

TELES & GAITAS

Sodes espías da **TVG** (*Técnicos Vixías de Galicia*), infiltrados na **CRTVG** (*Corporación Radio e Televisión de Galicia*) para salvagardar a cultura do país. Inda que normalmente os espectadores non se enteran, non son poucas as ameazas que agardan o intre axeitado para comprometer as emisións e, por tanto, a estabilidade nacional.

PERSONAXES

Cada xogador debe crear un personaxe seguindo os pasos por orde:

- Rola ou escolle a **especialidade** dentro da **TVG: informática** (1), **forzada** (2), **médica** (3), **mecánica** (4), **xefa** (5) ou **especialista en disfraces** (6).
- Rola ou escolle a profesión de **coartada** na **CRTVG: director** (1), **presentador** (2), **músico** (3), **cámara** (4), **rexedor** (5) ou **técnico de son** (6).
- Escolle o teu **número** entre **2** e **5**. Un número alto significa que eres mellor en **TELES** (modernidade, ferramentas, raciocinio, calma...). Un número baixo significa que eres mellor en **GAITAS** (tradicionalidade, intuición, pasión, vitalidade...).
- Ponte un **nome en clave** coma Porca calma, Lóstrego vermello ou Quinona química.

Cada personaxe comeza equipado cun pase axeitado para a súa coartada, un táser con carga para dous usos, un walkie-talkie e un obxecto relativo á súa especialidade. Este obxecto non é preciso definilo ao comezo da aventura, senón cando se queira empregar por vez primeira.

ROLADAS

Cando fagas algo con risco, o director de xogo poderá pedirte unha rolada dun dado de seis caras sobre **TELES** ou **GAITAS**. Esa rolada pode incrementarse nun dado se é parte da túa **especialidade** e noutro dado se as circunstancias che son propicias (*o director de xogo decidirá en calquera caso*). Rola todos os dados e compara cada un co teu **número**:

- Se a rolada é sobre **TELES** (modernidade, raciocinio), queres rolar igual ou por debaixo do teu número.
- Se a rolada é sobre **GAITAS** (tradicionalidade, pasión), queres rolar igual ou por riba do teu número.

Logo conta o número de **éxitos**:

- Se **ningún dado** foi exitoso, a acción saíu mal. O director de xogo dirá como as cousas foron a peor.
- Se **1 dado** foi exitoso, consíguelo por pouco. O director de xogo engadirá unha complicación, ferida ou custo.

- Se **2 dados** foron exitosos, falo ben. Bo traballo!
- Se **3 dados** foron exitosos, tes un triunfo magno. O director de xogo explicará un efecto adicional que conseguiches.

Ademais, por cada dado que encaixase co teu número exactamente obtés poderes de **TELEGAITA**. Podes empregar cada un para escoller unha das seguintes accións:

- **Narra ti** mesmo o resultado da acción que acabas de tomar.
- Faille **unha pregunta** ao director de xogo que ten que contestar honestamente cun si ou un non.
- Introduce un **novo personaxe** coñecido da **CRTVG** na trama (*Touriñán, Marga Pazos, o señor xuíz de Portozás...*).

AVENTURA

O director de xogo escolle ou rola nas seguintes táboas para crear unha aventura:

QUEN

1. Gayoso	3. Esther Estévez	5. Superpiñeiro
2. Ana Kiro	4. Roberto Vilar	6. Morris

QUERE

1. Destruír	3. Roubar	5. Protexer
2. Replicar	4. Agochar	6. Tocar

O QUE

1. Pixama de Tonecho	3. Dicionario da RAG	5. Disfrace do Xabarán
2. Medidor de maruxía	4. Trompeta de Atilano	6. Carmiña Vacaloura

NA GRAVACIÓN DE

1. Luar	3. En Xogo	5. Xabarán Club
2. O Tempo	4. Land Rober	6. Larpeiros

DIRIXINDO

Xoga para ver como os xogadores consiguen neutralizar o risco. Amosa como o vilán ou a vilá traballa para chegar ao seu obxectivo. Mestura a gravación do programa coas accións dos xogadores. Recorda que tamén teñen tarefas como parte da súa coartada. Non dubides en incorporar todas as referencias da televisión galega que se che ocorran. Pide axuda aos outros xogadores se é preciso. Lembra que o espectáculo debe continuar.

LICENZA

Este *hack* do xogo de rol *Lasers & Feelings* de John Harper está licenciado baixo as condicións **CC BY-NC-SA 3.0**, e foi feito por **Xogón** no ano 2021.