

esta razón, es el jugador quien debe narrar el resultado de una acción emprendida por su personaje, siempre claro está ateniéndose a los parámetros de éxito o fallo que él mismo haya decidido tener. Así mismo, deberá tener en consideración en su descripción el tipo de tabas empleado: habrá que incluir un componente imaginario en la descripción si se emplearon tabas blancas y explicar como se lastimó el niño realizando la acción si recibió tabas rojas en forma de heridas al hacerla.

Alternativamente, se puede dejar que el director de juego narre los fallos y el jugador haga lo propio únicamente con los éxitos, si este se siente incapaz de decidir de forma adecuada las cosas malas que le ocurren a su personaje.



**SÉPTIMA REGLA: EL JUGADOR NARRA LOS RESULTADOS DE LA ACCIÓN DE SU PERSONAJE.**

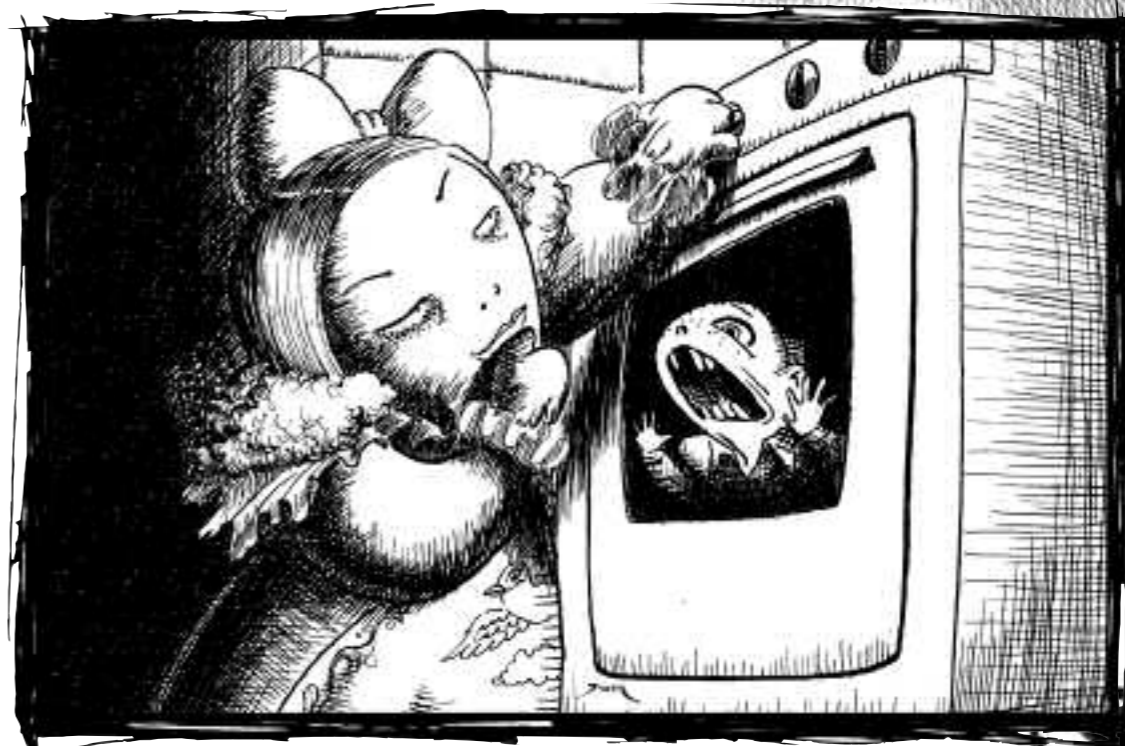
Esta intervención del jugador de forma tan directa en la narración de los acontecimientos de la historia se aleja de la mayoría de los juegos de rol tradicionales, donde este papel corresponde únicamente al Director de Juego. Evidentemente, una parte de la experiencia interpretativa de Inocentes recae en este aspecto, pero si los jugadores se ven incapaces de no utilizar esto para tomar ventaja en el juego en lugar de hacerlo para aumentar su grado de vivencia de la historia, entonces deberían prescindir de esta regla.

## ÉXITOS ESPECTACULARES Y FALLOS CATASTRÓFICOS

En la mayoría de las acciones los personajes intentarán hacer algo y lo conseguirán o no. Sin embargo, a veces su éxito o su fracaso será especialmente sonado y con mayores consecuencias de lo esperable.

Un personaje obtiene un éxito espectacular si el jugador gasta tres tabas más de lo necesario para llevar a cabo una acción simple o si supera en edad efectiva en al menos tres años a otro personaje en una oposición. Un éxito espectacular tiene consecuencias positivas e inesperadas para el personaje, dándole una ventaja adicional en la situación en la que estaba. Estas consecuencias positivas las determina el Maestro, aunque el jugador puede sugerir alguna si al Maestro le parece apropiado.

Un fracaso catastrófico ocurre cuando el jugador escoge no gastar ninguna taba al fallar, o si la edad efectiva del personaje es al menos



tres años menor que la de otro en una oposición. Un fallo catastrófico es un resultado especialmente desagradable para un personaje, que, además de fallar lo que intentaba, queda en una situación especialmente delicada o resulta lastimado.

**OCTAVA REGLA: SI UN PERSONAJE SUPERA EN TRES PUNTOS O MÁS LA DIFICULTAD PARA TENER ÉXITO OBTIENE UN ÉXITO ESPECTACULAR. SI DECIDE NO GASTAR NINGUNA TABA AL FALLAR OBTIENE UN FALLO CATASTRÓFICO.**

## CAPACIDADES Y LIMITACIONES

Los personajes de Inocentes, igual que los niños y adultos de la vida real, tienen cosas que se les da mejor hacer y cosas que se les da peor. Las

cosas que se les da mejor o capacidades son los rasgos positivos, las aficiones y las ventajas. Las cosas que se les dan peor o limitaciones son los rasgos negativos y las desventajas.

Cada vez que un personaje se vea involucrado en una acción de cualquier tipo en la que puede aplicarse alguno de sus rasgos positivos, aficiones o ventajas, considéralo un año mayor. Si varias capacidades se pueden aplicar en una acción concreta, añade un año a la edad apropiada del niño para esa acción.

Por el contrario y como ya habrás supuesto, si una limitación puede aplicarse a la acción que trata de realizar el personaje, considera como si tuviera un año menos. Como en el caso anterior, si varias limitaciones son aplicables, cada una resta un año a la edad efectiva del personaje para esa acción.