

ERROL FLYNN

El Gentleman del cine de aventuras, Errol Leslie Thomson Flynn, nació el 19 de Mayo de 1909 en Hobart, Tasmania y falleció en Vancouver en 1959.

Hijo de oceanógrafo, biólogo y botánico Theodore Thomson Flynn. Fue expulsado por indisciplina del primer colegio en el que estudió en Londres y más tarde se va a estudiar a París. Comenzó a practicar boxeo e incluso recibió la oportunidad de representar a su país, Australia, en los Juegos Olímpicos de Amsterdam. No aceptó la invitación y se dedicó a viajar por los cinco continentes y a ejercer los más diversos oficios (buscador de oro, de perlas, friegaplatos de restaurante). Años después relataría estos movidos años de su vida en tres libros de recuerdos: "Beam Ends" (1937), "Showdown" (1946) y "My wicked, Wicked Ways" (publicado después de su muerte en 1959).

Sintió la llamada del teatro y comenzó a actuar en varias obras hasta que fue descubierto por un cazatalentos de la Warner. Viajó a Estados Unidos para interpretar sus primeros papeles importantes en El capitán Blood (1935) y La carga de la Brigada Ligera (1936), pero el éxito, con mayúsculas, le llegaría con Robin de los Bosques (1938).

Se consolidó como prototipo del aventurero seductor e inconsciente, heredero directo de Douglas Fairbanks. De las más de cincuenta películas que rodó, doce fueron grandes éxitos. Entre ellas destacaron las dirigidas por Michael Curtiz (con el que colaboró en once largometrajes) y por Raoul Walsh (para el que trabajó en siete películas).

Olivia de Havilland se convirtió desde que trabajó con él en 1935 en su pareja cinematográfica ideal ya que servía como contrapunto ideal a la insolencia y desenvoltura de Errol Flynn.

Flynn, minado físicamente por los excesos que había cometido durante su vida (drogas y alcohol) se retiró prácticamente arruinado y perseguido por el fisco. A partir de entonces vivirá en su yate del que sólo saldrá para participar como secundario en algún proyecto de antiguos amigos.



FILMOGRAFÍA (Ideas para aventuras)

In the Wake of the Bounty	(1933)
Murder at Monte Carlo	(1934)
El Capitán Blood	(1935)
The Case of the Curious Bride	(1935)
Don't Bet on Blondes	(1935)
La carga de la Brigada Ligera	(1936)
Another Dawn	(1937)
The Green Light	(1937)
The Perfect Specimen	(1937)
The Prince and the Pauper	(1937)
Robin de los bosques	
(The adventures of Robin Hood)	(1938)
La escuadrilla del amanecer	(1938)
Four's a Crowd	(1938)
Las hermanas	(1938)
Dodge, ciudad sin ley (Dodge City)	(1939)
La vida privada de Elizabeth y Essex	(1939)
Camino de Santa Fe	(1940)
El halcón del mar	(1940)
Oro, amor y sangre (Virginia city)	(1940)
Dive Bomber	(1941)
Footsteps in the Dark	(1941)
Murieron con las botas puestas	(1941)
Jornada desesperada	(1942)
Edge of Darkness	(1942)
Gentleman Jim	(1942)
Northern Pursuit	(1943)
Adorables estrellas	(1943)
Gloria incierta	(1944)
Objetivo Birmania	(1945)
San Antonio	(1945)
Nunca te alejes de mí (Never Say Goodbye)	(1946)
Cry Wolf	(1947)
Escape Me Never	(1947)
Always Together	(1948)
Río de plata (Silver River)	(1948)
El burlador de Castilla	
(Adventures of Don Juan)	(1949)
It's a Great Feeling	(1949)
La dinastía de los Forsyte	(1949)
Kim de la India	(1950)
Montana	(1950)
Cerco de fuego (Rocky Mountain)	(1950)
La taberna de Nueva Orleans	
(Adventures of Captain Fabian)	(1951)
La isla de los corsarios	
(Against All Flags)	(1952)
Mara Maru	(1952)
El Señor de Ballantry	(1953)
Espadas cruzadas	
(Il maestro Don Giovanni / Crossed Swords)	(1954)
Rapsodia real	(1955)
Let's Make Up	(1955)
The Warriors	(1955)
Noche en la Habana (The Big Boodle)	(1957)
Istanbul	(1957)
Fiesta (The sun also rises)	(1957)
Las raíces del cielo (The roots of heaven)	(1958)
Too Much, Too Soon	(1958)
Las raíces del cielo (The roots of heaven)	(1958)
Cuban Rebel Girls	(1959)

EL JUEGO DE Rol Flynn

¡EL MAYOR JUEGO DE ROL DE TODOS LOS TIEMPOS!
¡EL MEJOR REGLAMENTO DEL MUNDO!

¡HA VUELTO DE NUEVO!

HÉROE DE TODAS LAS EDADES...

ENEMIGO DE TODOS LOS VILLANOS...

¡AMIGO DE AQUELLOS QUE

NO TIENEN AMIGOS!

Escrita y dirigida por:

ToniSan El Magnífico y Carlos Surreal

MICHEL & SURREAL ALIEN GORE GAMES
COMPAN Y VINO & CO. COGUAWA

20
céntimos

LA AVENTURA QUE EL MUNDO ENTERO ESPERABA HACE DÉCADAS...
EN UN JUEGO DE INTERPRETACIÓN QUE JAMÁS OLVIDARÁS.

con
ERROL FLYNN
y
OLIVIA de HAVILLAND

como artistas
invitados

BURT LANCASTER

DOUGLAS FAIRBANKS

TYRONE POWER

M.A. BARRACUS

y muchos más...

CRÉDITOS

Han inventado, diseñado,
escrito y decorado este juego:

Antonio Jesús Sánchez Padial "ToniSan"
y
Carlos Sánchez Padial "Surreal"

Producido bajo el mecenazgo y auspicio
de la Sociedad de Exploración del Averno



MICHEL & SURREAL ALIEN GORE GAMES
COMPAN Y VINO & CO. COGUAWA

El Juego de Rol Flynn
© La CocoGUAWa 2002

D.L.: AS-2445-2002

Queda terminantemente prohibida la
reproducción total o parcial de esta obra. Si
fotocopiáis la ficha os lleváis por delante
medio libro, así que hala... No os quejaréis
de que os ha salido caro el juego.

INTRODUCCIÓN

¿Que es el rol?

Hace muchos, muchos años un joven zapatero vivía en una granja en Wisconsin. Gary Bundy era el nombre del muchacho que, acomplejado por ser un gordito cervecero, dedicaba sus fines de semana a desplegar soldados de plomo sobre un tablero. Pero su sueño no era dirigir tropas napoleónicas, no. En su imaginación aparecía vestido con una ridícula malla verde y una camisilla abierta, mientras se deslizaba por las velas de un barco rajándolas con su navaja. Así que convenció a sus amigos para meter esas aventuras en su juego. El chico se cambió el apellido (problemas con la policía según dicen) y publicó un juego de cierta reputación. Cuentan que ganó dinero.

REGLAMENTO

Creación de personajes

*"Muchos Bothan han muerto
para conseguir las estadísticas
del Errol Flynn original."*

Al diseñar este juego nos enfrentamos a un viejo problema de nuestra infancia ... todos queremos ser Errol Flynn. Dicho y hecho. En este juego no hay personajes, está El Personaje. Todos son Errol Flynn. Por ello para crear tu ficha sólo tienes que copiar los siguientes datos:

Agil 100	Nombre: Errol	Ojos: Technicolor
Fuerte 100	Apellidos: Flynn	Bigotillo: Sí
Guapo 100	Edad: 26	Pelo: con brillantina

Reglamento básico

El master elegirá el dado básico de su juego al gusto (1d6, 1d10, etc.) La partida se desarrolla por turnos. El DJ puede empezar los turnos describiendo una escena, aunque habrá turnos en que se siga una escena anterior. Un turno se divide en tantas fases como jugadores (contando al DJ), cada fase consiste en la acción de un jugador y las reacciones de todos los demás. Para cada acción el jugador describirá la escena que quiere realizar (una cabriola, una estocada o una simple sonrisa) con detalle (detalle no requiere minutos), y el DJ decidirá la característica a emplear (la que él diga, por ejemplo, suponiendo que un Errol Flynn quiere enamorar a Olivia de Havilland esquivando flechas, un DJ correcto elegirá la característica Guapo para esquivar) Los demás jugadores declararán su reacción por orden inverso de esa característica (del que menos tenga al que más). Entonces todos tiran los dados y las acciones se resuelven por orden del resultado, así el que más saca actúa primero. Si una acción

contradice a otra ya realizada quedará anulada automáticamente. En caso de empate ganará el que más tenga en la acción directora de la fase. (Para un ejemplo acude a alguna de esas jornadas a las que los autores asisten periódicamente). A continuación se pasa a la fase del siguiente jugador y así ad eternum.

Experiencia

Al acabar cada turno el DJ otorgará al vencedor del turno tantos puntos como jugadores hay en la mesa, y la mitad de estos puntos al subcampeón. Para saber quién es el vencedor el DJ puede guiarse por el número de fases en que se ha tenido éxito en sus acciones o reacciones, el número de risas desatadas, el número de mujeres desmayadas, o el número de bigotillos cercenados en sus oponentes. Este criterio puede ser público (con lo que se aumenta la rivalidad entre jugadores) o secreto (para hacer lo que quieras). Los puntos sirven para aumentar las características de manera aditiva (sumas los puntos a la característica que quieras). Todos los puntos del turno a la misma característica.

Desenmascaramiento

Errol Flynn era el mejor en todo. Por ello, si un jugador en un momento dado tiene menos puntos en **todas** las características que cualquier otro, se descubrirá que ÉL NO ES ERROL FLYNN. En una ceremonia el resto de jugadores le quitará la máscara, y se descubrirá quién es. El máster y el jugador acomplejado lo decidirán. Algunos posibles nombres son: Douglas Fairbanks, Burt Lancaster, Tyrone Powell, Rodolfo Valentino, ... (Tom Cruise, Brad Pitt, o Harrison Ford no son alternativas razonables).

Reglas avanzadas

Errol Flynn no era especialmente fuerte. Un jugador no podrá tener la fuerza más alta que las otras características. Si tiene la fuerza más alta que cualquier otra característica, el máster le obligará a tirar 1d100 si el resultado es menor que la diferencia entre la fuerza y esa característica, se descubrirá que ese jugador es demasiado fuerte para ser Errol Flynn. También se le quitará la máscara. El resultado podrá ser: Mr.T (MA Barracus), Zangief, Bruce Lee, ...

El DJ también puede ser Errol Flynn, por eso los rivales en las aventuras no serán simples masillas sino que harán que Darth Maul parezca un personaje de Moffet Babies en comparación.

El jugador que dirige la fase tiene un modificador positivo de un tercio del valor del dado utilizado (u otro valor convenido).

Se puede decidir repartir puntos de experiencia al final de cada fase para dinamizar el juego.

Tabla de contenidos

Portada	1
Créditos	2
Logo de Exploradores del Averno	2
Logo de la CocoguAWa	2
Advertencias legales	2
Tabla de contenidos	2
Autógrafo dedicado por la estrella	2
Advertencia sanitaria	2
Introducción	
¿Qué es el Rol?	3
Reglamento	
Creación de personajes	3
Reglamento básico	3
Experiencia	3
Desenmascaramiento	3
Reglas avanzadas	3
Biografía de Errol Flynn	4
Filmografía (ideas para aventuras)	4



Advertencia:

Interpretar un fracaso de Errol Flynn puede ser muy dañino para cualquiera.

Dada la fuerte descarga emocional que conlleva la participación en este juego, es labor del DJ velar en todo momento por la seguridad psíquica del jugador, procurando para ello no dar lugar a la violenta situación de vivir una pifia del gran héroe Errol Flynn durante el transcurso del juego.