

La Tiradora / El Pistolero

Nombre

Agilidad

Músculo

Ingenio

Atractivo

Drama

Papel

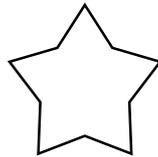
Protagonista

Actor de Reparto

Experiencia

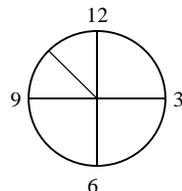


FAMA



Gana +1 por cada tirada de 10+ en tus Focos

DAÑO



Puntos de Experiencia

En cada película, puedes conseguir:

- 1PX al Final de los Créditos
- 1PX por Aclamación Popular
- 1PX por Mayor Fama Acumulada
- 2PX por Héroe Caído (sólo para Actores de Reparto).
- Ver Camaradería y movimientos.

Focos: Agilidad y además...

Músculo

Atractivo

Ingenio

Drama

Equipo

Lluvia de plomo: todas las armas a distancia que utilices, sin importar el tipo que sean, tienen la etiqueta +área.

Hora de recargar: generalmente, nadie necesita recargar sus armas en una película de acción a menos que sea por un motivo dramático. Tú eres el maestro en convertir las recargas en momentos dramáticos. En cualquier escena que implique disparos, puedes declarar que te has quedado sin munición. Recarga tu arma y tira+drama. Con 10+ escoge una. Con 7-9 escoge una y sufre 1-daño al quedar expuesto a tus enemigos:

- *Escapas de todo peligro, dejando a tus amigos detrás.*
- *Tus compañeros te cubren, permitiéndote moverte con seguridad hacia el peligro.*
- *Haz avanzar un interés romántico (ayudándole a escapar, despidiéndote de él con un beso...).*
- *Gana un punto de fama si a la vez sueltas una cita memorable.*
- *Realizas un increíble disparo que hace que algo explote.*

“¿Por qué le llaman Esquiva Balas?”: recibes +1agilidad (máximo agilidad+3).

Instintos de depredador: tira+agilidad en lugar de ingenio cuando *estudies una situación*.

Esta es mi pistola: siempre que tengas un arma a distancia en tu mano, estés en combate o no, recibes +1 a tus *“Stunts”*.

Creación

Escoge tu nombre artístico, dos movimientos y uno de estos conjuntos de habilidades:

Agi +2 Mús -1 Ing =0 Atr +1 Dra +1

Agi +2 Mús -1 Ing +1 Atr +1 Dra =0

Agi +2 Mús +1 Ing -1 Atr =0 Dra +1

Agi +2 Mús -1 Ing =0 Atr -1 Dra +2

Filmografía

La Reina del Grito / El Chillón

Nombre

Puntos de Experiencia
En cada película, puedes conseguir: · 1PX al Final de los Créditos · 1PX por Aclamación Popular · 1PX por Mayor Fama Acumulada · 2PX por Héroe Caído (sólo para Actores de Reparto). · Ver Camaradería y movimientos.

Focos: Músculo y además...
<input type="checkbox"/> <i>Agilidad</i> <input type="checkbox"/> <i>Atractivo</i> <input type="checkbox"/> <i>Ingenio</i> <input type="checkbox"/> <i>Drama</i>

Equipo

Agilidad

Músculo

Ingenio

Atractivo

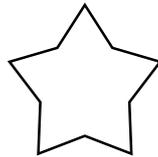
Drama

Papel
<input type="checkbox"/> <i>Protagonista</i> <input type="checkbox"/> <i>Actor de Reparto</i>

Experiencia

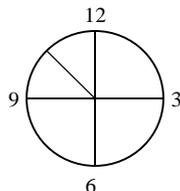


FAMA



Gana +1 por cada tirada de 10+ en tus Focos

DAÑO



- “¡**JAKODA!**”: recibes +1músculo (máximo músculo+3).
- Puro Terror**: eres capaz de aterrorizar a cualquiera gritando incoherentemente. Si decides hacerlo, tira+músculo. Con 10+ escoge dos. Con 7-9 escoge una, pero el grito alerta a nuevos enemigos o te deja aturrido (-1 a la siguiente tirada):
 - *Alguien de tu elección huye inmediatamente o para en seco.*
 - *Un grupo hace una retirada táctica, rápida pero organizada.*
 - *Alguien cae al suelo.*
 - *Alguien suelta algo de tu elección.*
 - *Un amigo es alertado de tu presencia (y tal vez se sobresalte).*
- Con 6-, el esfuerzo de gritar te deja seco, no sucede nada y el enemigo se puede aprovechar de tu agotamiento.
- Simplemente, grita** : deja que el poder de tus pulmones dirija tus sentimientos. Tira+músculo en lugar de drama cuando intentes *emocionar al público*.
- Grita especialmente cuando hagas alguna locura**: sueles chillar durante las escenas de acción. Si gritas mientras ejecutas un “*Stunt*”, sumas +1 a la tirada.
- ¡VAMOS, VAMOS, VAMOS!**: nada hace que la gente se mueva más rápido como que la griten. Cuando apresures a la gente gritando “¡*Vamos, vamos!*”, “¡*Corred insensatos!*” o algo parecido, tira+drama. Con 10+ todos tus aliados (tú incluido) avanzáis el doble de rápido o sumáis +1 a un “*Stunt*”. Con 7-9 obtienes el mismo efecto, pero algo o alguien importante (tal vez tú mismo) queda atrás. Con 6- estás resultando molesto. Los otros PJs deciden cómo reaccionar, pero perderéis un punto de Camaradería; los PNJs simplemente te ignorarán.

Creación

Escoge tu nombre artístico, dos movimientos y uno de estos conjuntos de habilidades:

- Agi -1 Mús +2 Ing =0 Atr +1 Dra +1
- Agi +1 Mús +2 Ing +1Atr -1 Dra =0
- Agi =0 Mús +2 Ing -1 Atr +1 Dra +1
- Agi =0 Mús +2 Ing -1 Atr -1 Dra +2

Filmografía

--

El Cachas / La Amazona

Nombre

Agilidad

Músculo

Ingenio

Atractivo

Drama

Papel

Protagonista

Actor de Reparto

Experiencia

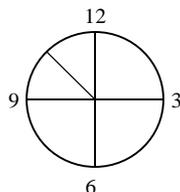


FAMA



Gana +1 por cada tirada de 10+ en tus Focos

DAÑO



Puntos de Experiencia

En cada película, puedes conseguir:

- 1PX al Final de los Créditos
- 1PX por Aclamación Popular
- 1PX por Mayor Fama Acumulada
- 2PX por Héroe Caído (sólo para Actores de Reparto).
- Ver Camaradería y movimientos.

Focos: Músculo y además...

Agilidad

Atractivo

Ingenio

Drama

Equipo

“La mejor sensación que puedes sentir en el gimnasio es el bombeo”: recibes +1músculo (máximo músculo+3).

Magnetismo animal: tira+músculo en lugar de atractivo cuando intentes *manipular o seducir a alguien*.

Fuerza brutal: cuando inflijas daño, causas +1 daño.

Una máquina hecha de carne: golpearte sólo te enfada aún más. Cuando eres alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, sufras daño o no, puedes hacer este movimiento. Tira+músculo. Con 10+ ganas dos puntos. Con 7-9 ganas uno. Gasta un punto para escoger una de estas opciones:

• *Inflige inmediatamente 1-daño a quien te haya atacado.*

• *Inflige +1daño extra en tu próximo ataque.*

• *Recorre la distancia que hay entre un enemigo y tú.*

• *Realiza una proeza en el límite de la fuerza humana.*

• *Gana +1 a tu Músculo durante el resto de la escena.*

Encárgate del tanque/chopper/autobús/coche/avión: añade +1 a la Camaradería si evitas que algún otro de los PJs sufra daño.

BFG: tira+músculo en lugar de agilidad cuando *ataques* con un arma de fuego considerable. Además, puedes usar con una sola mano un arma con la etiqueta +a-dos-manos.

Creación

Escoge tu nombre artístico, dos movimientos y uno de estos conjuntos de habilidades:

Agi =0 Mús +2 Ing +2 Atr -1 Dra -1

Agi -1 Mús +2 Ing +1 Atr +1 Dra =0

Agi +1 Mús +2 Ing =0 Atr +1 Dra -1

Agi +1 Mús +2 Ing +1 Atr =0 Dra -1

Filmografía

El Maestro/a en Artes Marciales

Nombre

Agilidad

Músculo

Ingenio

Atractivo

Drama

Papel

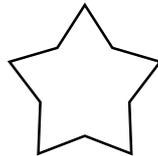
Protagonista

Actor de Reparto

Experiencia

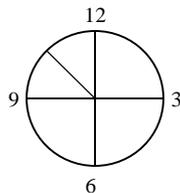


FAMA



Gana +1 por cada tirada de 10+ en tus Focos

DAÑO



Puntos de Experiencia

En cada película, puedes conseguir:

- 1PX al Final de los Créditos
- 1PX por Aclamación Popular
- 1PX por Mayor Fama Acumulada
- 2PX por Héroe Caído (sólo para Actores de Reparto).
- Ver Camaradería y movimientos.

Focos: Agilidad y además...

Músculo

Atractivo

Ingenio

Drama

Equipo

“Apunta a las tripas. Es más blando ahí”: recibes +1agilidad (máximo agilidad+3).

Fluir en tiempo bala: eres tan veloz que puedes esquivar balas. Cuando sufras daño de un ataque a distancia tira+agilidad. Con 10+ evita el daño. Con 7-9 reduces el daño sufrido en 1, pero acabas en una mala posición; escoge una:

- Has quedado expuesto a tu enemigo o en un lugar peligroso.
- Estás demasiado lejos de tus compañeros para ayudarlos.

Pica como una abeja: tira+agilidad en lugar de músculo cuando **ataques** cuerpo a cuerpo a un enemigo.

Puños de piedra: infliges +1 daño cuando golpeas sin armas.

Montaje de entrenamiento: una vez por sesión, puedes describir una serie de escenas en las que entrenas duro o desarrollas una nueva técnica para mejorar tus capacidades de combate cuerpo a cuerpo. Al final de la misma tira+drama. Con 10+ ganas dos puntos. Con 7-9 ganas uno. Gasta un punto para escoger una de estas opciones:

- *Suma +1 a una tirada de Ataque.*
- *Suma +1 al daño causado mediante una tirada de Ataque.*
- *Reduce en 1 el daño que sufras.*
- *Incrementa tu Fama en 1 (sólo una vez por película).*

Con 6-, el director escoge una opción:

- *Llegas tarde a algo importante.*
- *Dejas de lado una relación importante.*
- *Alguien o algo te es arrebatado mientras estabas ocupado.*

Creación

Escoge tu nombre artístico, dos movimientos y uno de estos conjuntos de habilidades:

Agi +2 Mús +1 Ing -1 Atr +1 Dra +1

Agi +2 Mús +1 Ing -1 Atr +1 Dra =0

Agi +2 Mús +1 Ing =0 Atr -1 Dra +1

Agi +2 Mús -1 Ing =0 Atr +2 Dra -1

Filmografía

El Listillo / La Heroína Mordaz

Nombre

Agilidad

Músculo

Ingenio

Atractivo

Drama

Papel

Protagonista

Actor de Reparto

Experiencia

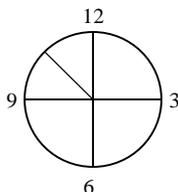


FAMA



Gana +1 por cada tirada de 10+ en tus Focos

DAÑO



“;Yippie Ki Yay, motherfucker!”: recibes +1ingenio (máximo ingenio+3).

Una vida mejor gracias a tus ocurrencias: tira+ingenio en lugar de agilidad o músculo al ejecutar un “**Stunt**”.

Nada es tan sexy como el humor: tira+ingenio en lugar de atractivo cuando quieras *manipular o seducir* a alguien.

Palos y piedras: has dominado el arte de provocar a tu enemigo hasta volverlo loco. Cuando provoques a alguien tira+ingenio. Con 10+ escoge una. Con 7-9 escoge una, pero te enzarzas en combate con el adversario (tal vez era tu intención).

• *El adversario hace algo estúpido.*

• *El adversario carga hacia ti.*

• *El adversario trata de contrarrestar tus pullas revelando sus planes.*

Sonreír aunque duela: no serás el más fuerte, ni el más grande ni el más rápido, pero eres el que más mola y cuanto más te sacuden, más molas. Cuando recibas daño, interiorízalo, sonríe y tira+ingenio. Con 10+ ganas dos puntos. Con 7-9 ganas uno. Gasta un punto para escoger una de estas estas opciones:

• *Sacar 10+ al soltar una cita memorable.*

• *Tirar+ingenio en lugar del atributo habitual en el siguiente movimiento que realices.*

• *Sumar el número de puntos de daño que has sufrido como bonificador de la próxima tirada.*

• *Inspirar a tus compañeros con tu naturaleza inquebrantable. El grupo gana +1 a su Camaradería.*

Creación

Escoge tu nombre artístico, dos movimientos y uno de estos conjuntos de habilidades:

Agi +1 Mús +1 Ing +2 Atr =0 Dra -1

Agi +1 Mús =0 Ing +2 Atr +1 Dra -1

Agi +1 Mús -1 Ing +2 Atr +1 Dra =0

Agi -1 Mús =0 Ing +2 Atr +2 Dra -1

Filmografía

Puntos de Experiencia

En cada película, puedes conseguir:

- 1PX al Final de los Créditos
- 1PX por Aclamación Popular
- 1PX por Mayor Fama Acumulada
- 2PX por Héroe Caído (sólo para Actores de Reparto).
- Ver Camaradería y movimientos.

Focos: Ingenio y además...

Agilidad

Atractivo

Músculo

Drama

Equipo

La Estrella / El Galán

Nombre

Puntos de Experiencia
<p>En cada película, puedes conseguir:</p> <ul style="list-style-type: none"> · 1PX al Final de los Créditos · 1PX por Aclamación Popular · 1PX por Mayor Fama Acumulada · 2PX por Héroe Caído (sólo para Actores de Reparto). · Ver Camaradería y movimientos.

Focos: Atractivo y además...
<input type="checkbox"/> <i>Agilidad</i> <input type="checkbox"/> <i>Ingenio</i> <input type="checkbox"/> <i>Músculo</i> <input type="checkbox"/> <i>Drama</i>

Equipo

Agilidad

Músculo

Ingenio

Atractivo

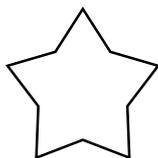
Drama

Papel
<input type="checkbox"/> <i>Protagonista</i> <input type="checkbox"/> <i>Actor de Reparto</i>

Experiencia

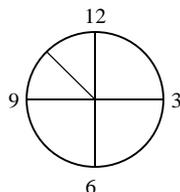


FAMA



Gana +1 por cada tirada de 10+ en tus Focos

DAÑO



■ *Sólo se vive dos veces*: tu pelo siempre está impecable, los golpes que recibes nunca te dan en el lado bueno y tu “sex appeal” no disminuye en toda la película: incluso cuando mueres dejas un bonito cadáver. Al comienzo de cada película recibes 3 puntos de Glamour. Cada vez que vayas a sufrir daño, gasta uno de estos puntos y da una justificación apropiada, y te librarás sin un rasguño del disparo, la explosión o la caída del avión. Además, tienes tanto estilo que puedes sumar el número de puntos de daño que hubieras sufrido como bonificador de tu próxima tirada.

“Agitado, no mezclado”: recibes +1atractivo (máximo atractivo+3).

Caer con estilo: tira+atractivo en lugar de agilidad o músculo al ejecutar un “Stunt”.

Movimiento del océano: suma +1 a todas tus tiradas de *escena de amor* o cuando *manipules o seduzcas* a alguien.

La espía que me amó: una vez por película, puedes elegir a un PNJ que hayas conocido como tu interés romántico. Este PNJ queda entrelazado a tu personaje y te garantiza un +2 a vuestras *escenas de amor*. Cuando designes a tu interés romántico, tira+drama. Con 10+ tu interés romántico sólo podría morir a manos del Villano (como el protagonista). Si ambos sobrevivís al final de la película, gana 1PX extra.

Con 7-9 escoge una opción en cualquier momento:

- *Muere al salvarte de un ataque, recibiendo todo el daño.*
- *Es atrapada por el Villano en tu lugar, cuando deberías haber sido capturado o separadod e tus compañeros.*
- *Se sacrifica fatalmente para prevenir tu propia muerte.*

Con 6-, el PNJ ha resultado ser un villano secundario con cierta fijación contigo

Creación

Escoge tu nombre artístico, *Sólo se Vive dos Veces*, otro movimientos y uno de estos conjuntos de habilidades:

- Agi =0 Mús -1 Ing +1 Atr +2 Dra +1
- Agi +1 Mús -2 Ing +1Atr +2 Dra +1
- Agi +1 Mús =0 Ing -1 Atr +2 Dra +1
- Agi -1 Mús -1 Ing +2 Atr +2 Dra =0

Filmografía

--

La Actriz / Actor Dramático

Nombre

Agilidad

Músculo

Ingenio

Atractivo

Drama

Papel

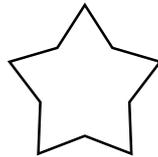
Protagonista

Actor de Reparto

Experiencia

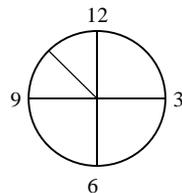


FAMA



Gana +1 por cada tirada de 10+ en tus Focos

DAÑO



Puntos de Experiencia

En cada película, puedes conseguir:

- 1PX al Final de los Créditos
- 1PX por Aclamación Popular
- 1PX por Mayor Fama Acumulada
- 2PX por Héroe Caído (sólo para Actores de Reparto).
- Ver Camaradería y movimientos.

Focos: Drama y además...

Agilidad

Ingenio

Músculo

Atractivo

Equipo

“Ella tiene vacíos, yo tengo vacíos. Juntos llenamos vacíos”: recibes +1drama (máximo drama+3).

Frase Lapidaria: tira+drama en lugar de ingenio cuando *sueltes una cita memorable*.

Soliloquio: a veces sueltas un monólogo sobre todo lo que ha ido sucediendo en la película, intentando encajar los eventos como piezas de un puzzle para obtener una visión de qué va a pasar a continuación. Tras hacerlo, nombra una cosa que crees que sucederá en relación al argumento y tira+drama. Con 10+ has obtenido una visión del conflicto y las emociones que subyacen en el guión; el director hará realidad tu predicción sin coste para ti (aunque tal vez otros tengan que pagar el precio).

Con 7-9 pasará lo mismo, pero los eventos que describas sí que tendrán un gran coste para ti. Con 6-, tus predicciones son el resultado de tus divagaciones de guionista frustrado: tienes -1 a tu siguiente tirada y el director podrá dar un giro inesperado a tus conjeturas, decidiendo hasta qué punto se cumplen o no.

Libro abierto: suma +1 a todas tus tiradas cuando intentes *emocionar al público* o *estudiar a una personaje*.

Epílogo: cuando la película acabe, puedes dar un discurso final antes de que salgan los créditos. Si lo haces, tira+drama. Con 10+, clarificas cuál ha sido el destino de tus compañeros (si alguno ha sobrevivido) y todos ganáis +1 PX. Con 7-9 resuelves tus cabos sueltos y ganas +1 PX. Con 6- te lías y tu discurso se vuelve enrevesado y parcial. Todo el mundo pierde 1 PX.

Creación

Escoge tu nombre artístico, dos movimientos y uno de estos conjuntos de habilidades:

Agi -1 Mús =0 Ing +1 Atr +1 Dra +2

Agi =0 Mús +1 Ing +1 Atr -1 Dra +2

Agi +1 Mús +1 Ing =0 Atr -1 Dra +2

Agi -1 Mús =0 Ing -1 Atr +2 Dra +2

Filmografía