

DOCUMENTO CON LOS
AÑADIDOS AL MANUAL BÁSICO
DE TRUEQUE



TRUEQUE ^{RR}

El Refugio
de Ryhope

Nota de los editores:

Con la decisión de hacer una edición independiente en formato físico del manual del sistema Trueque, nos planteamos la necesidad de incluir algunos pequeños matices que su autor, Pepe Pedraz, considera importantes y que, en su mayoría, son producto del *feedback* recibido por la comunidad tras la experiencia de juego.

Para que todas las personas que ya dispongan del manual en su versión anterior (la que se vende en conjunto con la ambientación Mitos) no tengan que comprar la nueva edición para disponer de estos cambios, ponemos a vuestra disposición este pequeño documento con dichos añadidos.

¡Gracias por jugar Trueque
y brindarnos la oportunidad de hacer que siga creciendo!

En «Pilares de estabilidad», ver pág. 15. Hemos hecho un añadido al final del segundo párrafo:

Cuando se derribe uno de estos pilares, el protagonista tendrá que narrar una breve escena alternativa donde ese lugar o persona sucumba a la oscuridad de una forma explícita. A partir de ese momento, el Horror podrá usar estos pilares quebrados contra el protagonista (de forma narrativa) durante el escenario.

En «Tipos de consecuencias», ver pág. 27. Hemos hecho un añadido al final del primer párrafo:

Estas consecuencias pueden variar en función de la ambientación que quieras jugar con Trueque. No tengas miedo en crear tus propios efectos, respetando siempre una «aparición» y un «quebranto».

En «El dado del caos», ver pág. 30. Hemos hecho un añadido al final del apartado:

El valor de este dado podrá incrementarse de dos formas:

- ⇨ A través de las consecuencias de los trueques («El horror se propaga»).
- ⇨ En un momento determinado del escenario, cuando se produzca una situación narrativa en la que tenga sentido que el horror deba propagarse (por las condiciones del escenario o por las decisiones de los propios jugadores). El Horror tiene autoridad para incrementar el valor del dado del caos, pero deberá comunicárselo previamente al resto de jugadores.

Este dado de 4 caras es una de las bases mecánicas de Trueque. En otras ambientaciones puede «mutar» (como sucede en Trueque Noir, donde se denomina «dado del crimen»). Tematiza este dado si quieres crear tu propia ambientación fuera del horror y asócialo a su tirada correspondiente.

Entre los apartados «El dado del caos» y «Entregar tu alma a la oscuridad», ver pág. 30, hemos hecho un añadido un nuevo apartado:

TRUEQUE SIMPLIFICADO

Si lo deseas, para enfatizar mucho más la dualidad entre el entorno y los propios protagonistas, puedes simplificar los trueques.

Cuando se realice una tirada de riesgo y los jugadores obtengan un resultado que implique un trueque habitual o un trueque severo, el Horror les pedirá elegir: si quieren sufrir ellos mismos una consecuencia o prefieren que el entorno se ponga en contra del grupo.

