

DE YAKUZA A AMO DE CASA

JUEGO DE ROL

SISTEMA PAR
SISTEMA PAR



DE YAKUZA A AMO DE CASA

Este es el juego de rol de Yakuza a amo de casa. Todo esto viene del anime y el manga de la propia serie, tal y como se llama el juego. Para jugar a este juego no necesitas haber visto el anime, pues aquí te daremos las pautas, la ambientación bien detallada y todo lo que necesitas. Si es verdad que si ves la serie, aparte de unas buenas risas, entrarás en sintonía con el juego, ya que entenderás que este juego es todo comedia y con toques críticos.

Lo que si es necesario es saberte el Sistema Par (está gratuito en la propia web que saldrá esto) ya que hemos decidido hacerlo mediante este sistema, ya que es sencillo, gratis y pegará bastante con las acciones que se harán.

Este juego tratará de que fuiste hace tiempo un yakuza y ahora has decidido dejar todo ese mundo y ahora has decidido hacerte amo de casa. Hemos elegido ser yakuza por la serie y así tener esa ambientación pero en tu partida podrás ser de un grupo criminal a amo de casa, eso es elección tuya. Lo que importa es que has dejado la calle y todos los delitos e ilegalidades para hacerse amo de casa.

Así de simple el juego y así de divertido suena. Así que ponte las pilas que viene el juego en sí.

¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR?

Necesitas mínimo 4 personas que quieran ser amos de casa, el máximo os lo dejamos a vosotras. Necesitaréis unos 8-10 dados de 6 caras, varios folios para escribir, bolígrafos, rotuladores, lápices y algo rico para dar de comer a todas. No olvides unas tijeras para cortar papelitos y un tarro, o una gorra, que se use como bombo para coger papeletas. También tiempo para jugar, ya que puedes terminar en 2 horas o alargarlo bastante.

¿DE QUÉ TRATA?

Para no repetirme tanto iré a lo que venís a buscar. Este juego trata de ser amo de casa, pero solamente puede haber uno en el barrio. Os habéis dado cuenta que no hay mayor amo de casa que quienes presiden y llevan la asociación de vecinos. Por eso os habéis metido en ella, para ser el presidente de la asociación. Con eso conseguirás el respeto de todos y conseguirás ser el amo de la calle.

Este juego no es cooperativo, para nada además, debéis de pelearos, de manera metafórica, para llegar hasta arriba de la presidencia. Podéis colaborar en algún momento para echar para atrás los planes de uno, pero recuerda que solamente uno puedo ser el presidente.

Sois un grupo de antiguos yakuzas que os conocéis, no es necesario que seáis amigos, que estéis en el grupo de Telegram de la asociación y desde allí mandan las tareas para el barrio: limpiar el parque lleno de botellas por un botellón, hacer una barbacoa para el barrio o pintar algún edificio nuevo.

Esas serán vuestras tareas a partir de ahora. Servís al barrio, no al jefe de una banda.

Y ahora os toca pelear por ascender. ¿Quién se ganará el favor del vecindario? ¿Quién

será el próximo presidente de la asociación? ¿Qué retos vecinales os aguardan?

COMPETICIÓN

Aunque el juego sea competitivo sigue siendo un juego, por lo que hacer trampas es bastante absurdo ya que debes seguir el rol y listo. Venimos a divertirnos. En este juego habrá algunas acciones que son secretas, como el miedo o la obsesión, por lo que al tirar de obsesión y darte un dado más no dirás cual es la obsesión, sino que lo harás y listo. Y al igual que con el miedo, no lo escondas y quítate un dado cuando te toque. Esto al final es un juego de rol y debemos hacer de nuestro rol y si tu personaje tiene miedo a las arañas, pues tendrás que interpretar eso e intentar que nadie lo sepa para que no te incordien con ello. Esto es un breve inciso para advertir, haced una mesa sana, amable y divertida.

AMBIENTACIÓN

En el anime está ambientado en Japón y aquí podrías hacerlo perfectamente en Japón, o en cualquier otro lugar. Ya sea en un barrio de Santiago de Chile o bien en un barrio de Marruecos. Aquí estará ambientado en un barrio completamente inventado en un mundo completamente inventado también, ya que no tiene ninguna importancia para la historia. Lo que sí es recomendable es decir que hay en el barrio, cuántos parques hay, supermercados, tiendas especializadas... todo eso te ayudará para la historia que iréis montando poco a poco tras un largo año en el juego.

¿CÓMO SE JUEGA?

Lo primero es que se usa el Sistema Par para esto, por lo que deberás familiarizarte con el sistema y aquí solamente se explicarán las reglas nuevas para este juego, por lo que algunas cosas si no has leído el manual no las entenderás.

Lo segundo es que es un juego bastante narrativo, y muy exagerado. En este juego para tener que tirar los dados deberás de hacerlo con cosas que a simple vista son innecesarias en otros juegos, como cocinar o limpiar los platos, aquí es en esos precisos instantes donde se debe tirar dados. Cada tirada de ello deberá venir con una narrativa de por qué lo has hecho de esa manera. No vale con un "friegó los platos" no, no. Demuestranos como lo harías tú, cómo lo haría un verdadero amo de casa y motivate mucho con ello.

Y por último, este juego se podrá jugar con una máster que sea fija, o bien, (que es lo que recomendamos) es que la máster se vaya turnando en cada escena. Así la competición será dura para todas las que juguéis y podéis ser quienes pongan los retos a las demás jugadoras.

DURACIÓN DEL JUEGO

Las partidas de este juego no deberían de durar más de 4 horas, dependiendo de cuanto queráis alargarlo y el número de jugadoras en la mesa, telegram o Discord. Lo que sí es importante decir antes de que sigas leyendo, es que no se pueden hacer campañas

del juego. El juego está diseñado para hacer un one-shot y después jugar otra vez con otros personajes y escenarios. Se podría decir que es un minijuego para echarse unos piques y unas risas interpretando a un antiguo yakuza.

REGLAS DEL JUEGO

Este juego tiene algunas reglas especiales. Primero vamos a ver cuales son las habilidades que hay y en qué cambian cada una. No te preocupes que es bastante sencillo y no hay muchas reglas nuevas para este juego. La creación de personajes es igual en este juego pero cambiando las habilidades. Al igual que Golpe de Suerte y en este juego llamado “Modo Yakuza” en vez de adrenalina, empieza con uno cada personaje. Aunque para conseguir más de las dos acciones debes de jugar y seguir leyendo las reglas, no se consiguen de la misma forma.

CREACIÓN DE PERSONAJE

La creación de personajes es simple, antes de empezar a poner los dados que queréis en las habilidades debéis de hacer un trasfondo común. ¿De qué banda era tu personaje? ¿Con quien se lleva? ¿Sois amigos, enemigos o familiares? ¿Tenéis familia? Todo eso debéis de pensarlo. Además tendréis que buscar un apodo de yakuza para vuestro personaje, así os metereis muchísimo más en el juego, si es que aún no lo estáis con todo este material. Daros unos minutos, los que queráis, para ello y después haced vuestra ficha de personaje acorde con vuestra historia.

HABILIDADES

Limpieza: en estas tiradas son para todo tiempo de limpieza. Desde los platos, el suelo, usar la fregona o la mopa, o pasar el trapo.

Cotilleo: esta es importante, nadie puede decir que es un verdadero amo de casi si no es un cotilla. Esta sirve para difundir bulos, para acordarte de el mejor sitio donde venden verduras o para amenazar a alguien por el cotilleo que sabes y le implica.

Fuerza: aunque este juego no trate de peleas físicas alguna que otra vez deberás levantar el sofá para limpiar por debajo, hacer una mudanza o bien llevar todo el material del evento de una punta de la calle a otra.

Cocinillas: cocinar es importante en este juego, y en la vida real, por lo que esta habilidad debes de tenerla en cuenta también. Sirve para hacer un buen estofado, saber cual es la verdura que no está pocha y así ahorrarás, o para hacer cualquier repostería.

Cuidado: el cuidado facial, el cuidado de la casa, cuidar del perro... todo tipo de cuidados entra en esta habilidad. Como por ejemplo ahorrar en la compra, saber ponerte cremas anti caídas o peinar y teñir a tu hijo.

Instinto yakuza: aunque ya hayas dejado toda tu vida de yakuza atrás aún te quedan restos de ella. Tu instinto asesino no se pierde así por que sí. Esta habilidad servirá para pelearte en las ofertas por esos calzoncillos de aguacates a buen precio, para ver el peligro que se aproxima o para salir corriendo detrás de algún malhechor. También puedes usarlo para intimidar a alguien.

MODO YAKUZA

El modo Yakuza es como "adrenalina" lo que pasa que se ha cambiado el nombre para que encaje con el juego. Se usa de la misma manera, para tirar los dados que salieron impares se vuelven a tirar de nuevo. Si no sacas un crítico con la tirada en modo yakuza tendrás una penalización de 1 dado menos en el siguiente escenario.

MIEDO Y OBSESIÓN

Esto es igual también, pero recomendamos no enseñar esto a nadie y mantenerlo en secreto siempre que se pueda, al igual que las ventajas y desventajas, para que no se aprovechen de ello en la partida. Al hacerlo en secreto y al ser usado en alguna tirada se debe de decir que se usa la meta, o miedo, sin decir el porqué, se debe de confiar en las jugadoras ya que es un juego y no una lucha a vida o muerte.

INICIATIVA

Este juego no tiene enfrentamientos físicos, puede que toque alguna vez, pero es muy raro. Lo que sí que habrá es momentos de tensión donde hay que ser más rápido que la otra persona. Para saber quién empieza se tirará los dados dados de instinto yakuza y se sumarán los números pares. Quien saque el número más alto de la suma de pares empezará, después irán los demás en orden descendiente.

PIFIAS Y CRÍTICOS

Cuando sacas una pifia o un crítico es igual que con el manual, debes elegir una ventaja o una desventaja, depende de si es pifia o crítico. Pero con las pifias podrás elegir entre lesión de 3 meses al hacer la acción o elegir una nueva desventaja. En cambio, si ya tienes 3 desventajas no podrás elegir y deberás de recibir una lesión. Si estás usando algo de la tienda puedes elegir romper el objeto y no recibir ni lesión, ni desventaja. Pero como es obvio, pasará algo malo que dificultará todo.

VIDA Y MUERTE

En este juego no existe la vida, y mucho menos la muerte. No hay vidas límites ni nada de eso. Los personajes no pueden morir, pero si lesionarse de alguna manera al sacar una pifia o con algun boicot de alguna otra jugadora. Las lesiones serán en una articulación y durará 3 meses. Esa lesión hará que pierdas 1 dado en las tiradas que tengas que usar esa articulación o parte del cuerpo. Si te rompes un dedo cargar algo, o ponerte a dar martillazos hará que pierdas 1 dado.

EL CHISME

El cotilleo, es chisme, el saber quién está con quien... Todas esas cosas en otros juegos puede que no sirvan para nada, pero aquí es muy importante. Pon el oído, extiende el rumor, guarda secretos y escóndete en el baño para escuchar sobre lo que hablan. Con todo esto podrás tener poder sobre alguien y joderle. Para estas tiradas se debe de tirar de "cotilleo" si se falla no podrás verlo, escucharlo o leerlo. Cuando se acierta la tirada

la máster te lo debe decir a ti en secreto, y a nadie más que no hayan acertado la tirada. Si fallas por un éxito te podrá decir alguna pista, pero poco más. Y obviamente una pifia es que te pillen cotilleando, algo que sería muy malo para ti y tu reputación. Y un crítico es que dice algo de más, con lo que recibirás más información de la adicional. Podrás incluso fijarte en su expresión corporal.

BEBER SAKE

Beber sake en Japón, y en el entorno yakuza también, es algo muy cultural. Por lo que rechazar sake es buscar un poco de pelea. Busca una buena excusa para ello. O mejor dicho, para rechazarlo deberás tirar de “instinto yakuza” y buscar una excusa si lo superas. Sino, tendrás que beber y emborracharte. Esto puede ser un arma de doble filo porque también deberás beber tú.

Para emborracharte deberás de beber 3 vasos de sake, o un vaso de sake fuerte. Si te emborrachas no podrás sacar críticos, si lo sacas es como pasar la prueba y ya. Al día siguiente estarás de resaca y perderás 1 dado en todas las habilidades en el siguiente escenario.

VENTAJAS, DESVENTAJAS E INVENTARIO

Todo esto debería ser secreto, que nadie sepa nada de ti, no vayan a jugar en tu contra con todo eso. Podrás tener 3 ventajas y 3 desventajas de máximo, cuando vayas a tener una nueva deberás eliminar una de ellas y poner la nueva.

El inventario también puede ser secreto, ya que todas las jugadoras empiezan con 100 monedas, y cada 3 meses ganarán otras 50 más. Para comprar algunas cosas deberás de hacerlo en secreto, para que nadie sepa lo que has comprado. Entre escenario y escenario podréis ir a comprar en secreto. Y podéis elegir que os lleváis o no, sin tener que decir a nadie que habéis comprado, ni cuánto dinero os queda. Todo lo que compréis os podrá ayudar en el futuro, o puede que no, pues son instrumentos para arreglar, limpiar mejor o plantar. El inventario es ilimitado, pero solamente podrás llevar al escenario un máximo de dos artículos.

Aquí abajo os dejo el listado para comprar, recordad que podéis poner vuestros artículos y cambiar lo que queráis para vuestras partidas.

TIENDA

Destornillador inalámbrico: si debes desatornillar, o atornillar, te da un éxito automático (60 monedas)

Plancha extra plus: plancha la ropa más rápido, si estás a un éxito de conseguir crítico, esta plancha cambia ese fallo por éxito para darte el crítico (120 monedas)

Semillas duraderas: te dan un dado a la hora de plantarlas (30 monedas)

Bicicleta eléctrica: te da un éxito si la coges. Te dará ese éxito en cualquier dado que uses encima de la bicicleta (200 monedas)

Sake fuerte: este sirve para los día a día cotidiano, ya que quien lo tome pierde 1 dado en todas las habilidades en el siguiente escenario. Con un vaso valdrá para emborra-

charse (80 monedas por botella, ya que una vez usado se perderá)

Aspirinas antiresaca: si has tomado mucho sake, o sake fuerte, te quitará ese dolor de cabeza y recuperarás el dado perdido (50 monedas)

Mata insectos: te da un éxito a las tiradas para matar mosquitos, hormigas y moscas (50 monedas por spray)

Mata insectos plus: un éxito a las tiradas para matar cualquier insecto (90 monedas por spray)

Megáfono sonoro: te da un dado a las tiradas para atraer a la gente con el megáfono (70 monedas)

Guantes de carpintero: estos guantes harán que al sacar una pifia usando los guantes en una construcción se vuelva a repetir la tirada. Los guantes se romperán al sacar la pifia (80 monedas)

Reflex: te cura la lesión que tengas en ese momento (50 euros usarlo)

CREAR UNA PARTIDA

Para ello lo primero es los personajes, que ya deberían de estar hechos. Ahora tocará ponerle un nombre al barrio donde os encontráis y un nombre a la asociación de vecinos, podéis usar tanto el barrio como el nombre de cualquier lugar que queráis siendo inventado o no. Después de ello debéis de poner unos estatutos cortos, o mejor dicho, debéis de decidir entre todas que quiere hacer la asociación, que quiere conseguir y cuáles son sus políticas sociales. Cuando toda la mesa haya decidido eso empezará la hora de hacer los PNJS de dentro. Debéis de poner un presidente, una tesorera, y, mínimo, un par de vecinos que estén apuntados a ella. La popularidad de la asociación es cosa vuestra, por lo que podéis hacer 4 PNJS porque nadie conoce la asociación, o bien, podéis hacer 50 de ellos. Para hacer un PNJ debéis de poner un nombre, una posición dentro de la asociación y su forma de ser. Hacer descripciones físicas ayudará para luego acordarte de esas personas. Entre todas debéis de poneros de acuerdo, podéis hacer un par de personajes cada una y después juntarlos dentro de la asociación. Tampoco estaría mal, si es que queréis complicarlo un poco más, poner quien se lleva bien con quien, y quienes se llevan mal. Tampoco hace falta poner mucho más en sus relaciones de amistad, ya que un año da para mucho y pueden pasar muchas cosas. Que la mesa decida cuánto cotilleo y drama quiere meter en la partida.

Todos los personajes, y los que pueden entrar nuevos, son públicos, no hay secreto para verlo como son vuestras fichas de personaje.

ASOCIACIÓN DE VECINOS

La asociación de vecinos es el punto álgido de este juego. Todo este juego dependerá de la asociación. Va a estar explicado para jugar sin una máster fija, luego más adelante se explicará cómo es con una que haga de máster toda la partida.

La asociación de vecinos hace un evento, fiesta, actividad o acción una vez al mes. Por lo que al final tendrá que ver 12 eventos en total, más el evento de fin de año. Todo esos eventos son los que puntuarán para ver quien es el presidente a final de año, ya

que son las elecciones una vez al año.

La asociación de vecinos empieza con un número determinado de personas y poco a poco podéis ir metiendo nuevos PNJS. Eso será decisión del máster de turno, dependiendo de cómo de bien hayan hecho el evento y lo público que haya sido. Este PNJ, o esos ya que pueden ser varios a la vez, deberán ser hechos por la máster que haya terminado esa escena.

EVENTOS

Los eventos son una vez al mes, así está acordado en el calendario de la asociación, ya que no hay ni tanta gente ni tanto dinero para más. Los eventos serán cosas comunes de una asociación. Hacer una paellada, ir a llevar a un anciano a su casa o ayudar con la limpieza de graffitis.

PREPARAR LOS EVENTOS

Para esto cada jugadora deberá escribir 4 eventos, si sois más de 4 jugadoras podéis poner 3 eventos por persona para no acumular tantas papeletas. Debéis de apuntarlas en secreto y cada mes se sacará una de ellas al azar(en cada escenario). Quien esté de máster en ese momento deberá plantear ese evento, de la manera que le convenga pero siguiendo el evento. Al final del año, antes de acabar, la asociación hará el evento más grande jamás visto, por lo que cada una debéis elegir uno en secreto y dejarlo aparte para el evento final. Este debe ser algo más grande y nadie hará de máster. Así que... hay barra libre para la imaginación en el evento. Aquí pensad por todo lo alto para poner en la papeleta.

LISTADO DE EVENTOS

Pegar carteles de las fiestas del barrio

Organizar mundialillo de fútbol

Comida a la fresca

Mercadillo solidario

Charla sobre educación vial

Asfaltar carril bici

Limpiar pintadas de la asociación

Carrera contra la leucemia

Recoger el botellón

Reparar columpios

Fiesta en la asociación

Plantar árboles en la calle

ANIVERSARIO DE LA ASO

En los demás eventos deberás poner cosas más mundanas y cotidianas, por ejemplo quitar las malas hierbas del parque o ir a pegar carteles. Pero el aniversario es totalmente diferente, es el todo o nada de la asociación de vecinos. En tu papeleta deberás

detallar bastante más. Este evento es único por lo que deberás detallar con bastante énfasis todo lo que quieres hacer para el aniversario. Piensa en grande y escribe mucho, como si quieres escribir un folio entero sobre como será tu evento.

PRESIDENTE DE LA ASOCIACIÓN

Para eso estáis aquí, ¿no? Para luchar y ser quien gane el favor vecinal. Para llegar aquí hay que puntuar y esa puntuación la eligen las jugadoras. Una regla de la puntuación es que es secreta y no puedes votarte a ti misma. Recuerda es rol, vota con sabiduría.

En tu votación deberás elegir quién ha sido la mejor, se llevará 2 puntos y quién ha sido la peor, que se llevará 0 puntos. Quienes no tengan votos se llevarán 1 punto. Después de que todas hayan votado se hace recuento y se verá quienes son los mejores y peores para ser presidentes.

Quien recibe 0 puntos en la puntuación del escenario se llevará 1 “modo yakuza” para que lo pueda usar cuando lo desee.

En el evento final, el último evento de la jornada que es el aniversario, será diferente. Se deberá votar de quien se lleva el máximo de puntos a quien se lleva 0 puntos. Por lo que quien gane ese evento se llevará el máximo (contando desde 0 hasta el número de jugadoras). En caso de empate la mesa decidirá de manera pacífica quien se lleva esos puntos.

Quien al final de toda la partida tenga mayor numero de puntos será el próximo presidente de la asociación de vecinos.

DIA A DIA

Estos escenarios pequeños no sirven para puntuar dentro de la asociación, pero sí que servirán para penalizar o bonificar en los siguientes escenarios. La forma de votalos es igual que con la de presidente, la diferencia es que votas para ver quien ha sido el mejor amo de casa y quién el peor, quienes no salgan no obtendrán nada, ni bueno ni malo. El día a día se hará 1 vez cada 3 meses, por lo que habrá 4 en total.

Estos días a días serán igual que los eventos, pero sin tener que ver con la asociación, serán problemas y temáticas de vuestra casa.

Quien haga de máster en el día a día cotidiano tendrá que exponer el problema, por ejemplo, quitar las malas hierbas del patio. La máster puede poner PNJ si quiere y pondrá todos los problemas que se le ocurra. Las demás deberán lidiar con ello de la mejor manera posible haciendo acto de sus habilidades, ventajas y desventajas. Ser un amo de casa no es nada fácil y aquí lo podréis ver perfectamente...

PREPARAR EL DIA A DIA

En este se deben de hacer 2 papeletas por persona. Se hará 4 veces al final de la partida, por lo que cada una deberá hacer de máster en un día a día. Si sois más personas en la partida podéis poner todos los que queráis para hacer uno por persona.

LISTADO DE DÍA A DÍA COTIDIANO

Plantar lechugas y tomates en la terraza
Limpiar todos los cristales
Hacer la compra en rebajas
Quitar un nido de abejas de tu casa
Hacer una casa para el perro
Arreglar un enchufe

MEJOR AMO DE CASA

Para ser presidente de la asociación deberás de ser el mejor amo de casa, es casi lo mismo. Estos minijuegos servirán para bonificar o penalizar en el siguiente escenario. Quien consiga ser el mejor amo de casa conseguirá una ventaja extra, a elegir, y quien sea el peor amo de casa conseguirá una desventaja aleatoria.

MASTER ROTANTE

Como se ha dicho antes hay dos maneras de jugar a este juego. Con una master fija o con máster por escenario. Aquí hablaremos de la máster que va rotando por escenario. Como es lógico debe de haber 12 meses, por lo tanto 12 escenarios que debéis dividir entre cuantas personas seáis para que exista la igualdad de puntos. Y debe de haber un “día a día cotidiano” por máster. Quien esté de máster en ese momento deberá decidir todo: cuando se tiran los dados, los PNJ, los retos, llevar a cabo la actividad de la asociación...

Los escenarios acaban cuando la máster así lo ve bien y lo comunica a la mesa, que deberá decidir si es hora de cerrar o no, si se ve que hay que cerrar las jugadoras deberán ir cerrando sus tramas y dejar paso al cambio de máster, que será siguiendo el orden de las agujas del reloj, o como más os guste. La máster no tendrá ningún poder sobre las votaciones, tendrá la misma autoridad que las demás, su voto no vale más, ni tampoco puede amañar nada.

En el evento de final de año, como se dice más arriba, no hay máster, ¿cómo se va a hacer eso? Bueno, pues de la manera más caótica posible. Al tener que explicar el evento de manera detallada el escenario ya debería estar medio montado. Antes de empezar con la acción podéis coordinaros un poco, pero al ser el último, donde os jugáis muchos puntos, podéis ir a molestar. Por lo que es muy caótico. Todas haréis de vuestros amos de casa y también podéis hacer de PNJ, siempre siguiendo el rol que juega ese PNJ. Por lo que las acciones y las tiradas de dados deberá decidirlo la mesa en conjunto, más caos aún, ahora entenderéis lo que es organizar un evento a gran escala.

MASTER FIJO

Con una que haga de máster fijo la cosa no cambia tanto, ya qu será una competición entre todas las demás. La máster fija podrá votar, al igual que todas sin superioridad y de forma secreta. No hará falta que se hagan papeletas, ya que la máster hará todos los eventos y los de día a día también. El evento de fin de año lo dirigirá la máster tam-

bién. El juego no cambia en nada, solamente que la máster no participa en la competición por ser el presidente.

LISTADO DE VENTAJAS

Recuerda tener las ventajas y desventajas en secreto, pero también recuerda usarlas, que para eso estamos haciendo rol y hay que interpretar. La ventaja inicial será elegida por esa jugadora siempre intentando que tenga algo que ver con el mote que tenía cuando era un yakuza. Aquí van algunas ventajas para este juego:

Veloz: +2 a la suma de iniciativa.

Hígado de hierro: el sake no te afecta, no conoces, ni conocerás, lo que es la resaca.

Golpes certeros: cuando usas un martillo, o algo para golpear algún objeto, recibes 1 dado extra.

Desactivador de bombas: empalmar cables, arreglar cableados o trucar algo es un aperitivo para ti. Recibes 1 dado extra a esas tiradas.

Oído fino: puedes escuchar los cotilleos a una distancia prudencial y con todo lujo de detalles. Solamente pon el oído (15 metros de distancia).

Destripador: cortar un filete o rajar las tripas a un bacalao es tarea fácil. +1 éxito en esas tiradas que tengan que con ello.

Sigilo: no serás escuchado si no quieres. Esto te servirá en algún momento, o eso espero.

Francotirador: puedes lanzar un objeto y acertar en el blanco fácilmente. Ya sea un insecto, o una persona. Recibes 1 dado extra al lanzar.

No dejar huellas: la limpieza de cuerpos y de lugares de crímenes fue tu especialidad.

Por eso ahora no dejas ni una mota de polvo al pasar el trapo o la fregona. Un dado extra en esas tiradas.

Tesorero: encontrarás las mejores gangas y sabrás ahorrar mejor que nadie.

LISTADO DE DESVENTAJAS

Debéis elegir una por jugador, intentad que encaje con su historia y pasado. Sigue el juego y úsalas intentando que nadie más sepa cual es tu desventaja.

Chivato: si descubres un secreto y alguien te pregunta por ello debes de tirar de cotilleo. Si lo fallas deberás de contarle el secreto, sino podrás mentir o callarte.

Manos limpias: nunca te ha hecho falta pegar un puñetazo, tenías siempre a gente que hacía esas cosas por ti. Por lo que pierdes -1 dado en las tiradas de fuerza que sean para mover, pegar a alguien o levantar un objeto pesado.

Manazas: no se te da bien usar objetos con destreza. Lavar platos y cortar comida no es lo tuyo. -1 dado a esas tiradas.

Conspiranoico: tu instinto de yakuza funciona de manera aleatoria, nunca sabes si es verdad o no lo que te dice el instinto. Tus tiradas de instinto reciben -1 dado menos a la

hora de recibir sorpresas (se te caiga algo encima, un balón te vaya a golpear...)

Drogadicción: no puedes acercarte a productos químicos durante mucho tiempo. Te quedarás enganchado a ello.

Servicial: nunca, nunca, podrás rechazar un vaso de sake.

Vago: te da igual dejar motas de polvo o manchas por el suelo, no eres exquisito. -1 dado en la limpieza de suelo.

Falso yakuza: nunca fuiste un yakuza de verdad. Te juntaste con alguno en tu juventud pero nunca perteneciste a la banda ni hiciste movidas chungas. Empiezas sin modo yakuza, podrás ir consiguiendo durante la partida.

Cara grasienta: tu cara está muy grasienta y desgastada, por lo que no la cuidas nada. -1 dado en cuidados de cara.

Derrochador: nunca miras los precios de los productos, por lo que no sabes donde están las mejores gangas.

¡A FREGAR!

Y hasta aquí el manual de este juego. Con esto ya podéis jugar. Ahora solamente os queda hacer las fichas y la asociación de vecinos. Es un manual que se lee en 20 minutos y se explica en 10, por lo que no debería de ser muy difícil de sacar a mesa. Ahora os dejamos un listado de ventajas y desventajas para que no tengáis que pensar mucho, recuerda poner las vuestras para que sea más divertido y más vuestro el propio juego. Y ahora ya me despido. Hasta pronto, futuro presidente de la asociación.

NOMBRE
MIEDO
OBSESION



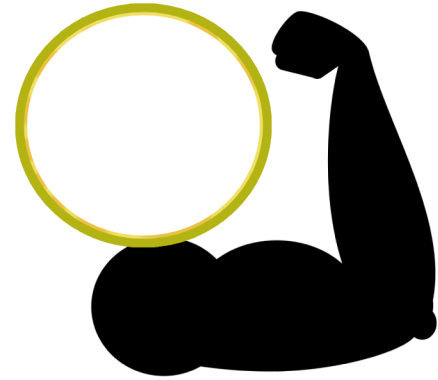
PUNTOS ASOCIACION



LIMPIEZA



COTILLO



FUERZA



COCINILLAS



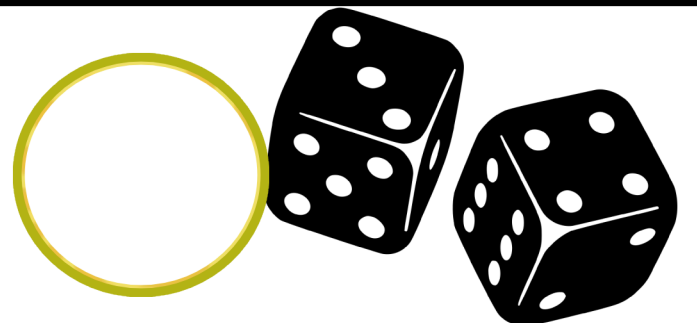
CUIDADOS



INSTINTO



MODO YAKUZA



GOLPE DE SUERTE

VENTAJAS

DESVENTAJAS

INVENTARIO

Sistema Par no entiende de licencias
Por lo que puedes hacer todo lo que desees
Puedes hacer más contenido para “ De Yakuza a amo
de casa”
O de cualquier otro juego de este sistema.

Twitter: @asaltaelrol
Correo:asaltadorasdelrol@gmail.com

Más contenido en:
<https://asaltadorasdelrol.wordpress.com/>



SISTEMA PAR
SISTEMA PAR