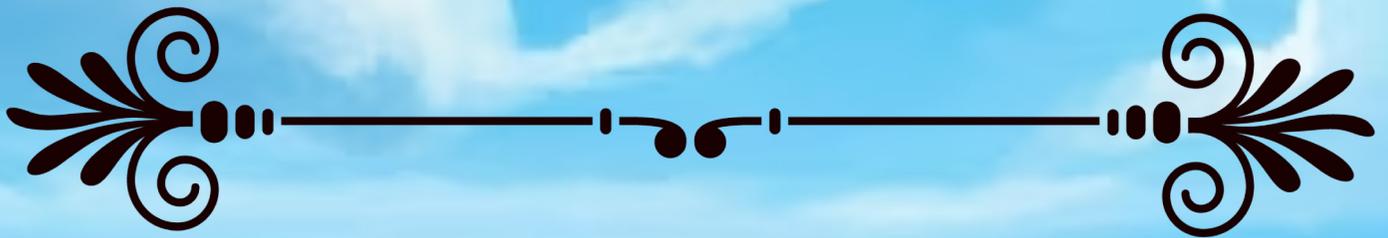


AMISTAD Y AVENTURAS



PARA PARTIDAS DE ROL
ESTILO SHONEN



SISTEMA PAR
SISTEMA PAR

Un módulo, una herramienta o como quieras llamarlo
¡poder echar una partida de anime con Sistema Par!

Conseguir nuestras metas es lo primordial,
pero mientras se buscan haremos promesas,
encontraremos aliados y enemigos,
lloraremos por pérdidas o desesperación,
o nos pasarán cosas bonitas como encontrar a tu familia.
Todo esto es lo típico de los animes rollo shonen
y aquí vas a poder vivir todo esto con dados y papel,
¿no es genial?

Esto es para jugar rollo shonen,
pero no para satisfacer las pajas de un tío cis hetero y blanco,
cambia todo lo malo y haz que todes disfruten.
Mete maricas, bolleras, trans, racializades, discas...

Esto es para todes, no para unos pocos.
Hazme la promesa de que harás una partida divertida, ¿vale?
Ahora a disfrutar muchito

Cuchi

¡Voy a conseguir mi sueño!

Aventuras, amistad, promesas, amor, amigos que se van, drama, acción, arcos, experiencia, enemigos únicos... ¿No os gustaría vivir un buen shonen en vuestras partidas de rol?

Gracias a Sistema Par podréis jugar a *Amistad y Aventuras*, un juego donde crearás tu propio mundo para vivir tus aventuras y tus sueños con tus amigos.

¿Queréis ser unos piratas queriendo derrocar al gobierno? Puedes hacerlo. ¿Queréis ser unos samurais buscando a vuestro antiguo general de guerra que os obligó a hacer todo tipo de atrocidades? También podrás.

Tú y tus amigos queréis cumplir un sueño, y nadie ni nada os va a parar. Mientras buscáis ese sueño vendrán nuevos sueños, nuevas historias y nuevas amistades. Encontraréis amigos por el camino, algunos enemigos que tendrán sus motivos para serlo, drama y traiciones. Un shonen en toda regla.

Aquí se ha quitado que haya un protagonista principal, ya que eso sería dar más interés a una persona que en otra. Todos sois igual de importantes en esta historia, ya que el rol trata de crear una historia conjunta no una historia alrededor de una única persona.

Con este módulo todo es posible. Podrás disfrutar de hacer un shonen sin tener lo malo de ellos: la masculinidad tóxica, la pederastía y la sexualización de las mujeres. Juega cambiando todo eso y poniendo lo que de verdad nos gusta: conseguir nuestros sueños.

Juega en un mundo como One Piece, Naruto, Dragon Ball, Hunter x Hunter... Podrás hacer tus propios mundos si así lo quieres, ya que este manual no tiene un lore específico, deberás crearlo tú, o bien, copiar algún anime, ya que no tiene porque ser el típico shonen, puedes usar cualquier anime para ello.

No te lo pienses más, ¡a la aventura!

¿Qué ofrece amistad y aventuras?

Este manual ofrece mecánicas para crear lazos más fuertes con tu grupo, el mundo y con los PNJ.

Podréis evolucionar a vuestros personajes poco a poco, arco tras arco, para que no se estancuen y lleguen a cumplir sus sueños.

Un manual para hacer campañas, largas o cortas, ya que los personajes avanzan por cada arco, y en un one-shot no se va a disfrutar la esencia de este suplemento. Si buscas hacer una campaña más larga que One piece, has encontrado el lugar correcto.

Lo único que vais a necesitar es saber jugar con Sistema Par y este manual. Aunque ofrece nuevas mecánicas no serán difíciles de implementar en vuestras partidas, incluso en vuestro sistema de referencia. Puedes crear un mundo nuevo o coger animes para poner ese mundo en la mesa, o en la pantalla.

¿Qué no ofrece? Un lore exacto para jugar. Al final he puesto algunos ejemplos para que podáis implementar u os venga la inspiración.

MECÁNICAS NUEVAS

Aquí tenéis las mecánicas que podréis implementar en vuestras partidas. Algunas puede que no te llamen demasiado, no te preocupes porque no es obligatorio hacerlo, es solo para darle más inmersión a la partida y a las jugadoras.

¡Daría mi vida por ti!

Cuando un personaje va a ser golpeado por un enemigo y ese personaje le queda poca vida (3 vidas o menos) puedes gastar tu turno, o si ya lo gastaste, el turno siguiente, para llevarte el golpe por él. Lo malo es que recibirás el doble de daño que iba a recibir.

Esto solamente se podrá hacer si la ficción lo deja, si una de vosotras está en un cuarto piso y la otra en una isla desierta, es imposible. En cambio, si estáis en el mismo lugar podéis hacer esta mecánica.

Esto se activa solamente cuando se ha confirmado que va a recibir el golpe, no antes ya que la tirada podría fallar.

Lo voy a conseguir

Cuando estés en una pelea importante y te queden 3 vidas, o menos, podrás activar esta acción.

Lo voy a conseguir es poner al límite tus habilidades y tus fuerzas. Tus golpes hacen 2 daños extras, los golpes enemigos solamente te hacen 1 de daño y puedes atacar dos veces si aciertas el primer ataque, como si hicieras un crítico. Tu potencia se recargará de nuevo, por lo que podrás usar tus técnicas otra vez.

Cuando acabe tu acción, o acciones, deberás hacer una tirada de resistencia. Si la superas podrás seguir peleando, teniendo que hacer siempre la tirada de resistencia al terminar tu turno. Si fallas la tirada caerás al suelo y no podrás pelear. Te desmayarás, perderás el control de tu cuerpo, morirás... La máster podrá decir que es lo que pasa para que la historia siga continuando para todas, haciendo que afecte a la trama.

Esta acción hace que fuerces y superes tus límites, por lo que es muy peligroso hacerlo siempre, ya que podrías morir. Pero, ¿cómo no vas a hacerlo cuando tus amigos están al borde de la muerte?

Es una promesa

A lo largo de la aventura irás conociendo gente y también aliados, al igual que enemigos. Entre todos esos momentos de tensión y drama prometerás algo a alguien, pero no se queda solo en palabras estas promesas. Esas promesas deben ser a corto o medio plazo, no pueden ser algo que tardarás años en hacer. Estas se activarán como las metas, te darán un dado extra en las tiradas que puedan ser usadas. En cambio, si no llegas a conseguir la promesa tu personaje se podrá desmoronar, entristecer, irse del grupo o hacer que a quien se lo prometió se vuelva contra el personaje. Esto es algo que decidirá la máster dependiendo de cómo fluya la ficción.

No hay un límite concreto de promesas, pero tener muchas significa dejar de lado tantas otras promesas que hiciste, por lo que es recomendable no prometer mucho si quieres tener un personaje estable.

Tanto el momento de la promesa, como si se rompe la promesa, deben ser momentos emotivos y dramáticos. Aquí algunos ejemplos de promesas:

- Conseguiré el oro robado
- Protegeré a Karter
- Velfant no va a ser el capitán
- Voy a encontrar la casa de Yolanda

Flashback

Como en un buen anime los personajes no tendrán que empezar diciendo su historia. Así que no es necesario hacer un trasfondo, se irá haciendo cuanto más avance la partida. Y para ello podemos usar flashbacks, donde seguir nuestra historia pasada en medio de un arco.

Con esto también se puede hacer que un enemigo, un lugar o un nombre salga en vuestro flashback. Solamente se podrá hacer un flashback por arco, se puede hacer más si la máster lo permite.

Esto hará conocer algo más de la historia y que la jugadora pueda explicar un poco el lugar, la historia u otro personaje, dando pistas y algunas ayudas para avanzar la trama.

En tu flashback no podrá meterse nadie, a menos que tú dejes que alguien participe, ya que tu misma tendrás que explicar que pasó, por qué te viene a la cabeza y toda la historia que quieras contar.

La máster no puede hacer flashback, podrá contar historias pasadas si quiere y explicar el trasfondo de alguien, pero no podrá meterse en los flashbacks de las jugadoras ni cambiarlo en ningún momento.

Experiencia

Cada vez que tu grupo supere un arco, hayan perdido o hayan ganado, conseguirán 2 puntos de experiencia que deben gastar de inmediato, ya que no es acumulable. Deberán elegir en que quieren gastarlo de esta lista:

- Más vida (consigues 4 de vida extra)
- Una nueva técnica
- +1 de potencia
- +2 de adrenalina
- Mejorar un arma o una técnica
- Nuevo estilo (dos puntos)

Potencia

La potencia es la resistencia que tienes para usar tus técnicas. Todas empiezan con 3 de potencia. Cada vez que uses un técnica gasta uno de potencia, cuando te quedas a 0 no podrás usar más técnicas hasta que descanses y recuperes potencia.

Para recuperar potencia deberás descansar en un sitio tranquilo para recuperar todas, o bien, comer algo rico para recuperar 1 de potencia.

Estilo

Todo personaje empieza con un estilo de lucha. Este estilo debe de ser la manera en la que luches, por lo que las técnicas, incluso las armas que tengas, deberán ir acorde a tu estilo siempre. Por ejemplo, si tu estilo es *“maestro de armas de fuego”* tus técnicas y armas deben ir acorde a ello, no puedes hacer una técnica que tenga algo de samurais.

El estilo debe tener una definición para saber cómo usarlo y ver si las técnicas que elijas van acorde al estilo.

A lo largo de la campaña, gracias a la experiencia, podrás ponerte otros estilos nuevos para hacer nuevas técnicas o tener nuevas armas. Tampoco hay un límite de estilos, puedes tener todos los estilos que creas necesario para tu personaje.

Unos ejemplos:

- **Maestro de armas de fuego:** te encanta disparar. Y también volver a disparar hasta que el enemigo quede sin una pizca de carne.
- **Asesino samurai:** las espadas, el sigilo y la mortalidad son tu fuerte. Los años de ser mercenario han hecho que sepas cómo usar la katana mejor que nadie.
- **Fuego eterno:** tus ataques desprenden llamas, ya que sabes usar la magia del fuego.

Técnica

Las técnicas son todas las formas de atacar que tienes. Habilidades especiales que hacen mucho más daño que un simple golpe. Para darle vida a la partida debes ponerle un nombre y en la partida decir el nombre (con ganas eh!) para hacer ese ataque. Como en One Piece cuando Luffy dice *“Gomu gomu no..”* así debe ser usado.

Debes hacer tú las técnicas, ni siquiera la máster, que ella estará para que no te pongas una técnica muy fuerte para ganar siempre.

Las técnicas deben ser elegidas por la jugadora, ya que podrá elegir que estilo de lucha quiere hacer: ataques de fuego, muay thai, veneno...

Cuando creas una técnica debes elegir con qué harás la tirada y que tenga lógica con la habilidad. Un ataque a distancia sería con manejo, un ataque psíquico sería con carisma... Estas técnicas no solo hacen daño, pueden tener efectos secundarios para el enemigo. Algunas no tienen porqué hacer daño, pueden ser defensivas, dar bonificaciones o ayudas. Algunas técnicas pueden ser solamente para activarse fuera de una pelea. Si se usa una técnica fuera de una pelea también gastará potencia, haciendo que en la pelea siguiente empieces con una potencia menos.

La potencia se recarga después de cada encuentro, o usando algún objeto. que así lo indique, que te de potencia en medio de una pelea.

Para empezar las técnicas empiezan con una dificultad de 4 aciertos, pero cuando se saca un crítico no se gasta la potencia y hace el doble de daño, ese es su beneficio.

Cuando mejoras una técnica podrás rebajar esto a 3 aciertos o a 2 aciertos, no podrá bajar de 2 aciertos. También se podrán mejorar subiendo el daño que hace, el alcance o lo que creas

necesario y esté pactado con la máster.

Aquí algunos ejemplos para daros ideas:

- **Estrella viva:** un puñetazo de fuego que hace 3 de daño. Se puede lanzar a distancia pero haría 2 de daño. Se utiliza Fuerza en la tirada o Manejo si es a distancia.
- **Bomba visceral:** un ataque psíquico que pone al enemigo en la posición que tú decidas. No podrá escapar de este ataque hasta que no supere una tirada de resistencia. Se utiliza carisma en la tirada.
- **Llave homicida:** te enredas en el cuerpo del enemigo haciendo 1 de daño e inmovilizando al enemigo cada turno que pase presa de la llave. Para escapar de esta llave deberá superar resistencia. Se utiliza agilidad en la tirada.

Técnicas conjuntas

Como no podía ser de otra manera se pueden tener técnicas conjuntas. Para ponerlos esta técnica deberéis hablarlo antes para gastar 1 punto de experiencia cada una al terminar el arco. Puede hacerse en dúo, trío o lo que queráis. Cuanto mayor sea el número de jugadoras más fuerte será, pero más difícil de superar.

Para hacer esta técnica debéis de estar en el mismo lugar, o puede que no, y gastar una potencia cada jugadora y también vuestro turno.

Estas técnicas deberían ser más potentes, pero también debéis de acertar las dos tiradas para que salga. Aquí algunos ejemplos:

- **Rumbo al cielo:** una jugadora lanza una patada al estómago haciendo que se doble y la otra lanza una patada a la cara para hacerle saltar del suelo y caer de espaldas. Este ataque causa 8 de daños y hay que lanzar con fuerza.
- **Enemies to lovers:** una jugadora lanza una burbuja chocante de agua contra el enemigo y la otra una descarga eléctrica. El enemigo perderá el próximo turno si es acertado y pierde 9 de daño. Hay que hacer la tirada con manejo.

Armas y objetos

Todo personaje debe empezar con un arma u objeto único, puede que tenga historia o puede que simplemente te lo regalará tu madre antes de morir. Estas armas empiezan siendo débiles, haciendo 1 daño extra al ataque que hagas con ella. Como es obvio, no tiene que ser algo de ataque, puede ser un escudo, una armadura, un patinete volador o cualquier cosa. Se podrá ir mejorando poco a poco, al igual que las técnicas. Lo malo de estas es que pueden romperse y deberéis repararlas. Se empiezan a romper cuando atacas con ella y sacas una pifia, a la tercera pifia se romperá.

Aquí algunas opciones para mejorar tu arma u objeto:

- Mejorar la resistencia del arma (que tarde más en romperse)
- Que haga más daño
- Algún ataque especial, o mejorar ese ataque
- Una habilidad nueva para el arma u objeto.

Ataques especiales

Los ataques especiales son como las técnicas, pero se asocian a tu arma u objeto. También gastará potencia, pero el ataque especial también debe sumarse al daño y habilidad que tenga el propio arma.

Peleas contra muchos enemigos

En muchas situaciones lucharás contra muchos enemigos a la vez. Estos enemigos no son fuertes, son sólo relleno para cansarte o para enseñarte cómo va a ser el nuevo arco. En vez de luchar 1 a 1 contra ellos, haz que cada grupo grande sea un único enemigo. Por lo que si le gana derrota a 100 personas o más. Porque si tienes que hacer una pelea contra 100 personas individuales se te va a ir la vida en ello y los personajes jamás llegarán al final del arco.

CÓMO MONTAR UNA CAMPAÑA

Ahora os ayudaré a como montar una campaña. Tampoco es necesario leerlo, si has visto varios shonen o mucho anime entenderás que es necesario para hacer algo épico y divertido, pero por si acaso también tenéis aquí unas ayudas.

Y como no, todo lo que se os venga a la cabeza y las jugadoras estén de acuerdo, ponedlo.

Arcos

Como todo buen anime largo, tiene que estar delimitado por arcos. Un arco se podría decir que es una temporada, después de terminar el arco los personajes mejoran, descubren cosas nuevas, se acercan, o alejan, de sus metas y viven momentos únicos que jamás olvidarán. Los arcos no tienen una duración aproximada, algunos serán más largos que otros, por lo que un arco puede ser de 3 sesiones o llegar a 20 sesiones si se desea. Haz que cada arco sea único, con enemigos diferentes, abriendo nuevas tramas y cerrando otras. Que sufran pero a la vez vean que es posible llegar al final.

Relleno

Una sesión donde encuentran algo o tienen que buscarse la vida por algún inconveniente, pero que no aporta nada a la trama principal, solamente conocer mejor a los personajes o el propio mundo donde se juega. Antes de meter relleno pregunta a la mesa si quieren, a lo mejor no están interesadas en ello. En cambio, si aceptan y hay relleno haz que sirva de algo. Puedes darle una recompensa dándoles experiencia, objetos nuevos, nuevos personajes o lo que se te ocurra.

El relleno no es necesario de hacer, se puede saltar narrando que pasó y que se hizo en ese momento y listo.

Enemigos únicos

Cada enemigo debe ser diferente, debe ser único. Nuevas habilidades, nuevas características, nueva personalidad, nuevos objetivos... A cada arco que pase el enemigo debe de ser más fuerte, así que no te cortes y haz que se sobre por todos lados, ya que las jugadoras harán lo mismo.

Todos ellos tendrán una historia detrás y un objetivo, algo que podrá cambiar también con el paso del tiempo.

Cuando se acaba con un enemigo no es necesario matarlo, ya que podrá volver a aparecer con el tiempo, siendo más fuerte a la vuelta, o puede que sea aliado. Matarlos debe ser de lo último que se hará, ya que así podrán volver a encontrarse, ¿no sería épico que tu primer enemigo sea quien impide que consigas tu meta?

Bestiario

En los mundos que juegues siempre hay peligros, algunos más difíciles que otros, por eso es necesario un bestiario para tus partidas.

Puede que en tu mundo haya criaturas salvajes, enemigos humanos, robots, ninjas... todo vale y todo debe de tener un valor de vida, fuerza y sus correspondientes habilidades. Aunque no se debe confundir a estos enemigos con los enemigos únicos, ya que estos están para estorbar y los únicos tendrán consigo una trama para seguir la historia de las jugadoras.

Dentro del bestiario podrás poner a todos los enemigos, tanto los jefes finales, enemigos de relleno u otros obstáculos. Haz que tu mundo esté lleno de peligros para poner a prueba a las jugadoras.

De enemigo a amigos

Algunos enemigos os han hecho la vida imposible y nunca les perdonarán nada, en cambio, otros solamente estaban en medio de tu camino, o estaban obligados a hacer lo que hicieron. Por eso no es raro que un enemigo se haga amigo de las jugadoras en algún arco. Incluso puede que acaben siendo del mismo grupo.

Es importante hacer enemigos únicos, para que no solamente sean malos por maldad, sino que tengan que hacer algo porque tenían esa obligación o necesidad.

Puede que el enemigo y los personajes se lleven a matar, pero en ese momento necesita su ayuda para conseguir sus objetivos y deban aliarse en este arco. Ya luego puede que se vuelvan a pelear.

Nuevos miembros en el grupo

Este juego va de amistad y aventuras, por lo que las jugadoras formarán un grupo en busca de un objetivo conjunto, o bien, objetivos parecidos que se cruzarán por el camino.

Tu grupo podrá ir aumentando a lo largo de la campaña. Puede que algún PNJ, se te una en un arco o para siempre. Si están en tu grupo podrás usarlos para pelear, resolver acertijos o dejar atrás obstáculos. Úsalos a vuestro antojo.

En cada arco podrán ir algunos miembros del grupo, no es necesario que vayan todos a la vez, por lo que podrás dejar en la retaguardia a alguno vigilando vuestra fortaleza secreta o recogiendo información en otro lugar. Al empezar el arco deben de decidir qué hacer con cada miembro de grupo. Aunque antes de eso la máster puede intervenir y decir que un miembro debe irse a hacer algo y dejarte sin usar a ese aliado.

Al igual que se consiguen aliados para el grupo también se pueden perder. Ya sea porque usaban al grupo, porque había sido secuestrado o porque se cansó de pelear. La máster puede decidir qué les pasa a los PNJ que se unen a vuestro grupo.

Crear una historia conjunta

La historia no tiene un personaje principal, todos sois principales por lo que la historia deberá de rodear al grupo entero. En algunos arcos puede que alguna tenga mayor importancia y en el siguiente arco será otra persona.

Es importante que vuestra meta tenga algo en conjunto, que queráis llegar al mismo lado y tengáis sueños parecidos. Id creando una historia donde hacer avanzar al grupo entero, no te centres solo en ti. Con los flashback podrás sacar historias que afecten también a otra jugadora.

Al final de la campaña, por lo general, estaría bien que terminasen todos a la vez su meta y no dejar a nadie tirado. Al igual que a lo mejor tenéis que dejar vuestra meta un tiempo de lado para ayudar a otra a llegar a la suya.

No siempre se gana

Hay enemigos muy fuertes que no te dejarán que consigas su objetivo. No siempre se gana en estas historias y eso es bueno, así aprenderás sus puntos débiles para cuando vuelvas a luchar.

Cuando pierdas una pelea, o varias y veas que es imposible superar estos obstáculos, podrás irte. Claro que no siempre será sencillo. A veces os dejarán ir sin más para no humillar, otras tendrás que huir esquivando, seguir peleando ya que a lo mejor os quieren matar, detener o secuestrar.

Siempre que no se consiga superar a los enemigos se sufrirá una consecuencia, algo que decidirá la máster. Hay muchos tipos de consecuencias que podrás elegir para seguir la ficción y molestar al grupo, así pondrá más obstáculos en el camino de las jugadoras: capturar a una jugadora, separar el grupo, matar a alguien, destruir algo importante...

Zona segura

Todo grupo debe tener una zona segura: una casa, un barco, una nave, un árbol... Sirve para estar un rato hablando entre jugadoras, poniendo puntos en común a algo, descansar, incluso tener peleas en él.

Esta zona segura es algo importante para las jugadoras, ya que han vivido muy buenos momentos allí. Si es atacado o destruido, las jugadoras no deberían dudar en ningún momento de vengarse y buscar al culpable.

Algunas escenas pueden ser aquí, ya que otros PNJ quieren veros allí para hablar o dar información. En esta zona podéis ir guardando el dinero, los tesoros, objetos, armas o lo que quierais.

Si dejais a algún PNJ o PJ en la zona segura mientras las demás pasan por un arco, este podrá defender la zona y dar pistas de qué pasó, si es que pasa algo.

Drama

Esta es la guinda del pastel. Puede que las jugadoras se peleen entre ellas por un malentendido o porque les han manipulado. Puede que un PNJ te traicione. Puede que un enemigo que has matado realmente no fuese malo, sino que estaba obligado a hacer eso para salvar a su familia. Puede morir un PNJ que teníais mucho cariño para salvar vuestras vidas. El drama es importante en este juego, así las metas se irán queriendo conseguir antes, las promesas importarán de verdad y la angustia se vivirá en su propia piel.

Haz que no dejen sus metas, con el drama deberían de querer conseguir sus sueños antes, para que sus muertes no sean en vano.

ALGUNOS EJEMPLOS

Aquí te dejaré una mezcla de todo lo que puedes usar en este juego para que te vengan ideas, o simplemente juegues con ellas creando tu mundo. Como este juego es genérico para hacer partidas shonen no puedo meter un lore concreto, eso dependerá de ti. Aunque también te dejaré unas semillas de ambientaciones para que puedas usarlas. Pero la mayor inspiración la tendrás viendo animes en tu casa y cogiendo esos mundos.

Ventajas

Resistencia a las técnicas : -1 de daño cuando recibes un ataque de técnica

Buena puntería: apuntar de lejos no te penaliza

Fuerza extra: +1 dado cuando quieras levantar o llevar algo

Persuasiva: +1 dado extra cuando intentas convencer a alguien de algo

Manos ágiles: un éxito cuando uses las manos para robar, hacer un truco o malabares

Saltimbanquis: puedes hacer un doble salto que te servirá para subirte a sitios sin necesidad de tiradas

Demencial: 1 daño extra cuando uses esta ventaja. Solamente una vez por pelea

Observadora: +1 dado cuando estés buscando algo o un punto débil

Desventajas

Mala puntería: -1 dado cuando tengas que disparar o acertar con algo a distancia

Torpeza: -1 dado en acciones de equilibrio y sigilo

Bocachancla: si te preguntan algo debes tirar de resistencia para no soltar prenda del secreto

Lentitud: eres la última de tu grupo en empezar las peleas.

Dolor de huesos: los golpes con fuerza te hacen 1 daño extra

Rompe todo lo que toca: con una sola pifia romperás tu arma

Alergia a las flores: si estás en un campo o en un lugar con bastante flores -1 a todas tus características

Técnicas

Chao, colega: te haces invisible y no os podrán atacar si no sacan un crítico. (Instinto)

Quemadura real: tu puño se hace de fuego haciendo 2 de daño y pudiendo provocar quemaduras, 1 de daño por turno si no supera resistencia.(Fuerza)

Batalla mental: un ataque psíquico que te golpea la mente haciendo que rebote el cerebro provocando parálisis. (Manejo)

Piel de dragón: tu piel se vuelve dura haciendo que todos los ataques quitan 1 vida menos. Dura 2 turnos (resistencia)

Caída del suelo: un grito terrible sale de tu boca provocando un pequeño terremoto en los pies de todos los enemigos. Provoca 1 de daño a todos (Carisma)

Un, toux, dua!: un baile que hace que esquives todos los ataques que te fueran a hacer en ese momento (Agilidad)

Ataques especiales

Huracán enfadado: este ataque con espada puede golpear a dos o más personas a la vez si están cerca tuya.

Bala perseguidora: es un disparo normal que si se falla el ataque vuelve a atacar de nuevo por la espalda del enemigo obligando a esquivarlo.

Tijeras del mundo: la espada puede cortar el suelo a su antojo creando una rampa.

Golpe de Super-Heroína: un puñetazo que derribará a cualquier enemigo. Hace 5 de daño pero cuesta 3 de potencia.

Enemigos únicos

Duque: es el rey de la selva. Un gorila que aprendió a hablar y a comunicarse con los humanos por culpa de una investigación del gobierno. Pasó su infancia metido en un laboratorio donde le hicieron todo tipo de experimentos. Lo único que tiene de gorila es su aspecto físico, ya que tiene todo tipo de armas por el cuerpo, además de tener una piel más dura que el metal.

Solamente quiere estar en la selva y vivir una vida tranquila, pero está obligado a atacar a quienes entran allí en busca del laboratorio secreto.

Tiene la técnica “llamada salvaje” que es un ataque de 5 monos provocando daños a todas las jugadoras.

Filomena: su maldad no tiene límites. Solamente quiere hacer del mundo un glaciar entero, pero para ello necesita más poder, más negocios turbios con los gobiernos. Ella siempre vivió en climas helados y ver que todo está más cálido le hace enojar. Busca a los mejores luchadores para conseguir su poder para matarlo y después hacer una transfusión de su sangre que le dé más poder a su magia.

Mide dos metros y se puede convertir en hielo. Su hacha de guerra “Nieve roja” puede destruir cualquier edificio. Sus técnicas son increíbles como por ejemplo “Muerte instantánea” al tocarte te hiela el corazón haciendo que pare tus pulsaciones durante unos segundos, o como “Avalancha” un montón de bloques de hielo caen del cielo para romper tu cuerpo en pedazos.

El Rompe Cráneos: un chiquillo pobre se está adueñando del barrio. Tiene 18 años, pero por apariencia podría ser de casi 30. Al parecer es un chico adoptado por una familia de policías, siempre le han pegado y tratado mal en su entorno. Su padre le obligó a ponerse fuerte y hacerse con el barrio, así tendría una ayuda extra en su patrullaje y tendría a las bandas un poco calmadas. Él, como todo chaval, solamente quiere jugar, estar con sus colegas y huir de su familia, pero las palizas que ha recibido y el no tener dinero ni donde ir le obligan a pelear en las calles para quedarse con algunas zonas.

No usa ningún arma, ya que sus piernas y brazos son peor que cualquier cuchillo. Su estilo en la pelea es de MMA y Krav Maga. Tiene muchas técnicas como por ejemplo “Rompehuesos” cuando un enemigo está en el suelo desmayado puede hacerle una llave de sumisión y romperle un brazo o una pierna para que no se mueva. También tiene “come suelo” un puñetazo en el estómago y después un rodillazo en la cara para dejar a la persona en el suelo inconsciente.

Algunos mundos

Lo mejor para crear el mundo es ponerse a ver animes o crear desde algunos que hayas visto. Aun así os dejaré aquí algunos para que tengáis algunas ideas.

Mundo ninja: en la actualidad la mayor parte de las guerras son destruyendo desde dentro el gobierno y eliminando a quienes sobran o no se posicionan con vuestra organización. Todos los países tienen una organización ninja, algunos tienen varias incluso, que lucharán en su país, o fuera, según la misión. También hay grupos terroristas que quieren destruir dichas organizaciones. Nadie es de fiar, cualquier persona es un ninja (Anime Under Ninja)

El cielo es nuestro: todo lo que se consideraba mundo ha dejado de existir, ahora todo el mundo vive en barcos voladores. Hay ciudades en algunos de esos barcos, también tiendas, cultivos y todo lo necesario para sobrevivir. El suelo no existe, ahora es agua llena de criaturas enormes y con ganas de comer humanos. En el cielo hay algunas criaturas que cazar, es decir, dragones. Se dice que hay todavía algunas islas pequeñas y grandes tesoros en el mar.

Nuevo mundo: nadie sabe cómo pero ha salido una isla nueva en el mundo, nuevo continente lo llaman. Allí hay todo tipo de animales, plantas y criaturas jamás vistas hasta ahora. Todos los Estados han decidido ir a colonizar, algunas organizaciones han ido a investigar y otras personas deciden ir a defenderla o a visitarla por su cuenta. (Anime Ultramarine Magmell)

Ya no curro: el mundo entero se ha llenado de zombies,. Eso podría ser un desastre, pero ¡ya no hay que volver a currar! Ahora tendréis tiempo de hacer lo que siempre habéis querido hacer. Disfruta y no mueras en el camino (Anime Zom 100)

CONSEJOS PARA TUS PARTIDAS

Como es obvio, todas las mesas son diferentes entre ellas al igual que las partidas. Estos consejos no son obligatorios, puede que te sirvan o puede que no.

- Aunque muchos shonen están dirigidos para los hombres cis hetero, aquí no. Maricones, trans, bolleras, gente racializada, gente disca... Mete todo lo que te guste a ti y a tu mesa.
- Puede que un buen amigo al final se convierta en un enemigo. Habéis llegado juntas al final de vuestro sueño y ahora os toca luchar para ver quien lo consigue.
- Haz personajes muy variopintos, no te quedes en lo simple. Da igual la ambientación que uses. Cuanto más variopinto más fácil será de recordar más tarde.
- El mundo está lleno de obstáculos que quieren que no se cumpla su sueño, y muchos obstáculos serán totalmente inesperados. Puede que les llegue una amenaza en un momento tranquilo, nadie lo sabe.
- Los sueños pueden parecer lejanos, pero siempre tendrán que llegar a ellos. Aunque después de conseguirlo mueran, siempre deberán llegar o quedarse al límite.
- Deja que creen técnicas y ataques especiales, toda creatividad es poca. No solo tiene que crear la máster, deja que digan técnicas, incluso técnicas de enemigos.
- No les digas nunca si un personaje está muerto o no. Que lo vayan descubriendo a lo largo de la campaña.
- Puede que se tengan que desviar un poco de su sueño por algún inconveniente. como por

ejemplo salvar a alguien. No te cebes con ello, pon alguna vez algún caso pero deben llegar a su sueño.

- Traiciones, amores, pérdidas, sueños rotos... Todo el drama posible es importante. Intenta hilar todo, desde la primera partida hasta la última. Puede que el primer enemigo fuerte que aparece se convierta en el enemigo final de campaña.

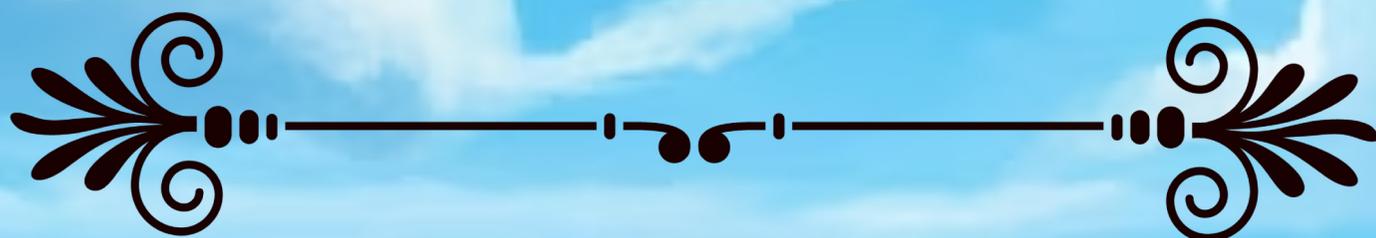
Para acabar y empezar a jugar

Ya con esto podrás empezar como máster a crear el mundo, los enemigos y todo lo que desees. Es importante ir anotando las técnicas, los enemigos y todo para hacer que avancen a lo largo de la campaña. Parece que pueda abrumar crear tanto desde el principio, pero por suerte este sistema ayuda mucho con todo esto para que no sea complicado, sino siempre quedará improvisar.

Ahora nutrete de mucho anime y haz tu mundo, haz la campaña más épica de la historia donde solo importa la aventura y la amistad.

Y recuerda que la licencia es abierta y podrás hacer con ella lo que quieras, así que si haces tu mundo no dudes en compartirlo con nosotras para que puedan probarlo. Ahora persigue tus sueños y empieza la campaña.

AMISTAD Y AVENTURAS



PARA PARTIDAS DE ROL
ESTILO SHONEN



SISTEMA PAR
SISTEMA PAR