóxicos entre sí?

Rivales, enemigos, aliados, ignorantes.

--	--

REFERENCIA PARA LA GM

Principios de GM

- + Ilusionate por el resto de PJ y por sus historias.
- + Crea un mundo repleto de acción y peligros.
- + Crea rivales atractivas.
- + Crea un espacio donde las PJ puedan expresar sus sentimientos.
- + Crea historias vívidas y personales.

Acciones Generales de GM

- + **Cuando una PJ saque un 6-** o las jugadoras te miren para saber **qué pasa a continuación**, haz una acción de GM.
- + **Un 6- es una Bajona** narrativa, no necesariamente un fracaso.
- + **Al principio del juego**, usa más acciones que introduzcan nuevos peligros y complicaciones.
- + **Conforme se acerque el punto álgido**, usa acciones que muestren esos peligros sucediendo y acciones que se valgan de mecánicas.
- + **Pasa de acciones suaves a acciones que golpeen duro** conforme se vaya acercando el punto álgido o usa acciones duras desde el principio para un tono más funesto.
- + **Estas acciones sirven de inspiración**, no son una lista exhaustiva.

ACCIONES NARRATIVAS

- + Resaltar el atractivo de una rival.
- + Hacer que se enfrenten a la tentación sin ayuda.
- + Abordar su dilema.
- + Ofrecerles lo que quieren a un alto precio.
- + Poner en peligro sus vínculos.
- + Ofrecerles amor condicional.
- + Que una rival consiga más poder o una mejor posición.
- + Que su amor les gane una nueva enemiga.
- + Crear malentendidos y dudas sobre los vínculos.
- + Darles un ultimátum.
- + Aumentar el riesgo que plantea un conflicto.

ACCIONES DE MECÁNICAS

- + Conseguir un Lazo de alguien (y explicar por qué).
- + Infligir un Estado (habla con la persona involucrada para dar con el que tenga más sentido).
- + Hacer que se **Tambaleen**.
- + Ofrecerles PX para que tomen decisiones imprudentes (y posiblemente infligirles un Estado si no las toman).

Acciones de GM relacionadas con libretos

La Bestia	<ul style="list-style-type: none"> + Mostrarle las consecuencias de no adaptarse. + Castigar a sus amigas por tolerarla. + Describir el daño colateral (físico o no).
La Bruja Elemental	<ul style="list-style-type: none"> + Traicionar su inocente confianza. + Amenazar el mundo natural. + Sacarla de su zona de confort.
La Bruja Oscura	<ul style="list-style-type: none"> + Hacer que un monstruo le pida ayuda. + Juzgarla por ser rara o por sus amigas. + Juzgar a sus amigas por relacionarse con ella.
La Canalla	<ul style="list-style-type: none"> + Mostrarle cómo ha herido a alguien. + Tentarla con una amante peligrosa. + Hacer que sufra las consecuencias de sus actos.
La Devota	<ul style="list-style-type: none"> + Hacer aparecer los problemas de su Devoción. + Hacerle tomar una decisión difícil con su Devoción en juego. + Presentarle a fanáticas, tanto aliadas como enemigas.
La Elegida	<ul style="list-style-type: none"> + Hacer que una admiradora o contrincante le cause problemas. + Hacer que el mundo se las ingenie para imponerle su Destino. + Juzgarla por relacionarse con la plebe (o viceversa).
La Embaucadora	<ul style="list-style-type: none"> + Revelar sus secretos o amenazarla con ello. + Mostrarle a alguien que está sufriendo por haber sido vulnerable. + Amenazar cosas que le importan pero no lo admite.
La Infame	<ul style="list-style-type: none"> + Juzgarla por sus anteriores alianzas. + Recordarle sus pasadas fechorías. + Mostrarle una hipocresía que quedará impune.
La Refugiada	<ul style="list-style-type: none"> + Hacer que la Autoridad le haga una petición difícil. + Crear una contradicción entre dos Mandamientos o dos Convicciones. + Mostrarle la importancia de un Mandamiento.

REFERENCIA PARA LA GM

¿Qué hacer en caso de duda?

Pregunta «¿Qué haces ahora?». Si no está segura, introduce una amenaza o misterio.

Si no sabes cómo decidir algo, dí que «sí» o considera **Evitar el desastre**. Si no estás segura de qué acción de GM hacer, consulta las siguientes recomendaciones.

ACCIONES ARRIESGADAS

Pelear

+ **Bajona:** La rival consigue un objetivo o hace que la PJ se **Tambalee**.

Evitar el desastre

+ **Por los pelos:** Haz que su sacrificio se cumpla o dale a elegir: que ocurra el desastre o aceptar ayuda de un PNJ peligroso y darle un Lazo tuyo.

+ **Bajona:** Haz que el peligro anunciado ocurra. Esto puede ser puramente narrativo, infligir un Estado o hacer que la PJ se **Tambalee**.

ACCIONES DE LAZOS

Seducir

+ **Bajona:** Invita a la PJ a **Enamorarse** de un PNJ peligroso o introduce una amenaza o a una rival.

Comprender a una persona

+ **Bajona:** La persona objetivo averigua un secreto doloroso.

Influenciar con Lazos

+ Tienta a la PJ con PX para hacer lo que el PNJ pide, sobre todo si tiene que ver con el conflicto emocional de la PJ.

ACCIONES DE RECUPERACIÓN

Apoyo Emocional

+ **Bajona:** El momento es interrumpido por una amenaza o un testigo saca conclusiones equivocadas. Si las jugadoras aceptan, el intento de apoyo podría llevar a un malentendido entre las participantes.

ACCIONES ESPECIALES

Invocar a un Poder Tóxico

+ **Bajona:** Dale a la PJ pruebas convincentes de una mentira o muestra que un Poder Tóxico está avanzando en sus planes.

PNJ en acción

Los PNJ suelen abrirse a una PJ que les ofrece **Apoyo emocional**, y suelen hacer lo que la PJ quiere si esta usa un Lazo para **Influenciarlos**. Si la PJ está pidiendo demasiado, en vez de acceder dile a la PJ lo que haría falta para persuadir al PNJ. Recuerda que puedes limitar o eliminar con la tarjeta X una **Influencia** que te resulte incómoda.

ESTADOS DE PNJ

A los PNJ que representan una amenaza significativa se les derrota al infligirles uno o más Estados, hasta un máximo de cinco Estados para los enemigos más resistentes. Los rivales especialmente peligrosos (tú decides) activan una acción de GM adicional cuando reciben un Estado, incluido el Estado que los derrota.

ENFADADA	<ul style="list-style-type: none"> + Atacar y lastimar a un testigo. + Romper algo que hace que el campo de batalla sea más peligroso, como un soporte estructural, una presa, un círculo mágico o un núcleo de energía.
ASUSTADA	<ul style="list-style-type: none"> + Recurrir a una nueva defensa o táctica, como activar una trampa o tomar a un rehén. + Obligar a las PJ a elegir entre dejarle escapar o que ocurra otro desastre.
CULPABLE	<ul style="list-style-type: none"> + Denunciar las fechorías de las PJ. + Ir a por los testigos para eliminar cabos sueltos.
DESOSPERADA	<ul style="list-style-type: none"> + Ofrecer un acuerdo. + Pedir refuerzos.
INSEGURA	<ul style="list-style-type: none"> + Aumentar el nivel de violencia; pasar de palabras a armas, de armas a intención de matar o de intención de matar a ignorar la propia seguridad o los daños colaterales. + Atacar las inseguridades de las PJ.

REFERENCIA DE ACCIONES BÁSICAS

ATRIBUTOS

- + **Atrevimiento:** Habilidad con las armas, fortaleza.
- + **Elegancia:** Gracia y agilidad.
- + **Corazón:** Conciencia y persuasión emocionales.
- + **Inteligencia:** Ingenio y conocimiento.
- + **Espíritu:** Integridad y destreza metafísica.

EXPERIENCIA

- + **Gana PX** cuando saques una Bajona (6-) o cuando una acción te lo indique.
- + **Gana un Avance** de tu libreto al gastar 5 PX (3 PX en un juego de una partida).
¡Piensa también en cambiar de forma radical la ropa de tu personaje!

OBJETIVOS DE LAS JUGADORAS

Al lío

Sigue a tu corazón, sumérgete de cabeza en el peligro y no te cierres a nada.

Siéntelo todo sin miedo

Siente el profundo conflicto emocional de tu PJ y sus vínculos. Comparte los sentimientos internos de tu personaje para que el resto pueda actuar en relación a ellos.

Ilusíonate por el resto de PJ y por las historias que comparten

Da espacio y crea oportunidades para que las demás PJ también brillen en algún momento. Piensa en cómo crear dinámicas interesantes y dramáticas entre PJ.

Defiende la justicia y la liberación

Las PJ no son modelos perfectos de virtud (pueden ser sáficas caóticas, pueden cometer errores) pero al menos deberían mejorar y luchar por principios nobles.

ACCIONES ARRIESGADAS

PELEAR

Cuando quieras incapacitar a alguien con violencia, tira **+Atrevimiento** o **+Elegancia**:

10+ Elige tres opciones y tu rival elige una que te afecta en respuesta.

7-9 Elige dos y tu rival elige una.

- + Coquetea con tu rival o provócale para ganar un Lazo suyo.
- + Inflígele un Estado mediante violencia o palabras hirientes.
- + Crea la oportunidad de aliaros con destreza y distracción.
- + Coge un objeto de tu rival o consigue una posición de superioridad.

EVITAR EL DESASTRE

Cuando te esfuerces al límite para conseguir algo extraordinario que no está incluido en otra acción o para evitar un peligro inminente para ti u otra persona, puedes sacrificar y elegir tu estrategia:

- + Poder, resiliencia o valentía. **+Atrevimiento**
- + Rapidez o estilo. **+Elegancia**
- + Encanto o entendimiento social. **+Corazón**
- + Ingenio o conocimiento. **+Inteligencia**
- + Fuerza de voluntad o habilidad metafísica. **+Espíritu**

10+ Hazlo con estilo. Si la GM lo considera, puedes lograr nueva información, descubrir una nueva oportunidad o conseguir un Lazo de alguien.

7-9 La GM te propondrá una elección difícil o tendrás éxito a un precio.

TAMBALEO (Acción Reactiva)

Cuando sufras un golpe físico o emocional impactante, elige una opción de las siguientes según el número de Estados que tengas apuntados.

4-5 Estados:

- + Te incapacitan hasta que acabe la escena.
- + Estás profundamente humillada y las noticias vuelan; esto podría ser la consecuencia de un contratiempo durante el enfrentamiento o podría ser la causa de que confieses algo en el calor del momento.
- + Elige dos de las opciones de «0-3 Estados».

0-3 Estados:

- + Atacas verbalmente a alguien que te importa y provocas que haga algo estúpido o doloroso y te aprovechas de un Lazo suyo, si lo tienes.
- + Titubeas o tropiezas y la rival gana una oportunidad.
- + Sonríes y aguantas el golpe; anota dos Estados.

REFERENCIA DE ACCIONES BÁSICAS

Acciones de Lazos

Seducir

Cuando le atraigas a una persona, física o emocionalmente, tira **+Corazón**:

- 10+** Consigues un Lazo suyo y la otra persona elige una opción.
- 7-9** Consigues un Lazo suyo, a no ser que la otra persona decida elegir una.
 - + Ponte nerviosa e incómoda.
 - + Promete algo que creas que quiere la otra persona.
 - + Déjate llevar por la pasión.

Comprender a una persona

Cuando trates de entender a alguien, tira **+Inteligencia** (+3 adicional si gastas un Lazo suyo):

- 10+** Puedes hacer dos preguntas, ahora o más tarde, durante la escena.
- 7-9** Puedes hacer dos preguntas, pero la otra persona puede hacer una.
 - + ¿Qué sientes respecto a _____?
 - + ¿Qué esperas conseguir con _____?
 - + ¿Cómo podría conseguir que tú _____?
 - + ¿Qué es lo que más quieres _____?
 - + ¿Cómo te sentirías si yo _____?

Influenciar con Lazos

En cualquier momento, **gasta un Lazo** de alguien para hacer una de las siguientes acciones:

- + Ofrecerle PX a cambio de algo (no gastas el Lazo si se resiste a la tentación).
- + Descubrir qué hace falta para conseguir que haga lo que quieres (si es PNJ, puede que directamente acepte cuando gastes el Lazo).
- + Sumar 1 a una tirada contra esa persona (después de tirar).
- + Sumar o restar 1 a cualquier tirada que haga esa persona (después de tirar).

Cada personaje solo puede gastar un Lazo para sumar o restar a una tirada.

Enamoramiento

Cuando te Enamores de alguien (siempre es tu elección), explica por qué, dale un Lazo tuyo y responde a la pregunta del apartado «Certezas de corazón y acero» de tu libreto.

Beso apasionado, en medio del peligro

Cuando por fin os beséis después de un periodo de tensión, cada una recibe +1 en adelante al ponerse a salvo y proteger a la otra persona durante el resto de la escena.

Si más de dos personas se besan apasionadamente en estas circunstancias, todas se llevan bonificaciones. Todas las participantes deben tener muchas ganas de besarse para que se inicie esta acción.

Lazo Doble

Si consigues un cuarto Lazo de alguien, conoces a esa persona tan profundamente que descubres algo que ni siquiera ella sabe; la otra jugadora te dice lo que descubres, seguramente con ayuda de la GM. Tú decides si compartes esa información con el personaje o no. Además, quita todos los Lazos que tienes con este personaje menos uno y gana 2 PX.

Acciones de Recuperación

Apoyo Emocional

Cuando le ofreces apoyo a alguien de forma que signifique algo para ella, tira **+Corazón** o **+Espíritu** (+3 adicional si usas un Lazo suyo):

- 10+** Si se abre, la otra persona elige una opción y tú eliges una o consigues un Lazo suyo.
- 7-9** Si se abre, la otra persona elige una.
 - + Deshacerse de un Estado
 - + Anotarse PX
 - + +1 una vez
 - + La GM te comparte información sobre un obstáculo al que se enfrenta una de vosotras.

Si esa persona está **Enamorada** de ti, puede elegir una opción adicional.

Si tú estás **Enamorada** de ella y se niega a abrirse, te duele. Te anotas un Estado.

Acciones especiales

Invocar a un Poder Tóxico

Cuando te dirijas a un Poder Tóxico, hazle tu pregunta y tira **+Espíritu**:

- 10+** El poder responde a la pregunta y te concede +1 una vez para usar esa información.
- 7-9** El poder responde a la pregunta y la GM elige una opción:
 - + Te quita algo, ya sea conocimiento, reputación o algo físico.
 - + Te provoca un Estado.
 - + Consigue un Lazo tuyo.

Final de la Sesión

Cada jugadora se anota PX si durante la sesión:

- + Cualquier PJ ha profesado su amor.
- + Cualquier PJ ha dado un golpe contra la opresión o ha reducido una situación violenta.
- + Cualquier PJ ha saltado al peligro con temeridad y estilo.
- + Cualquier jugadora ha usado una herramienta de seguridad, como el lienzo o la tarjeta de comprobación.

Hoja de Relaciones

Turnaos para presentar a vuestros personajes, incluyendo su nombre, pronombres, aspecto, un resumen de su conflicto emocional y cualquier mecánica de libreto que afecte a cómo las demás lo ven. Luego, utiliza las preguntas específicas de libreto como indicaciones para proponer relaciones. Este es un proceso colaborativo y las jugadoras involucradas deben estar de acuerdo con la relación.

Cuando todas las PJ hayan respondido a las preguntas, cada PJ da cero, uno o dos Lazos a las demás PJ, según cuánta influencia emocional tiene el otro personajes sobre ella.

RELACIONES DE LA BESTIA

¿Quién te recuerda más a una bestia?

¿Quién te recuerda más a una presa?

¿Quién te ha visto en tu momento más salvaje?

RELACIONES DE LA BRUJA ELEMENTAL

¿Quién ve tu potencial?

¿Quién piensa que eres perfecta tal y como eres?

¿Quién creía que estabais en una cita cuando tú pensabas que estabais pasando un buen rato como amigas?

RELACIONES DE LA BRUJA OSCURA

¿Quién piensa que no eres tan rara?

¿Sobre quién te ha advertido lo Oculto?

¿Quién es tu referencia para lo que es «normal»?

RELACIONES DE LA CANALLA

¿De quién estabas **Enamorada** hasta hace poco?

¿Quién la ha reemplazado en tu deseo?

¿Quién tiene casi tanto estilo como tú?

RELACIONES DE LA DEVOTA

¿Es otra PJ un objeto de tu Devoción?

¿Quién te cuida incluso cuando tú no te cuidas a ti misma?

¿A quién salvaste de un destino terrible?

RELACIONES DE LA ELEGIDA

¿Quién cree en la importancia de tu Destino?

¿Quién te hace sentir como una persona corriente?

¿Quién es tan importante para ti como tu Destino?

RELACIONES DE LA EMBAUCADORA

¿Quién ha visto un indicio de lo que hay bajo tu máscara?

¿Quién ha sido la peor víctima de tus engaños?

¿Quién te preocupa más?

RELACIONES DE LA INFAME

¿A quién has hecho más daño? ¿Sabe que fuiste tú?

¿Quién cree en ti más de lo que tú crees en ti misma?

¿Quién te habla de cosas que no hablaría con nadie más debido a tu pasado?

RELACIONES DE LA REFUGIADA

¿Quién te recuerda a tu hogar?

¿Quién es la más escandalosa de tus nuevas compañeras?

¿En quién te fija

LAS ESPADACHINAS SÁFICAS DE LAS TRES CASAS

HOJA DE REGISTRO

CASA

AZUL

Nos llamamos «Casa del (Animal) Azul» porque:

La Casa Roja es culpable de:

Están haciéndose más fuertes que nosotras porque:

La Casa Amarilla es culpable de:

Están haciéndose más fuertes que nosotras porque:

CASA

ROJA

Nos llamamos «Casa del (Animal) Rojo» porque:

La Casa Amarilla es culpable de:

Están haciéndose más fuertes que nosotras porque:

La Casa Azul es culpable de:

Están haciéndose más fuertes que nosotras porque:

CASA

AMARILLA

Nos llamamos «Casa del (Animal) Amarillo» porque:

La Casa Azul es culpable de:

Están haciéndose más fuertes que nosotras porque:

La Casa Roja es culpable de:

Están haciéndose más fuertes que nosotras porque:

ACCIONES DE PELEA EXTENDIDAS (OPCIONES)

CÓMO USAR ESTA VARIANTE

Si tu grupo quiere más opciones de enfrentamientos físicos y más mecánicas polémicas para **Pelear** de PJ contra PJ, reemplaza la acción básica de **Pelear** por las siguientes cuatro acciones: **Embestida**, **Estocada**, **Combate** y **Finta**. Cualquier otra acción que afecte a la acción básica de **Pelear** también afecta a estas acciones. Cuando uses las acciones extendidas de **Pelear**, elige de entre las siguientes maniobras cuando la acción te lo indique.

MANIOBRAS

- + Coquetea con tu rival o provócale para ganar un Lazo suyo.
- + Inflígele un Estado mediante violencia o palabras hirientes.
- + Crea la oportunidad de aliaros con destreza y distracción.
- + Quitale un objeto a tu rival o consigue una posición de superioridad.

EMBESTIDA

Cuando te lances a atacar con decisión y confianza con la intención de derrotar a alguien, tira **+Atrevimiento**:

- 10+** Inflige un Estado, anótate un Estado y elige dos maniobras.
- 7-9** Anótate un Estado y elige dos maniobras

ESTOCADA

Cuando lles a tu rival a su límite para derrotarla, tira **+Elegancia**:

- 10+** Provoca que tu rival acabe en una posición vulnerable y elige una maniobra.
- 7-9** Provoca que tu rival acabe en una posición vulnerable, anótate un Estado y elige una maniobra.

COMBATE

Cuando grites y sueltes un ataque sin contenerte para derrotar a alguien, tira **+Corazón**:

- 10+** Consigue un Lazo de alguien presente, anótate un Estado y elige dos maniobras.
- 7-9** Anótate un Estado y elige dos maniobras.

FINTA

Cuando engañes, provoques o juegues sucio para derrotar a alguien en combate, tira

+Inteligencia (añade +3 si gastas un Lazo suyo):

- 10+** Inflige un Estado y elige una maniobra.
- 7-9** Inflige un Estado, anótate un Estado y elige una maniobra.

CUANDO UNA PJ LUCHE CONTRA OTRA PJ

Cada PJ elige una acción en secreto (cualquier acción, no solo **Pelear**) y se revelan todas al mismo tiempo. Se resuelven por turnos los efectos de cada acción, mientras se va narrando cómo avanza el duelo. Describe cada efecto y qué sucede durante el duelo; no digas el nombre de la mecánica sin más.

Espera a resolver cualquier efecto de **Tambaleo** hasta que el intercambio se haya completado, ya que la gravedad del **Tambaleo** aumenta con cada Estado que ocurra en el enfrentamiento. Si una PJ es Derrotada durante la resolución, su rival sigue sufriendo todos los efectos de su acción.

Algunas acciones de **Pelear** son más efectivas, dependiendo de la acción de la rival:

- + Si haces una **Embestida** y tu rival no hace **Estocada**:
Le haces **Tambalearse** o eliges una maniobra más.
- + Si haces una **Embestida** y tu rival hace **Estocada**:
Te hace **Tambalearte** o elige una maniobra más.
- + Si haces una **Finta** y tu rival hace **Estocada**:
Haces que se **Tambalee** o eliges una maniobra más.
- + Si haces una **Finta** y tu oponente **Combate**:
Te hace **Tambalearte** o elige una maniobra más.

USAR LAS ACCIONES DE PELEA EXTENDIDAS

Las acciones de **Pelea** extendidas, cambian el juego de varias formas:

- + **Corazón** e **Inteligencia** se unen a **Atrevimiento** y **Elegancia** como atributos que permiten incapacitar a alguien con violencia. Las diferentes acciones tienen efectos que se superponen significativamente, como la **Estocada** y la **Finta**, que sacrifican la efectividad a cambio de menos riesgo. Pero cada una saca lo mejor en diferentes circunstancias y animan a la jugadora a narrar cómo afronta el enfrentamiento de una manera más particular.
- + Las reglas de PJ contra PJ permiten poner el foco de atención en un enfrentamiento serio entre personajes, en un momento en el que realmente se quieren incapacitar entre ellos. Este no es el modo normal de jugar *Las ávidas espadachinas sáficas*, y probablemente sea bastante doloroso para al menos una de las PJ, si no para todo el grupo. Cualquiera de las PJ puede sacar una Bajona, dando lugar a acciones de GM que le compliquen la vida. Y cada PJ resuelve el impacto que tiene su acción sobre ella y su rival, lo que puede llevar a **Tambalearse**.
- + Después de que las PJ tiren los dados hay que resolver muchas consecuencias, de un lado y del otro, según los resultados de ambas tiradas. Aprovecha esta oportunidad para narrar detenidamente cada efecto como un movimiento en la historia del duelo. Si las dos siguen en pie, es momento de plantearse si quieren seguir peleando o cambiar a otro modo de interacción.
- + Al final, las PJ necesitarán ciertos cuidados para lidiar con todos esos Estados, y es un buen momento para comprobar cómo están las jugadoras y asegurarse de que todas se lo están pasando bien.
- + Recuerda que si las PJ no tienen como objetivo incapacitarse entre ellas, es probable que no usen acciones de **Pelear**. Puede que se quieran **Seducir** o **Comprenderse** entre ellas (o a otra persona) en vez de cruzar las espadas.

Acciones de Intimidación (Opciones)

ABRE TU CORAZÓN

Cuando bajas la guardia y te entregues a alguien por completo, hazle una pregunta según tu libreto. Si responde que sí y lo dice en serio, puedes invocar el efecto enumerado.

Bestia: *¿Te gusto más en mi forma de Bestia?*

- + Si es así, a partir de ahora, puedes anotarte un Estado para permitirle usar tu acción de **Transformación**. Vuelve a su forma habitual al final de la escena.

Bruja Elemental: *¿Crees que estaría bien por mi cuenta sin la ayuda de otra persona?*

- + Si es así, esa persona verá el mundo con nuevos ojos; la próxima vez que participe en una de tus Pruebas, podrá quitarse un Estado o anotarse PX.

Bruja Oscura: *¿Eras consciente de que podía ver lo Oculto observándonos todo este tiempo?*

- + Si es así, cuando el personaje te esté tocando, también podrá ver lo Oculto.

Canalla: *¿Confías en mí a pesar de mi voluble corazón?*

- + Si es así, anótate un Estado la próxima vez que traiciones a esa persona.

Devota: *¿Me tratarías mejor que mi Devoción?*

- + Si es así, puedes reemplazar tu Devoción con una Devoción a tu pareja.

Elegida: *¿Crees de verdad que podemos estar juntas a pesar de mi Destino?*

- + Si es así, puede compartir una característica de tu Destino. Elige un aspecto heroico y uno trágico que poseas; ahora esa persona obtiene los beneficios de actuar de acuerdo con esos Aspectos.

Embaucadora: *¿Preferirías que te torturaran hasta la muerte antes que hacerme daño?*

- + Si es así, primero llora a gusto por sentirte verdaderamente a salvo con alguien. Además, las interacciones con esa persona no afectarán a tu medidor de Sentimientos hasta la próxima vez que la engañes.

Infame: *¿Crees que merezco ser feliz después de lo que he hecho?*

- + Si es así, siempre que esa persona tenga un Lazo de un PNJ, cuando esté contigo, el PNJ te dará el beneficio de la duda sobre que ya no seas una villana.

Refugiada: *¿Estás de acuerdo con mis creencias?*

- + Si es así, puedes escribir una Convicción adicional que exprese cómo quieres tratar a esa persona.

LIBERAR ESTRÉS

Cuando intentes hacer que alguien pase un buen rato, tira **+Corazón** o **+Espíritu** (si gastas un Lazo suyo, añade +3 a la tirada):

- 10+** Si se lanza a la actividad elegida con entusiasmo, esa persona elige una opción y tu puedes elegir una o conseguir un Lazo suyo. Os sentís revitalizadas por las emociones que habéis compartido.

- 7-9** Solo una de vosotras se siente mejor después de la experiencia; la otra persona elige quién. Quien se lo haya pasado bien puede elegir una opción.

+ Deshacerse de un Estado

+ Anotarse PX

+ +1 una vez

Si está **Enamorada** de ti, puede elegir dos opciones en vez de una. Si estás **Enamorada** de ella y no quiere unirse a la actividad, te duele. Te anotas un Estado.

CONECTAR

Cuando desees conectar emocional o socialmente con alguien, tira **+Corazón**:

- 10+** Consigues un Lazo suyo y la otra persona elige una opción.

- 7-9** Consigues un Lazo suyo, a no ser que la otra persona decida elegir una.

+ Presentarte a una posible nueva amistad.

+ Invitarte a un evento social.

+ Anunciar su interés en ser tu amiga.