



El juego de rol de hacer colas para jugar mientras haces una cola. En «La Cola» seréis un grupo de fans que hacen cola para conseguir la firma de alguna autora de libros, de una actriz famosa o lo peor, de un influencer de internet.

CREACIÓN DE TU FLJ

Tu fan loco jugable (FLJ) va a tener 4 habilidades entre las que repartirá un +3, +2, +1 y 0.

- ◉ **Barditud:** sirve para negociar, encandilar o embaucar a otras personas de la cola.
- ◉ **Wikitud:** representa tus conocimientos wikipédicos de lo que eres fans. También sirve para tasar objetos, detectar falsificaciones y falsos fans que solo quieren la firma para venderla.
- ◉ **Ninjitut:** sirve para moverte sin ser visto, robar, juegos de manos, en general todo lo delictivo dentro de la cola.
- ◉ **Cuerpitud:** representa tus capacidades físicas, como lo que puedes levantar o lo rápido que te mueves. También representa tu resistencia a frío, calor, sed, hambre, ...

Aparte podrás escoger **2 piezas de equipo** que te darán capacidades especiales y **4 objetos que quieres que te firmen**. No sois muy listos y os habéis preocupado más de que os van a firmar y menos de que vais a necesitar en las largas horas de cola.

Los objetos para firmar (comics, libros, pósteres, etc.) funcionan como una especie de puntos de vida. Si te quedas sin objetos firmables, tendrás que abandonar la cola e irte a llorar a casa porque nunca podrás conseguir de nuevo tu ansiada firma.

Además, podrán ser usados en los tratos y negociaciones que hagas, pero recuerda que debes conservar por lo menos uno para que te lo puedan firmar.

Por último tienes un **contador de Desesperación** que empieza en 0 y que representa lo loco y desesperado que te vas volviendo al hacer una interminable cola.

REGLAS

Las tiradas son fáciles. Para empezar todas son enfrentadas, ya que solo tendrás que lidiar con la gente delante de ti, de detrás de ti y de la organización. El

resto del mundo no existe. Para ti, ahora, solo existe la cola.

Se tira un 1d12 y se le suma la habilidad correspondiente y se compara con la tirada del grupo con el que interactúas. En caso de empate gana siempre el otro grupo.

Si tus FLJ tiene buenas ideas a la hora de enfrentarse a los retos que implican tiradas, puedes darles ventaja que supone tirar 2d12 y quedarse con el resultado que quieran. Usar los objetos firmables en las tiradas también da ventaja. Como usar esos objetos puede ser muy variable, desde meterlo como parte de los tratos hasta lanzarlos al aire para distraer a la gente mientras te cueles.

La Desesperación

En caso de que no haya otro grupo al que enfrentarte, como en tiradas de hambre o calor, la tirada enfrentada será contra tu Desesperación. Tú harás tu tirada normal y el DJ tirará 1d12 y le sumará tu Desesperación.

Cada tirada que falles, sumará 1 punto a Desesperación y cada tirada de pases, restará 1 punto. No se puede tener menos de 0.

Cuando la Desesperación llega a 10, pierdes toda esperanza y abandonas la fila. El DJ puede dejarte hacer un último acto desesperado. Puede ir desde quitarte la ropa y correr desnudo imitando a una gallina para distraer a todos y que tus colegas se cuelen a coger carrerilla y saltarte la valla de seguridad intentando llegar hasta el autor para que te estampe su firma en tu pecho.

EQUIPO

El equipo principalmente te va a dar inmunidad a ciertas cosas o un bono de +1 a alguna habilidad en alguna situación especial.

- ◉ **Silla plegable.** Te proporcionará descanso y algo de confort. **Te hace inmune a cansancio y sueño.**
- ◉ **Saco de dormir.** Perfecto para pasar la noche calentito y cómodo. **Te hace inmune a sueño y frío.**
- ◉ **Ganchitos y patatas fritas.** La base de tu alimentación de fan y lo único que se te ha ocurrido coger en el supermercado de camino a la firma. **Te hace inmune a hambre y puede usarse en tratos como un objeto firmable.**
- ◉ **Botellones de agua y refrescos.** Os mantendrán hidratados y cuando se acaben podrán usarse para mear dentro. **Te hace inmune a sed y mear.**
- ◉ **Cosplay adecuado a la temática de la cola:** Literalmente puede ser cualquier cosa, desde disfraces furros a complejas estructuras de cartón que te hacen parecer un Transformer. **Te da un bono de +1 a Wikitud cuando haces duelos y te hace inmune a algo a tu elección. La inmunidad debe estar relacionada con el disfraz, un disfraz de wookiee te hace inmune al frío.**
- ◉ **Cosplay NO adecuado a la temática de la cola:** Como el anterior pero de un frikismo erróneo, como ir a una convención de Star Wars con un pijama de Spock. **Te da inmunidad a dos peligros cualesquiera, pero te da un penalizador de -1 a Wikitud. Como en el ítem de equipo anterior, la inmunidad debe estar relacionada con el disfraz.**

Puedes usar este equipamiento como ejemplo para crear tus propios ítems de equipo.

CREANDO LA COLA

En «La cola» no hay aventuras, hay colas. Cada cola es única y especial y tiene sus propias reglas, pero el premio siempre es el mismo la deseada firma.

Para empezar hay que definir quién firma y que tipo de frikismo va a haber en la cola. Aquí cabe de todo, desde starfans, trekkies, potterheads, etc. hasta lectores de libros de Sherlock Holmes, seguidores de Trump o imitadores de Elvis.

Seguidamente, debes definir su dificultad con círculos (también llamados relojes) de X quesitos. 3 sería muy fácil y más 10 muy difícil. Los quesitos puede significar cosas distintas, desde horas o noches de espera a gente por delante de ti hasta llegar a estar dentro de los 50 primeros a los que forman.

Cuando consigan algo importante, rellena un quesito. Por ejemplo, conseguir que se vaya el grupo de delante puede ser un hito importante que haga tachar un quesito.



Cuando tachen todos los quesitos estarán delante de su querido autor, su amada dibujante o a punto de besar el anillo papal.

Las reglas de la cola

Al empezar a hacer cola, el DJ dice las normas de la cola que las ha establecido la organización. Saltarse las normas hará que el resto de gente de la cola te denuncie a la organización y debas enfrentarte a ellos por mantener tu sitio. Veamos algunos ejemplos de reglas de la cola.

1. No se abandona la cola. El que se va pierde su puesto.
2. No se guardan sitios.
3. Una firma por persona.
4. Nada de fumar, comer o beber en la cola.
5. El cordón de seguridad marca como va la fila.

Lo importante es que cada regla se pueda ser saltada con una habilidad. «No abandonar tu sitio» con Ninjitud, «Nada de comer en la fila» con Cuerpitud, etc. La idea es que las reglas se puedan saltar por lo menos una forma lógica.

El orden en la cola

El objetivo del juego es robarles el sitio a los de delante y defenderse de los intentos de colarse de los de detrás. Así que tus FLJ deberían poder saber quien está detrás y delante para defenderse de unos y atacarles a otros.

Si hay límite de firmas, pueden contar cuanta gente hay delante en la fila y a cuantos grupos tienen que eliminar o colarse para conseguir su firma. Pueden tirar Wikitud para sacar información sobre esos grupos.

La gente de delante

Esta es la gente a la que debes eliminar. Las formas son variadas. Tal vez puedas engañarlas para que se vayan, quizás puedas intimidarlos y que se vayan o puede que puedas negociar con ellos un trato.

Si fuera necesario la desesperación de este grupo siempre será un punto menos de la menor desesperación de tu grupo de FLJ. Están por delante y está claro que tienen algunas esperanzas más de conseguir.

La gente de detrás

Esta gente son tus enemigos directos, quieren lo que tú ya tienes y pasarte por encima les podrá más cerca de su ansiada firma.

Si fuera necesario la desesperación de este grupo siempre será un punto más de la mayor desesperación de tu grupo de FLJ. Como mínimo tienen que estar un poco más desesperados que tu grupo FLJ.

Avanzar en la cola y defender tu sitio

El objetivo principal de la partida será defenderse de los ataques de los que están detrás y fastidiar a los de delante para colarte o para hacer que se vayan. Cada puesto ganado es un paso hacia la victoria (y seguramente un rellenarás un quesito)

Como se dice todo vale en el amor y la guerra, así que cualquier táctica es buena, seducción, intimidación, soborno, engaño, incluso duelos de frikismo en el que más sabe del tema de la firma.

Los organizadores

Los organizadores son casi dioses en la cola, Hacen y deshacen a su gusto, y solo auténticos héroes osarían y conseguirían engañarlas.

Creando gente de la cola

Para crear gente de la cola debes repartir 6 puntos entre las 4 habilidades y tirar 1d10 en cada columna de esta tabla para darles un poco de personalidad.

Las ventajas darán +2 a la tirada si es aplicable en la situación y las desventajas darán un +2 a los FLJ si las conocen y pueden explotarlas de alguna manera.

Si quieres, dales un objeto firmable y un ítem de equipo que pueden usar y que será el botín que pueden llevarse tus FLJ, si los derrotan.

1d10	Descripción	Ventaja	Desventaja
1	Uberfrik	Entrenamiento militar	Terraplanista, conspiranoico, antivacunas,...
2	Madre/Padre con 1d6 menores a su cargo	Se comería lo que vomitaría una cabra	Vejiga pequeña, solo puede cagar en su casa
3	Cazafirmas profesional	Mochila como el bolsillo de Doraemon	Sin nada preparado
4	Fan con disfraz cutre	Abuela que te trae tapers	Resaca mortal
5	Alguien exactamente igual que uno de los FLJ	Amigos en la organización	Batallitas friki
6	Señora o señor mayor que se ha equivocado de fila	Atrapado en el tiempo y debe repetir la cola hasta conseguir la firma	Hipersensible a la luz
7	Fan muy bien disfrazado	Suerte del enano	Estoy viejo para esta mierda
8	Esperacolas a sueldo	Danza lucha	Ubercuñado
9	Un famoso o famosa fan del que está firmando	Mirada inspiradora	Eventos familiar en unas horas
10	Organizador infiltrado	Furgo camperizada	Adictos a los juegos de mesa, cartas, etc.

Otros peligros de la cola

Como DJ, cuando creas conveniente o, si quieres mecanizarlo, cuando la Desesperación total de todos los FLJ sea múltiplo de 3, puedes sacar alguno de estos peligros típicos de cola a los que deberán enfrentarse los FLJ. El peligro puede afectar a todos, como el calor, o a un FLJ en concreto, como una vejiga débil.

- **Mal tiempo:** No es un único peligro. Puede venir en varios formatos, como calor, frío, lluvia, etc.
- **Cansancio.** Horas de pie tienen su coste.
- **Sueño.** Si vas a hacer cola durante días dormir es importante.
- **Hambre.** No solo de frikismo vive el friki.
- **Sed.** La hidratación es la base de la belleza.
- **Mear.** El canario necesita que le cambies el agua.
- **Cagar.** Problemón si eres una persona de un solo trono.

Recuerda que estos peligros no son simples tiradas, tendrán, por ejemplo, que buscar algo que beber si tienen sed e igual tienen que intercambiar un objeto firmable por un refresco con los delante.

LICENCIAS

Creado por [Gwannon](#). Hecho bajo licencia [CC BY 4.0](#). Tienes en [Github](#) todo el código fuente para que puedas hacer con ello todo lo que quieras. Creado para la [One-Page RPG Jam 2025](#).

Imágenes

Todas las imágenes son de uso libre y aquí puedes encontrarlas.

- [Different people stand in queue characters row by upklyak](#)
- [Author Brandon Sanderson signing one of this book by Ceridwen](#)
- [De cerca o retrato de un lindo cerdo negro by freepik](#)
- [Personajes en kigurumi, personas con disfraces de animales en fiesta de pijamas by upklyak](#)
- [Colección de elementos de personajes de videojuegos dibujados a mano by pikisuperstar](#)

