

EN EL BOLLÓ

UNA AMBIENTACIÓN MUY...

CAÓTICA.

¿QUE NO TE TOQUEN!



SISTEMA PAR
SISTEMA PAR



AVISO DE CONTENIDO:

ESTE JUEGO TRATA DE ENFERMEDADES MENTALES Y FÍSICAS. TODOS TIENEN ALGUNA, O VARIAS DE ELLAS Y CON TOCAR A ALGUIEN SE LE PASARÁN ESAS ENFERMEDADES A OTRA PERSONA. SI NO TE SIENTES CÓMODE CON ELLO NO ES NECESARIO NI QUE LO LEAS, NI MUCHO MENOS QUE LO JUEGUES. EL CONTENIDO DE ESTE JUEGO ES DE +18 AÑOS POR LOS TEMAS QUE SE TOCAN YA QUE SON BASTANTE DIFÍCILES Y PUEDEN CREAR INCOMODIDAD Y MALESTAR EN ALGUNAS PERSONAS PORQUE LES PUEDE TOCAR DE CERCA.

NO SE TRATA DE REÍRSE DE LAS ENFERMEDADES, SINO DE EMPATIZAR CON ELLAS Y LA VIDA EN UNA SOCIEDAD CAPACITISTA. ENFRENTARSE DÍA A DÍA A ESTO ES DURO, Y EN ESTE JUEGO PODRÉIS VERLO.

TWITTER: @ASALTAELROL

CORREO: ASALTADORASDELROL@GMAIL.COM

Gracias a todas las personas que lo leyeron
a quienes me dieron su feedback
y a todas las personas que me siguen.
¡Muchísimas gracias a todes!

Recordad que Sistema Par es para todes.
Puedes crear, modificar y cambiar todo.
Haz tus propias aventuras y campañas

¡A la mierda las licencias!
Haz de esto algo tuyo
Creemos una comunidad linda y divertida

A jugar y a notar la tensión.

“La vida cambió de golpe de un día para otro. La guerra con armas nucleares, las farmacéuticas haciendo de las suyas creyéndose dioses modernos, los políticos pasando de la sociedad y escondiéndose en las montañas, el cambio climático haciendo graves destrozos en todos los países... Sabía que algún día cambiaría todo, ¿pero así? ¿Quién coño se esperaba esto? ¿Zombies? Podría pasar, incluso habría sido mejor que toda esta mierda, pero, ¿esto? Joder, tío, esto es una completa locura. ¿Sabes cuánto tiempo llevo encerrada en mi casa? ¡Más de un mes! Y ahora me va a tocar salir de nuevo, ya casi no me queda comida y voy a necesitar salir de nuevo... ¿Quieres que nos veamos? Se que no te fias de mí, como nadie, pero creo que podríamos vernos. Aunque sea a distancia, te prometo que no te tocaré, Uli..”

Yadissa mensaje enviado el lunes a las 14:08 de 2024

¿QUE ES DENTRO DEL BOLLO?

Antes de nada recordad que esta ambientación está creada para jugar con Sistema Par, por lo que es importante la narratividad y ser tu personaje haciendo lo que haría, incluso gesticulando igual. Dentro del bollo es una ambientación distópica y bastante macabra. El mundo sigue como siempre (comprar, trabajar, ir a la escuela...) mientras que con un solo roce en tu cuerpo pueden pasarte cualquier enfermedad, incluso varias a la vez. En este juego vemos como los ricos, la policía, las empresas y los políticos son lo que son, una basura que si pudieran nos dejarían morir mientras ellos puedan seguir cobrando de nuestro bolsillo. Esta ambientación te proporcionará unas partidas muy locas, frenéticas, dramáticas y con varios giros en tus personajes al verse envueltas en un mundo podrido, donde ya nada importa, las enfermedades están a la orden del día y la pobreza también. Antes de ponerte en la mesa a jugar a esto, habla con la mesa, pues este juego toca temas bastante complicados que pueden afectar, os aconsejo que aparte de hablar tengáis herramientas de seguridad como puede ser Tarjeta X, sistema de velos o la que elijáis. Por último verás que mientras estás leyendo esto hay unos mensajes de dos personas, así podrás ver como es el mundo, entender como es todo y puede que te ayude a hacer una aventura.

¡QUE NO TE TOQUEN!

El mundo se fue a la mierda por culpa de las armas nucleares, el cambio climático, la privatización de la sanidad y las farmacéuticas que no quieren dar antídotos ni vacunas contra esta gran infección. Ahora el mundo ha caído en un cúmulo de enfermedades, violencia y miseria. Ahora todo el mundo suele tener alguna enfermedad, ya sea física o mental. Y lo peor de todo no es esto, es que si te tocan te pasarán todas esas enfermedades de golpe. Por eso ya nadie se toca y la distancia social, y los tiroteos, están a la orden del día. Aun así debes ir a comprar, ir a tu trabajo a echar 8 horas diarias y a hacer tus tareas, ya que todo sigue como siempre. Al gobierno no le importó nada de esto ya que ellos viven muy bien con sus antídotos y estando escondidos en las montañas respaldados por militares y policías. Aun así la gente sigue haciendo su vida, pero nunca se sabe quién va a intentar tocarte para pasarte un tumor, una pierna rota, o una simple gripe. Así que, ¡que no te toquen!

“Ay.. ¿nos vamos a ver? ¿Quedamos en el Mercadona de la calle Leganes? Me haría mucha ilusión verte. Después de tanto tiempo hablando por aquí, ¡ya era hora! El martes a las 12, ¿vale? Que ganitaaaas. Cuando estemos allí ya veremos si nos tocamos o no. Que necesito abrazarte, Yadi”

Uli mensaje enviado el lunes a las 18:59 de 2024

AMBIENTACIÓN

El mundo sigue como siempre, nada ha cambiado, excepto que hay mutaciones, nuevas enfermedades y que si alguien toca tu piel te pasará una enfermedad, o al contrario, puedes pasar tú a alguien tus enfermedades. Encima el cambio climático hace que el calor sea sofocante todo el año y tengas que ir en manga corta y pantalón corto, o una falda, o un vestido de flores, lo que digo es que es imposible no dejar parte de tu piel al aire. La policía no suele actuar frente a las peleas, solamente está para que no se formen bollos o atracos. Para todo lo demás, que cada cual haga lo que le apetezca, ya que hay un vacío legal sobre tocar a las demás personas. La policía no daría a basto y los juzgados acabarían colapsados. Dicen que los ricos tienen algunas inyecciones que te protegen de este virus de pasarse enfermedades, pero no lo sabrás ya qué eres pobre en un mundo lleno de violencia y desconfianza. Este mundo está ambientado en nuestro mundo en un

par de años, por lo que las armas no son legales y costará bastante encontrar alguna, excepto que lo desees ambientar en EEUU o en sitios donde encontrar armas es más fácil. Recomiendo hacer muy difícil el acceso a armas para que el juego sea más tenso y no sea tanto de disparar, sino que en cualquier momento alguien por la calle te toque el brazo y te pase el cáncer.

Debéis empezar decidiendo dónde estará ambientado, tu propio barrio podría valer, y después ya podréis ponerlos a jugar. Explica todo esto antes, las jugadoras deben saber a que se enfrentan a un juego muy muy jodido donde sobrevivir es parte de la dificultad.

Dentro del bollo quiere que la experiencia del juego sea difícil, que se tenga que pensar bien cada acción, donde los remordimientos y las consecuencias estén a la orden del día, donde la moralidad y la ética apenas valga nada en el mundo. Este no es un juego de disparos y peleas, es un juego donde la tensión y la angustia se podría palpar en cada tirada de dados.

Este juego es perfecto para jugar con una máster y entre 2-4 personas más, ya que si sois 5 o más personas puede hacerse muy lento y lioso con las enfermedades. Este juego no requiere muchas personas para jugar, ya que incluso podéis jugar 1 máster y 1 jugadora.

El juego te hará temblar cada vez que suenen los dados, por varias razones, pero una de ellas es que es fácil morir, la contaminación y la mala vida hace que la mortalidad haya descendido a 45 años. La pobreza, la contaminación y la violencia institucional hacen que todo sea difícil, por lo que no te extrañes si mueren mucho o tenéis que hacer muchos personajes nuevos. Haz que las jugadoras sufran, pero no les jodas la partida haciéndola imposible. Que sea tensa, intensa y quieran repetir aunque mueran.

NUEVAS REGLAS

Como en todas las ambientaciones dentro de Sistema Par hay algunas reglas nuevas para poder hacerlo más personal y realista (realista dentro del propio mundo), y no iba a ser menos aquí. Estas reglas no van a cambiar en la ficha de personaje, por lo que podréis jugar con la ficha que tiene Sistema Par. Todas las habilidades, los miedos, metas, adrenalina, golpe de suerte, ventajas y desventajas son iguales. Al igual que todas las reglas son iguales, lo que aquí encontrarás son nuevas reglas que valen para esta ambientación. Así que vamos a ello:

DESVENTAJAS

En esta ambientación las desventajas son las enfermedades que vas a portar. Por lo que las pifias no te dan una desventaja, lo que hacen es quitarte una ventaja, aparte de hacer una pifia descomunal. En el manual de Sistema Par pone que el

límite de desventajas es 3, aquí el límite es de 11, cuidado con los bollos.

PIFIAS Y CRÍTICOS

Cuando sacas una pifia no coges una nueva desventaja, pierdes una ventaja o una de adrenalina. Y cuando sacas un crítico no puedes quitarte una desventaja, ganas una ventaja o bien una de adrenalina. Las enfermedades no se pueden perder o conseguir con pifias o críticos, más adelante veréis cómo hacerlo.

PASAR ENFERMEDADES

Para pasar, o que te pasen una enfermedad, es tan sencillo como tocar a alguien en la piel. Para tocar a alguien cuando está distraída es tan fácil como tirar de agilidad y acertar. Al tocar a alguien pasas directamente todas las enfermedades que tengas. Cuando van a tocarte es más complejo, ya que puede venirte por sorpresa. Debes de tirar de instinto y pasar la prueba para darte cuenta, después deberás tirar de agilidad para esquivarlo. Si no superas la tirada de instinto ya puedes ir dando pena a la máster para que no tenga enfermedades muy jodidas.

Cuando quieras tocar a alguien para pasar enfermedades debes narrarlo primero y después hacer tirada. Di cómo lo harías, puede que la máster te de alguna bonificación.

PONERTE MÁS CAPAS DE ROPA

Obviamente podrás ponerte más ropa si quieres, pero cada ropa que te pongas te quita 1 dado a todas las tiradas, sí, en carisma también, tu cabeza no pensará igual con tanto calor y te resultará difícil hablar como quisieras. No podrán tocarte la piel, pero serás un objetivo fácil para asesinarte. Obviamente, unos guantes de látex, una gorra o unas gafas de sol no cuentan como suplementos. La ventaja es que al tocarte es más difícil que te toquen, por lo que la máster decidirá cuál es la desventaja para la persona que vaya a tocarte, que puede ser subir la dificultad al tocarte o bien, que sea imposible tocarte la piel.

MEDICINAS

Hay algunas medicinas y antídotos que pueden ayudarte, pero aparte de ser caros, son muy difíciles de encontrar. Hay un antídoto llamado “Rescate” que te cura dos enfermedades aleatorias. Otro llamado “Escape” sirve para antes de que te toquen. Escape sirve para librarte de un toque, pero solo servirá una vez, después estarás expuesta de nuevo.

Estos antídotos son difíciles de conseguir, por lo tanto son también muy caros. Podrás encontrarlos o bien gracias a gente que maneja mucho dinero y poder, o por contrabando.

VIDA

Como ya he dicho, la vida aquí es muy corta. Ya nadie aguanta tantos años con vida, se han ahorrado la jubilación con todo esto. Para saber que vida tienes debes sumarle +2 a tu resistencia y tendrás la vida máxima que tienes. Sí, es muy fácil morir por lo que cada acción que vayas a hacer es crucial y debes pensar bien cuál será tu próximo movimiento.

BOLLO

Esto es lo que más ganas tenía de explicar, ya que puede que gran parte del juego trate de esto y el miedo que da. Esta es la parte más caótica de todas las reglas, aunque con estos simples pasos podrás hacerlo sin problemas, eso sí, nunca te metas en el bollo.

Bollo significa un grupo de gente que se ha juntado de manera aleatoria para pasarse enfermedades, es algo esporádico donde la gente aprovecha la oportunidad para quitarse enfermedades. Es decir, sin darte cuenta te ves rodeada de mucha gente tocando a todas las personas allí para salvarte de sus enfermedades. Esto es más común de lo que parece y la policía cuando ve esto dispara sin avisar a todas las personas que estén dentro del bollo. Así que lo mejor es correr.

Para ponerte en situación imagina que estás en un callejón sin salida y aparecen miles de zombies para comerte. Todos ellos se abalanzan hacia ti para comerte, y ya de paso entre ellos. Pues cambia a zombies por personas vivas y en vez de comerte quieren pasarse enfermedades unos a otros.

Para simular esta situación hay tres niveles del 1 al 3. Cada nivel lo decidirá la máster, también dependiendo del lugar, ya que no es lo mismo un callejón de un barrio periférico que un bollo en medio de Gran Vía.

Nivel 1: estas son las más pequeñas, por lo que tira 3 dados de 6 caras (3D6) y haz la suma para ver cuanta gente se junta en el bollo. Estas se producen en sitios menos concurridos: una callejuela, sitios escondidos..

Nivel 2: estas son bastante frecuentes. Debes tirar 5D6 y sumar el número. Suelen ser en sitios más comunes: una plaza, un supermercado...

Nivel 3: estas son comunes en sitios demasiados concurridos, son muy típicas. Debes lanzar 8 dados y sumar el número. Este es muy jodido y dudo que salgas bien de ella. Puedes encontrarlo en plazas grandes, transporte público...

La suma de dados (3D6 por ejemplo) es el número de personas que saltan al bollo, esto no sirve para nada más que para meter tensión, realmente da igual que haya 3 personas o 18, este número es para poner en situación. Abajo está explicado cómo salir de allí y ver que no tiene importancia la suma de personas, sino el nivel para huir.

¿CÓMO FUNCIONA?

Cuando entras al bollo solo hay una oportunidad para huir. Primero debes ver el nivel. Ese nivel (explicado antes: 1, 2 y 3) debes sumarlo al número de dados que se tiran. Por ejemplo en el nivel 1 serían 4. En el nivel 2 serían 7. Y en el número 3 serían 11. Estos números son la suma de enfermedades que te pueden pasar en este bollo. La máster no deberá tirar ningún dado, la tirada para huir deberá hacerlo la jugadora que esté dentro. Por suerte, creo, tienes dos oportunidades para esquivar. Primero tirarás de resistencia, los números pares que te salgan son las enfermedades de las que te libras. Si sacas pifia, ahí te quedas con todas las enfermedades. Si superas la tirada de resistencia con 3 éxitos o más, tienes la oportunidad de tirar de agilidad. Y funciona igual la agilidad, los éxitos son las enfermedades que te libras. Y si superas la tirada con 3 éxitos o más saldrás del bollo, sino seguirás allí hasta superar las dos tiradas o la gente se vaya. Al salir de allí mira cuantos dados han salido pares, todos esos son las enfermedades que te libras y lo que sobren son las enfermedades que te llevas a tu cuerpo. Más abajo hay un ejemplo explicando mejor el bollo.

Para saber cuales son las enfermedades que se contagian debes elegir de la lista todos los que desees, ya sea de manera aleatoria o a elección de la máster. El bollo es algo común, pero tampoco debes de hacerlo a cada rato, no trilles esta jugada tan fantástica y caótica. Así que hazles saber esto antes de que se metan, aunque a lo mejor puede que les convenga entrar para quitarse enfermedades.

¿CÓMO SE PUEDEN PASAR ENFERMEDADES DENTRO DEL BOLLO?

Solo hay una forma para pasar todas tus enfermedades y que no te pasen ninguna. Sacando un crítico en resistencia y agilidad. Si consigues esto saldrás sin ninguna enfermedad del bollo. ¿Merece la pena entrar? Si estás en las últimas puede que merezca la pena.

EJEMPLO DE UN BOLLO

— Voy a la tienda de rol. Llevo unos meses ahorrando para la nueva revista Oasis, me pongo las zapatillas y la ropa y salgo por la puerta. Estoy convencido de que no pasará nada malo, está aquí al lado. — dice Jorge que hace de Marcus.

— Vale, pues narro entonces el camino. Vas por la calle y no ves que haya mucha gente por la calle. En la plaza de al lado de la tienda ves una niña pequeña con un balón de fútbol. La niña es muy peque, tendrá unos 6 años de edad. El balón se le escapa de los pies y se va hacia la carretera. La niña va a ir corriendo a por el balón donde pasan todos los coches.

— ¡Que! No te preocupes peque, que voy yo — ¿debo tirar de algo? pregunta

Jorge a la mesa. Yo le digo que no, que narre que va y listo — Voy corriendo a por el balón y lo paro justo antes de que salga a la carretera. Lo cojo con las manos y se lo enseño con una sonrisa, me ...

— ¡No puede ser! La niña sonríe y un grupo de 15 personas se abalanzan hacia ti. Estas en el bollo, amigo. Debes tirar de resistencia primero — Jorge lanza los dados y saca 3 éxitos, por lo que se libra de 3 enfermedades y puede que hasta salga de allí.

— El primero que salta sobre mí cae al suelo, pero los demás se tiran encima de mí tirándome al suelo. Puedo esquivar algunos toques, pero no todos.. ¿Puedo huir ahora? — le digo que sí, le toca tirar de agilidad. Lanza los dados y salen ¡4 éxitos! Se ha librado de todas las enfermedades, ya que era un bollo de nivel 2 — Escapo dando una patada

a quien tengo encima y me arrastro hacia fuera. Joder, he salido sin nada. Miro a la niña y salgo corriendo a por ella. Quiero saber que hay detrás de todo esto..

“Uli, no puede ser... Vi eso que pasó.. no no no joder no. ¿Por qué a ti? Justo hoy, cuando íbamos a vernos. Un puto bollo, encima tuya, de más de 30 personas. ¿Estás bien? ¿Por qué sigo escribiendo? Se moriste en aquel bollo, tuvo que venir la policía a disparar al bollo y pude verte. Estabas llena de sangre y de huesos rotos.. ¿Ahora que hago yo? Quiero verte. Eres la única persona con la que hablo, nadie a mi alrededor quiere quedar ni hablar. Te quiero mucho. Nos vemos estés donde estés, porque pienso ir a buscarte, Uli. Voy a adentrarme en un bollo y así estar el resto del tiempo a tu lado”

Yadissa mensaje sin enviar el martes a las 16:31 de 2024

AVENTURAS

En esta ambientación las aventuras pueden ser varias, aunque parezca difícil, no lo es tanto con un poco de imaginación. Una aventura aquí podría ser ir a hacer un envío de Correos. La supervivencia es la aventura de este juego. Puedes hacer aventuras de ir a buscar a alguien en el aeropuerto, o bien, que sois unos terroristas con ganas de hacer volar por los aires la casa del político de turno. Una aventura podría ser encontrar una vacuna para tu hija que está muy enferma. Para ello debes de hablar con mucha gente para que te dé pistas de donde encontrar la vacuna, incluso, tendrás que matar por primera vez. Más adelante podrás disfrutar de una aventura para poder jugar con tus amigas y coger ideas para tus próximas partidas.

PNJ Y ENEMIGOS

No será necesario mucho para esto, ya que todas las personas andan jodidas de salud, excepto los ricos y la policía. Así que todo PNJ que exista deberá ser de la misma condición que las jugadoras. Deberán de tener la vida parecida al igual que la fuerza y el manejo.

ENFERMEDADES

Estas si que son los verdaderos enemigos en este juego. Hay muchas enfermedades en el juego y cada cual hará una cosa, algunas te quitarán dados, otras te pueden ir quitando vidas y otras harán que tengas que seguir una ficción con ella, por lo que la desventaja es hacer que la enfermedad se apodera de ti y debes jugar con ello.

Aquí os dejo una lista de enfermedades, algunas reales y otras inventadas. Te invito a que hagas las tuyas propias para personalizar tus partidas, hay infinitas opciones para todo esto, así que improvisa con ellas o crea una lista nueva. Con este sistema siempre proponemos y os decimos que le deis a la imaginación para crear vuestras listas, ambientaciones y juegos, así que haz nuevas enfermedades y compartelas para hacer una lista aún más grande. Aquí va una lista para que podáis jugar ya desde ya.

Diarrea: cada cierto tiempo deberás ir al baño, o a algún lugar a cagar. Si te lo haces encima la incomodidad te quitará 1 dado en agilidad.

Rodilla rota: no puedes correr, ni saltar.

Hombro dislocado: pierdes un dado a la hora de pegar, escalar y levantar algún objeto.

Depresión: -1 dado en carisma. Aparte, de vez en cuando debes andar negativa y deprimida (no todo el rato, la depresión no funciona así).

Esquizofrenia: la máster podrá hablarte a ti y tú nunca saber si ha sido una persona quien te lo dijo o era tu propia cabeza.

Cáncer: este es degenerativo. Tal y como está la contaminación si no te lo quitas en 1 mes, morirás. Las tiradas de resistencia y fuerza tienen -1 dado.

Parkinson: tus manos se tambalean constantemente. Agarrar objetos te costará 1 dificultad más a tus tiradas.

Llorar sangre: esto es muy doloroso. Te quita 2 vidas para siempre bajando tu vida máxima. Algunas veces llorarás sangre sin saberlo.

Principio de infarto: cuando te pones en peligro, o tu miedo se activa, tendrás un simulacro de infarto. Deberás tirar de resistencia, si lo superas no tendrás un

infarto, si lo fallas caerás al suelo teniendo un infarto. Deberán reanimarte y tú quedarás fuera de juego.

Ansiedad social: pierdes -2 en carisma cuando estás rodeada de gente que apenas conoces. Los sitios con mucho alboroto y gente te causarán repudio.

Huesos de cristal: todo golpe o caída te hará una lesión grave que no podrás curarte hasta quitarte esta enfermedad.

Vertigos: todas tus tiradas de agilidad tendrán penalización de -1. Si estás en el borde de algún sitio alto tendrás que hacer una tirada de agilidad para no caerte.

Ceguera: perderás la visión para siempre (hasta que pierdas la enfermedad). Podrás hacer lo que quieras, pero todos tus dados se quedan en 4, excepto instinto que se queda en el mismo número que estaba.

Pérdida de memoria a corto plazo: perderás memoria cada poco tiempo. Estarás perdida a cada rato y puedes perder la memoria por completo o solamente parcial, decisión de la jugadora.

Paralisis cerebral: pierdes todo el instinto y no podrás usarlo en ningún momento.

Oído hipersensible: los ruidos fuertes hacen que pierdas 1 de vida. Si el ruido es extremadamente fuerte caerás al suelo inconsciente.

TOC: Todo a tu alrededor debe estar en orden. También puedes tener un tic que debes hacer cada poco tiempo si no quieres perder el control sobre ti misma.

DARÍA MI VIDA POR ELLA

Aventura para 2-3 jugadoras

Todos los personajes deben ser hermanas entre ellas, la edad no es importante ya que pueden tener 14 años o 40 si es necesario. Sus padres murieron por culpa de un bollo un día que iban a comprar para que ellas no fueran infectadas con alguna de las enfermedades. Ahora están huérfanas y solamente su tío Alberto es quien tiene contacto con ellas, pero tampoco mucho ya que se peleó con vuestros padres unos meses antes de morir. Una de las hermanas debe empezar con la desventaja de cáncer y parece que ya está en las últimas, las otras hermanas no empezarán con ninguna desventaja. Las demás, y ella, deberán de encontrar la forma de curar este cáncer, y tocar a alguien por la calle parece que no es una opción ya que no lo ven bien, o al menos por el momento, ya que lo tendrán como última opción. Han oído que la policía tiene siempre antídotos por si acaso les pasa alguna enfermedad. En el barrio hay una comisaría donde podrían ir a investigar, pero, ¿no es muy arriesgado? La otra opción es pagar el antídoto, algo imposible, pero saben que Alberto puede conseguir información rápida y saber donde pillar alguna, esto no saldrá nada barato...

COMISARIA

Si deciden entrar en la comisaría deberán saber que en ella hay 20 policías siempre, no es una comisaría muy grande. Pueden intentar entrar de varias maneras, que imaginen cómo hacerlo y se busquen la vida en ello. Si se fijan hay un punto muerto donde las cámaras no miran y podrían colarse por allí, que les llevará directamente a los calabozos. Todos los antídotos están en un frigorífico dentro del despacho del sargento, Tomás, un hombre fuerte y bastante violento. La policía no disparará a ninguna de ellas, a menos que cojan un arma e intenten disparar. Lo que harán es pegarles con las porras o sus guantes, ya que ellos siempre van bien vestidos para no ser tocados. Entrar no es fácil, y salir tampoco será sencillo. En los calabozos habrá un par de personas detenidas que podrían ayudar a encontrarlos a cambio de la libertad, pero uno de ellos, eso es a tu elección, intentará pasarles una enfermedad muy oscura en cuanto puedan.

TÍO ALBERTO

El tío Alberto nunca ha trabajado de manera legal, siempre ha andado con chanchullos y trabajos de la calle, no ha cotizado nunca y nunca le ha faltado dinero. Alberto estará feliz de veros, incluso se preocupará por vosotras al enterarse del cáncer y os decide ayudar. Os dirá lo siguiente: “conozco a una tipa que tiene algunos antídotos en su casa. Se llama Cristina y tiene tratos con la policía y farmacéuticas, así que en su casa tiene un buen arsenal de antídotos que vende en la calle a un precio desorbitado. Si le robáis uno no se va a enterar, y tampoco perderá dinero. Y si lo pierde ¡que se joda! la tía esa es una desgraciada que no le importa nadie. Yo os diré donde está y os esperaré abajo con el coche para huir en cuanto lo tengáis” Después de eso os entregará una pistola con 4 balas y querrá ir a por el antídoto. Alberto debe parecer nervioso, ya que la verdad de todo es que él le pasó el cáncer a vuestro padre, y vuestro padre le pasó el cáncer mientras dormía a su hija, pero esto debes tenerlo en secreto hasta el final de la partida.

LA CASA DE CRISTINA

Su casa no está muy lejos de donde vive Alberto. Vive en una urbanización de lujo, donde tienen hasta seguridad privada, Cristina vive en el segundo y no parece muy difícil colarse por la ventana. Dentro de la casa hay 4 personas, entre ellas Cristina. Al ser un grupo con tratos ilegales es fácil que tengan armas, incluso alguna de fuego como una pistola. Podrán entrar a la casa como prefieran, por la entrada sorteando, o engañando, a la seguridad, colándose por la ventana o como mejor les parezca. Deja que sean creativas con ello. Los antídotos están en la habitación del fondo, donde tienen también algunas plantas de marihuana. Al salir de la casa su tío Alfredo estará allí, incluso si hay un tiroteo él mismo os defenderá. Si muere en el intento, no deberás contarles nunca el secreto y el por qué de

ayudarles sin apenas conocerse.

Si consiguen escapar con el antídoto Alfredo les contará todo. Les dirá “tu padre era un cabrón que intentaba joder siempre a nuestra madre. El cáncer que tú tienes se lo pase yo, porque él mismo mató a la mamá para quedarse la casa. Se dejó tocar con alguna enfermedad mortal para luego pasarsela a su madre. Ella murió y de la rabia le pase mi cáncer, y ahora lo tienes tú... Bueno lo tenías, ya tienes el antídoto. Seguro que hizo como con ella, te lo pasaría mientras estabas dormida. Él nunca fue buena persona. Por eso os he ayudado, porque me sentía responsable por el cáncer”

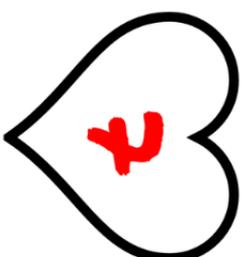
Después de aquello ya habrán terminado la aventura. Ahora os daré unos consejos para que la aventura sea tensa y el drama tenga mucha miga.

CONSEJOS

- Antes de empezar haz que digan cual es la relación entre ellas y también con su padre, así si van a la parte de Alfredo puede que reaccionen de diferentes maneras, incluso lleguen a pelearse.
- Recuérdales que la vida escasea, por lo que quien pierda todas las vidas les tocará hacer levantarse (hacer tiradas de resistencia). Aunque si quieres hacerlo difícil puedes hacer que cuando pierden todas las vidas mueren. Así pensarán cada acción y la tensión se notará en cada jugada.
- No se lo pongas fácil. En este mundo nadie es de fiar, incluso Alberto podría traicionar a las jugadoras. Haz que todo el ambiente sea siniestro y de desconfianza.
- Si lo de Alberto no sale bien podrán ir después a la comisaría, pero no podrán ir a dormir antes porque morirá la jugadora que tenga cáncer. Deberán ir con las vidas que les queden y eso no será nada fácil.
- En la comisaría no dispararán a menos que disparen primero las jugadoras. Las detendrá, y si eso pasa, les dejarán en calabozo donde la jugadora portadora de la enfermedad morirá. Déjales en el calabozo un rato hablando entre ellas, puede que busquen una salida o que la jugadora pase el cáncer a alguna de sus hermanas.
- No dejes que cojan armas de fuego facilmente. Estamos en España y conseguir armas de fuego es muy difícil, solamente la policía, los militares y las mafias tienen. Con esta pequeña regla complicarás mucho la partida y deberán ir con botellas o algún cuchillo de la cocina.
- Por último, juega con sus miedos y sus metas. Haz que todas sean protagonistas y dales escenarios para cada una.

NOMBRE: BIANCA

MIEDO: LA POLICÍA



VENTAJAS:

OBSESION: LAS PLANTAS

DESVENTAJAS:

HABILIDADES

CANCER: -1 EN RESISTENCIA Y FUERZA

manejo



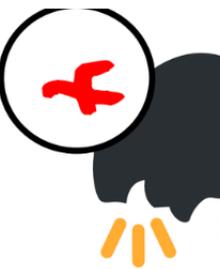
fuerza



resistencia



carisma



agilidad



instinto

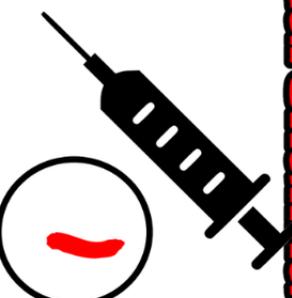


INVENTARIO:

golpe de suerte

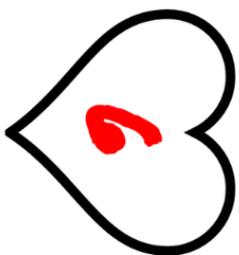


adrenalina



NOMBRE: LAYLA

MIEDO: LA TRANQUILIDAD



VENTAJAS:

MUAY THAI: SUS GOLPES CUERPO A CUERPO HACE +1 DAÑO

OBSESION: LAS PELEAS

DESVENTAJAS:

HABILIDADES

manejo



carisma



fuerza



agilidad



resistencia



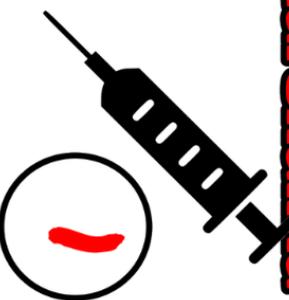
instinto



golpe de suerte



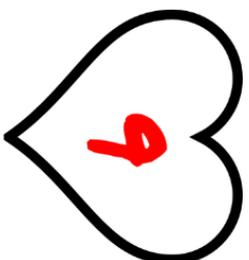
adrenalina



INVENTARIO:

NOMBRE: MARTA

MIEDO: LAS ENFERMEDADES



VENTAJAS:

PROTECTORA: SI ALGUIEN VA A RECIBIR DAÑO, ELLE PUEDE RECIBIR ESE DAÑO PARA PROTEGER DE UN GOLPE.

OBSESION: PROTEGER A SU HERMANA

DESVENTAJAS:

HABILIDADES

manejo



4

carisma



5

fuerza



6

agilidad



4

resistencia



7

instinto



5

INVENTARIO:

golpe de suerte



1

adrenalina



1

SI TE GUSTA JUEGA Y COMPARTE POR REDES
EL JUEGO. HAZ NUEVAS REGLAS, AVENTURAS
O NUEVAS AMBIENTACIONES.

TODA AYUDA ES MUCHA Y DA ALEGRÍA
NO OLVIDES DIVERTIRTE Y JUGAR PARA TU
MESA, NO ES UN COMBATE PARA VER QUIEN
GANA, SINO RECREAR UNA AVENTURA.

A DIVERTIRSE

**UNA AMBIENTACIÓN PARA TUS PARTIDAS
DE ROL PARA SISTEMA PAR**

**"EL FRENE SÍ SE APODERÓ DE LA SOCIEDAD
YA NADIE CONFÍA EN NADIE"**

"PREFIERO QUE VENGAN PUTOS ZOMBIES"

**"LLEVO AÑOS SIN SALIR DE MI CASA.
SOLO SALGO PARA COMER"**

**"LOS RICOS SON LOS QUE VIVEN DE PUTA
MADRE. Y NOSOTRAS.. PUES A MORIR
POCO A POCO"**

**"UNA VEZ VI UN BOLLO. NO SOY LA MISMA
DESPUÉS DE VER ESO"**

"NO ENTRES AL BOLLO"