

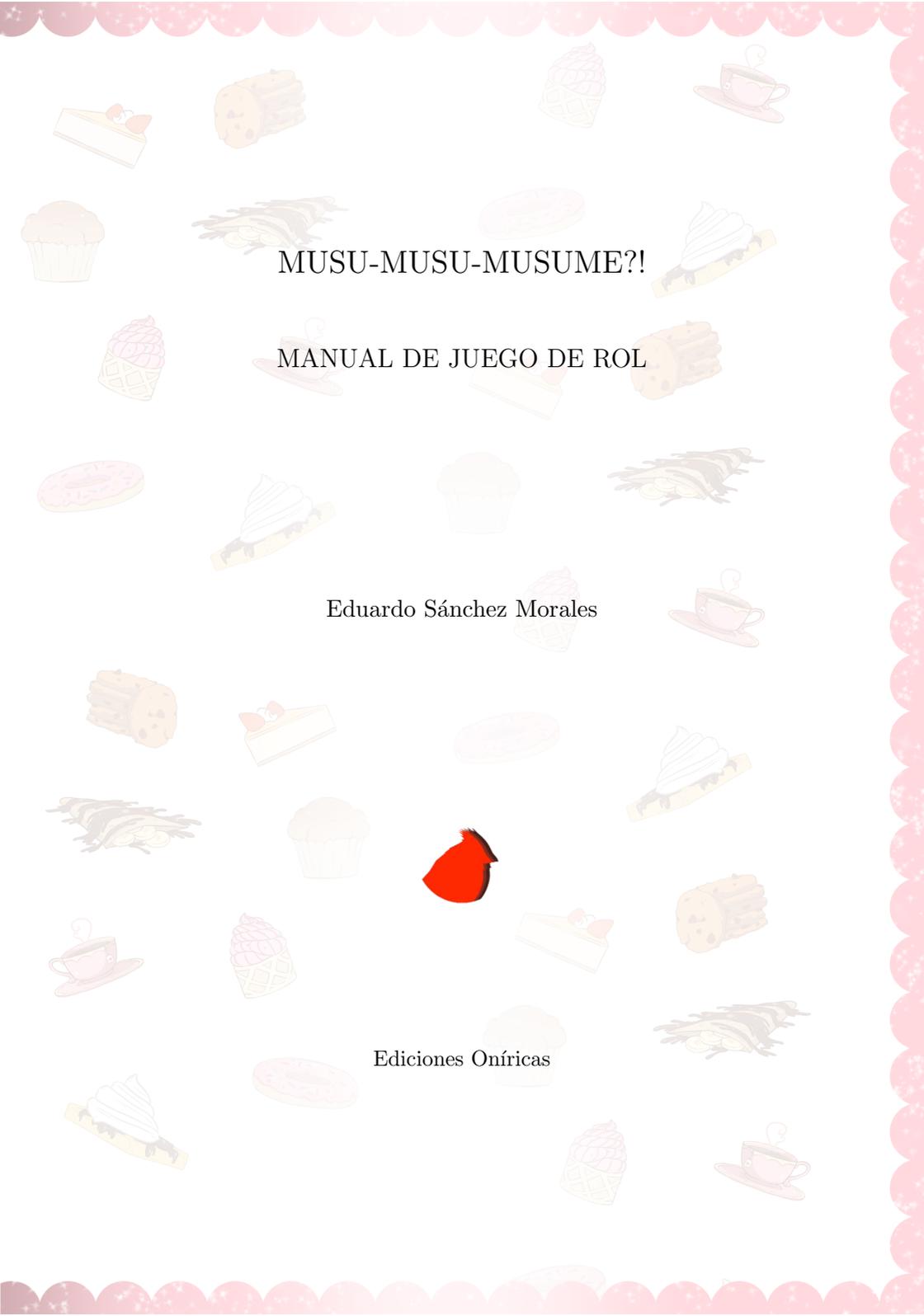
MUSU-MUSU- MUSUME?!

AUTOR:
EDUARDO SANCHEZ MORALES

ILUSTRACIONES:
ROXY HANA







MUSU-MUSU-MUSUME?!

MANUAL DE JUEGO DE ROL

Eduardo Sánchez Morales



Ediciones Oníricas



Título original: Musu-Musu-Musume?! Manual de juego de rol
Primera edición
en Ediciones Oníricas: Mayo de 2016

Primera edición
en este diseño y formato: Mayo de 2016

info@edicionesoniricas.com

Diseño de cubierta: Ediciones Oníricas
(Ilustración: Roxy Hana)

www.edicionesoniricas.com

ISBN ebook formato PDF: 978-84-945575-5-2

Queda prohibida la reproducción de la obra, incluido el diseño de la portada, transmisión o transformación de la misma de ninguna manera o medio, sin permiso previo del editor y/o titular de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. (Art.270 y siguientes del código penal)

Agradecimientos

Para empezar me gustaría agradecerle a Roxy todo su esfuerzo, dando color y vida a las chicas y los chicos de MMM?!. A Funo, Miguel Ángel, Juanjo, Miguelito y Sara. Y a Fátima y Marina por su plena dedicación con este proyecto.

Agradecimientos también a Ari, Spike Harlow, Iván, Carlos, María, Varo, Roku, Josevi (Allá donde estés), y Andrea Alarcón (Dinnan) y también un abrazo a Miguel Santos.

Un fuerte abrazo a: Luque, Estrella, Alejandro (Fox), Pepe (Kalarien), Nacho, Alba y Cristóbal de Dos de Adobe.

De gente de mi día a día, a Javier Martínez Carqué, Ramon Salvador, Sergio Ros, Fabio B., José David Molina, Francisco Calatrava y Mónica López Valero.

Gracias por todo el apoyo y un abrazo muy fuerte a mis chicas de erasmus: Celia Vázquez, Susana Gonzalo, Raquel Hernández, Andrea Garrido, Yangxi Chen y Amaia Álvarez.

Finalmente, gracias a mi familia, en especial a mi primo Juan, por decirme que siempre me mantuviese haciendo lo que me gusta.



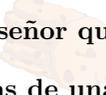
Índice general

Introducción	9
Empecemos la trama del amor	11
¿En qué consiste todo eso del amor?	11
¿Cómo seguimos con la disposición del juego?	12
Creando ambiente	13
La trama	14
Tipos de partida	15
La ficha del amor	17
¿Quién puedo ser?	17
Apartado de datos	17
Estadísticas y Efectos/Defectos	18
Historia Personal	30
Corazones	32
La otra cara del amor	35
¿Quién soy, cariño?	35
Tipos	35
Personalidad	39
Espera, espera, espera, ¿me estás diciendo que tengo defectos?	43
Efectos y Defectos de PNC	44
Efectos Sociales de Última Arista	51
Creo que tengo algo de Amnesia, sin ser un defecto, ¿me ayudas?	54
Corazones	55
Más allá del amor	57
Monedas	57
Objetos	57



En pleno apogeo del amor

Efectos y Defectos en la partida	61
El dado de la amistad	62
El dado del honor	63
Tiradas	63
Diferencia entre un éxito y un avance en conquista	66
Ejemplos de Turno de cada modo	67



SA, el señor que todo lo ve

Partidas de una sesión

73

Historia conjunta

75



El consejero del amor

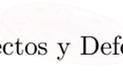
77

Post-it	77
Modificación de las reglas	77
Interpretación	78
Dado de la amistad de pago	78
Diversión e imaginación	79



Fichas pre-construidas

85



Reglas rápidas

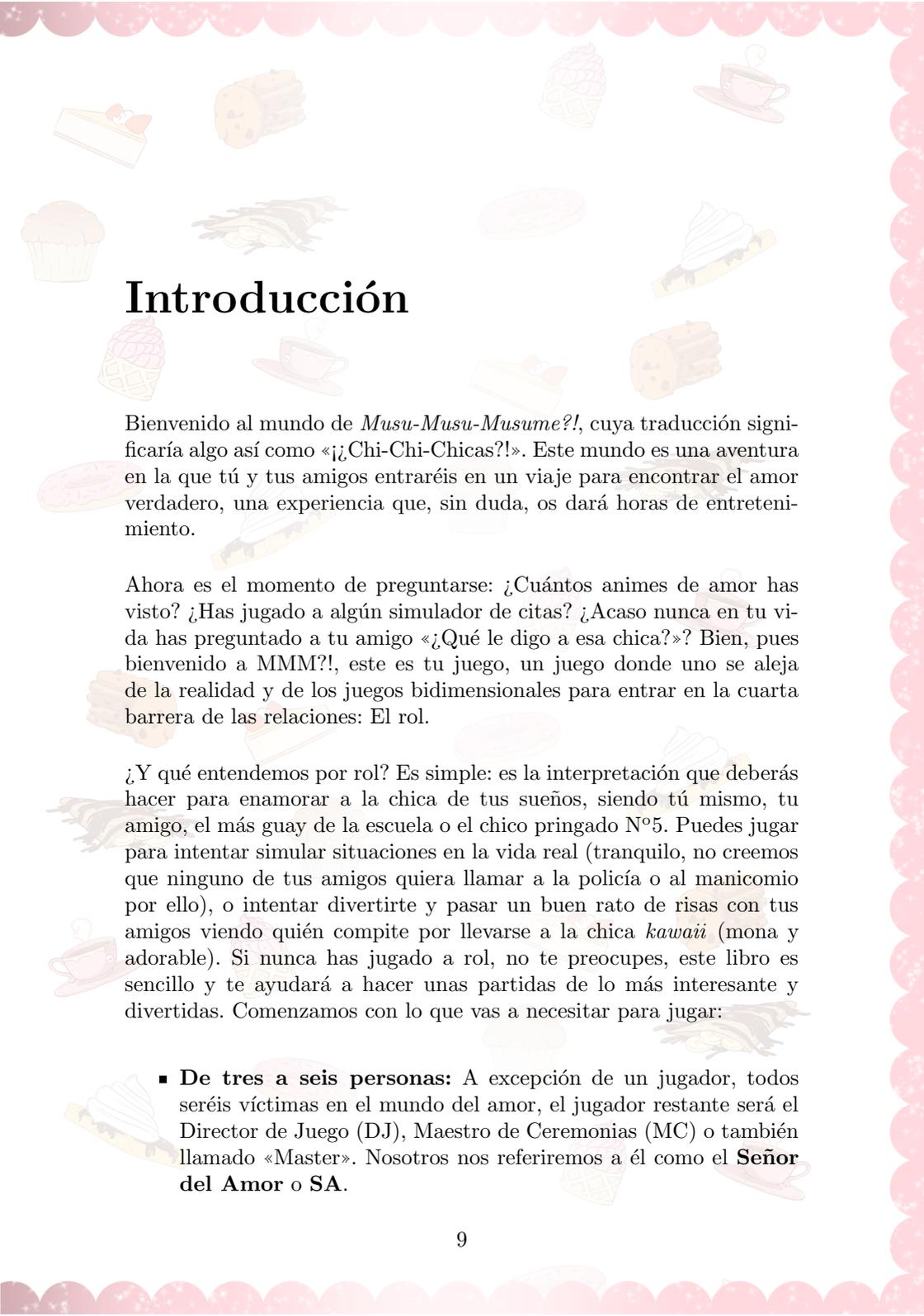
131

Tabla resumen de Efectos y Defectos de jugadores	133
--	-----



Mecenas del proyecto

139



Introducción

Bienvenido al mundo de *Musu-Musu-Musume?!*, cuya traducción significaría algo así como «¿¡Chi-Chi-Chicas?!». Este mundo es una aventura en la que tú y tus amigos entraréis en un viaje para encontrar el amor verdadero, una experiencia que, sin duda, os dará horas de entretenimiento.

Ahora es el momento de preguntarse: ¿Cuántos animes de amor has visto? ¿Has jugado a algún simulador de citas? ¿Acaso nunca en tu vida has preguntado a tu amigo «¿Qué le digo a esa chica?»? Bien, pues bienvenido a MMM?!, este es tu juego, un juego donde uno se aleja de la realidad y de los juegos bidimensionales para entrar en la cuarta barrera de las relaciones: El rol.

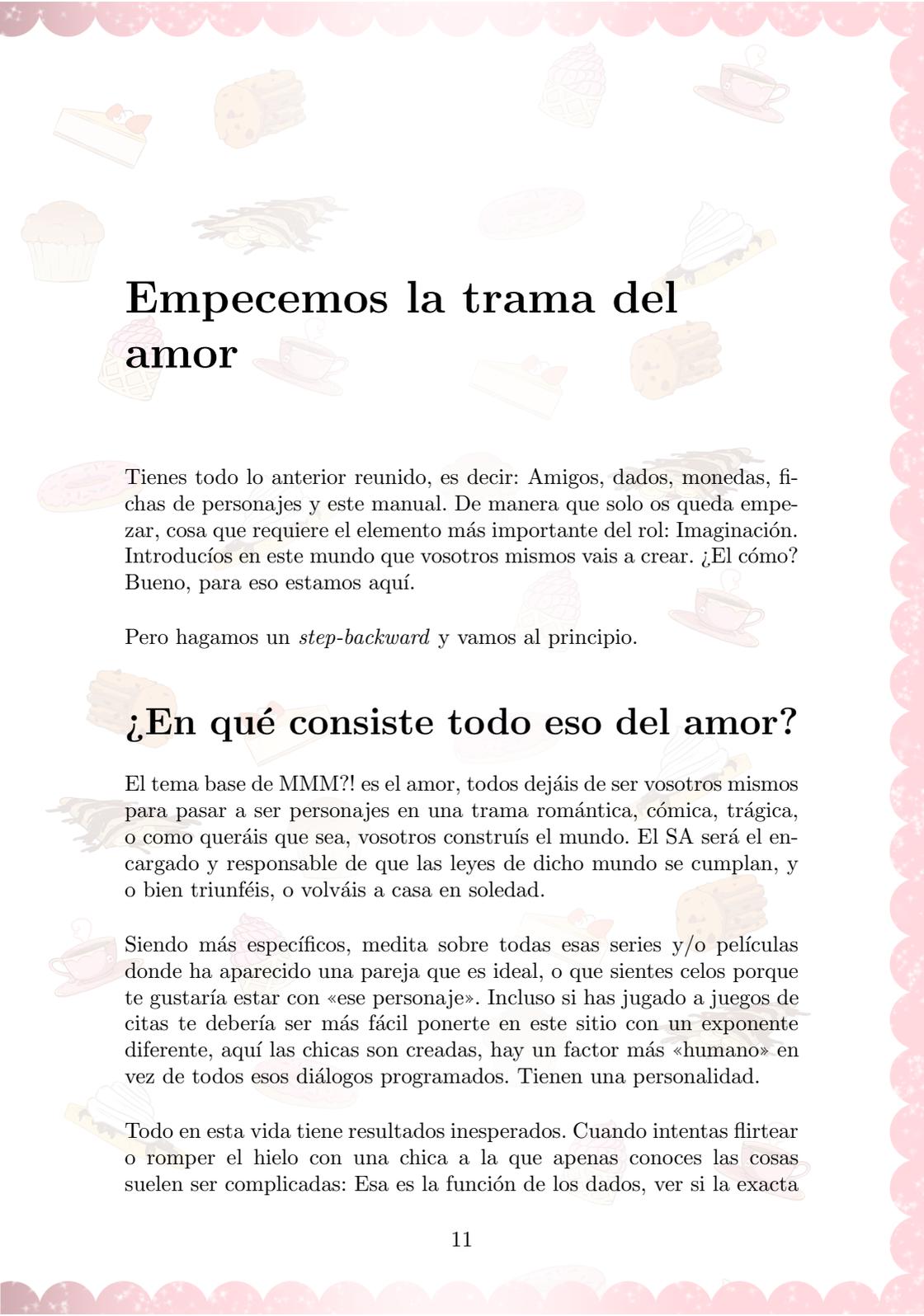
¿Y qué entendemos por rol? Es simple: es la interpretación que deberás hacer para enamorar a la chica de tus sueños, siendo tú mismo, tu amigo, el más guay de la escuela o el chico pingado N°5. Puedes jugar para intentar simular situaciones en la vida real (tranquilo, no creemos que ninguno de tus amigos quiera llamar a la policía o al manicomio por ello), o intentar divertirte y pasar un buen rato de risas con tus amigos viendo quién compite por llevarse a la chica *kawaii* (mona y adorable). Si nunca has jugado a rol, no te preocupes, este libro es sencillo y te ayudará a hacer unas partidas de lo más interesante y divertidas. Comenzamos con lo que vas a necesitar para jugar:

- **De tres a seis personas:** A excepción de un jugador, todos seréis víctimas en el mundo del amor, el jugador restante será el Director de Juego (DJ), Maestro de Ceremonias (MC) o también llamado «Master». Nosotros nos referiremos a él como el **Señor del Amor** o **SA**.

- **Dados:** Para este juego necesitarás dados: 1d20 (1 dado de 20 caras), 1d4 y 3d6 por jugador, aparte de 10d6 en el centro de la mesa.
- **Monedas:** Poderoso caballero, es Don dinero. Con unas 9 monedas por jugador será suficiente. En caso de no tener monedas puedes utilizar fichas, tazas, anotarlo en papel o tapones de botella. ¡Esto es rol! Que se note tu imaginación.
- **Fichas de personaje:** Una para cada jugador y varias de personaje no controlable (PNC) en caso del SA.

Aunque la mayoría de objetivos estén descritos como chicas, este manual ofrece soporte para crear personajes objetivo masculinos también, e incluye dos chicos predeterminados.





Empecemos la trama del amor

Tienes todo lo anterior reunido, es decir: Amigos, dados, monedas, fichas de personajes y este manual. De manera que solo os queda empezar, cosa que requiere el elemento más importante del rol: Imaginación. Introduciós en este mundo que vosotros mismos vais a crear. ¿El cómo? Bueno, para eso estamos aquí.

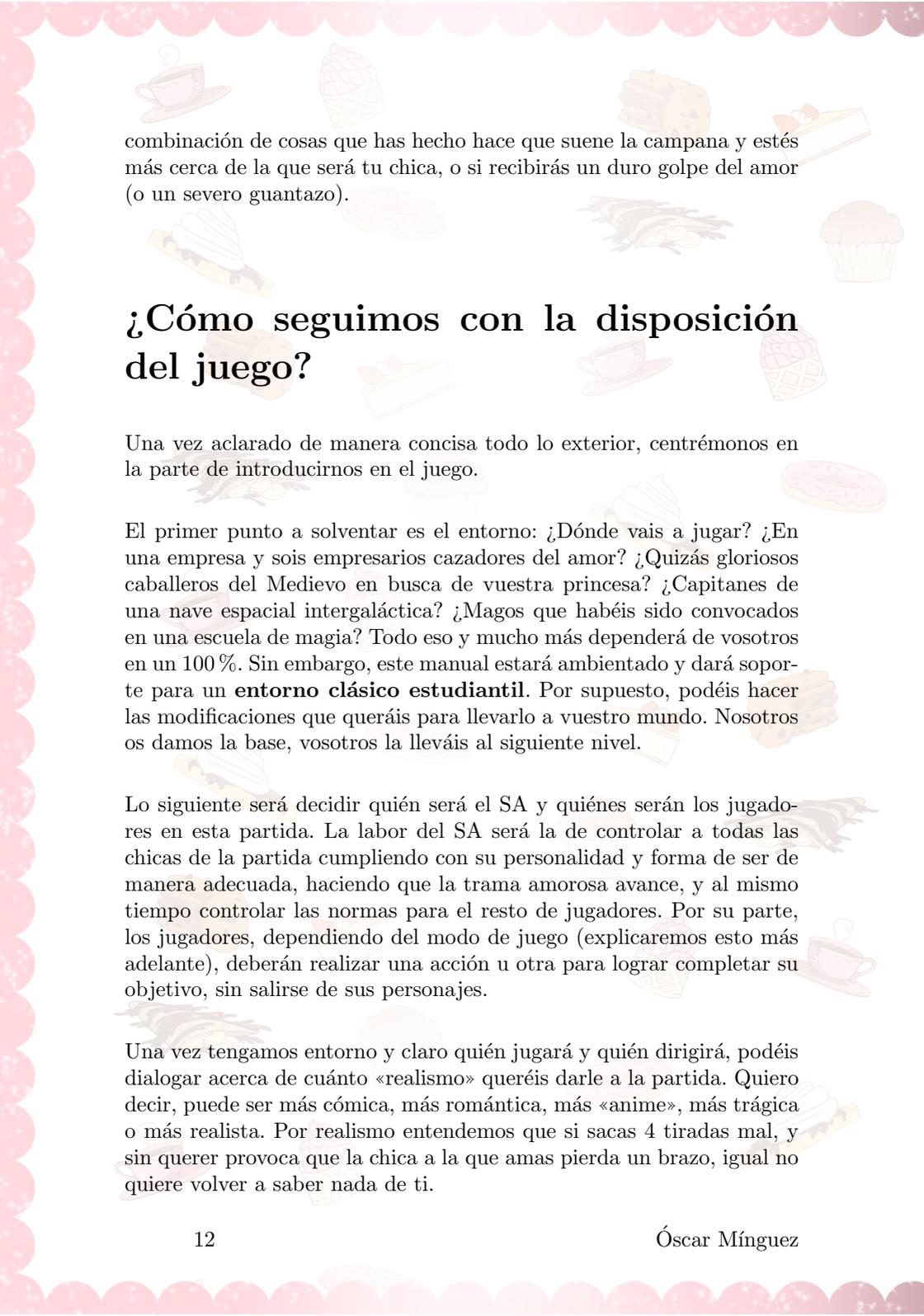
Pero hagamos un *step-backward* y vamos al principio.

¿En qué consiste todo eso del amor?

El tema base de MMM?! es el amor, todos dejáis de ser vosotros mismos para pasar a ser personajes en una trama romántica, cómica, trágica, o como queráis que sea, vosotros construís el mundo. El SA será el encargado y responsable de que las leyes de dicho mundo se cumplan, y o bien triunféis, o volváis a casa en soledad.

Siendo más específicos, medita sobre todas esas series y/o películas donde ha aparecido una pareja que es ideal, o que sientes celos porque te gustaría estar con «ese personaje». Incluso si has jugado a juegos de citas te debería ser más fácil ponerte en este sitio con un exponente diferente, aquí las chicas son creadas, hay un factor más «humano» en vez de todos esos diálogos programados. Tienen una personalidad.

Todo en esta vida tiene resultados inesperados. Cuando intentas flirtear o romper el hielo con una chica a la que apenas conoces las cosas suelen ser complicadas: Esa es la función de los dados, ver si la exacta



combinación de cosas que has hecho hace que suene la campana y estés más cerca de la que será tu chica, o si recibirás un duro golpe del amor (o un severo guantazo).

¿Cómo seguimos con la disposición del juego?

Una vez aclarado de manera concisa todo lo exterior, centrémonos en la parte de introducirnos en el juego.

El primer punto a solventar es el entorno: ¿Dónde vais a jugar? ¿En una empresa y sois empresarios cazadores del amor? ¿Quizás gloriosos caballeros del Medioevo en busca de vuestra princesa? ¿Capitanes de una nave espacial intergaláctica? ¿Magos que habéis sido convocados en una escuela de magia? Todo eso y mucho más dependerá de vosotros en un 100 %. Sin embargo, este manual estará ambientado y dará soporte para un **entorno clásico estudiantil**. Por supuesto, podéis hacer las modificaciones que queráis para llevarlo a vuestro mundo. Nosotros os damos la base, vosotros la lleváis al siguiente nivel.

Lo siguiente será decidir quién será el SA y quiénes serán los jugadores en esta partida. La labor del SA será la de controlar a todas las chicas de la partida cumpliendo con su personalidad y forma de ser de manera adecuada, haciendo que la trama amorosa avance, y al mismo tiempo controlar las normas para el resto de jugadores. Por su parte, los jugadores, dependiendo del modo de juego (explicaremos esto más adelante), deberán realizar una acción u otra para lograr completar su objetivo, sin salirse de sus personajes.

Una vez tengamos entorno y claro quién jugará y quién dirigirá, podéis dialogar acerca de cuánto «realismo» queréis darle a la partida. Quiero decir, puede ser más cómica, más romántica, más «anime», más trágica o más realista. Por realismo entendemos que si sacas 4 tiradas mal, y sin querer provoca que la chica a la que amas pierda un brazo, igual no quiere volver a saber nada de ti.

Creando ambiente

Antes de jugar, una vez esté ya todo listo, determinado y todos sentados, intentad crear ambiente. Por evidente que parezca, la partida no es real: Habéis creado una ficha con vuestros personajes, les habéis dado una historia y personalidad. Si en el mundo real sois personas que de buenas a primeras hablaríais con la chica sin miedo ni reparos, pero vuestro personaje de la partida habéis decidido que sea «tímido y torpe», intentad sed como vuestro personaje, no temáis caer sobre ella o estar un rato largo sin hablar solo escuchándola. Divertíos, vivid por una tarde una vida que no sea la vuestra, incluso si crees que una opción es divertida y se ajusta a tu personaje; aunque al principio perjudique, si puede hacer la historia interesante, ¿por qué no hacerla? No temáis cometer errores.

También añadir que estaría bien establecer las relaciones previas. El juego parte de que todos los jugadores ya están enamorados, pero ¿se conocen todos entre sí? ¿El juego empieza a principio de un curso escolar, mediados o al final? Pueden ir a por un objetivo que aman en secreto o que están predestinados a amar a ese y solo a ese. Viene bien y ayuda mucho al SA establecer todas estas relaciones al principio, no tienen por qué estar estructuradas al cien por cien, pero los detalles siempre son de agradecer. Hay varias opciones divertidas, como



que dos jugadores sean hermanos, que un objetivo sea la hermana de otro jugador, que los jugadores sean de la misma clase, que el objetivo



a placer para facilitar todo esto.

Recomendaciones de tramas fijas no podemos dar porque depende mucho del gusto de género en la mesa de juego, pero algunas ideas pueden ser: El thriller mencionado, un asesinato en un barco, el festival entre escuelas con la casa encantada, actores de cine rodando una película en la que hay problemas de corrupción y sobornos, una yincana en un campamento de verano, unos amigos cumpliendo su apuesta de que saldrían de la universidad con novia, etc... No hay límites cuando se trata de la imaginación.

Tipos de partida

Como hemos mencionado al principio, este manual posee dos modos de juego: **Love Battle Fever!** y **Última arista**. El modo *Love Battle Fever!* es el modo «general», por así decirlo, y el modo *Última arista* posee una ligera variación a la hora de crear las fichas dependiendo de si el PNC es Objetivo u Arista, pero nada más. Procedemos a explicarlo en detalle.

Love Battle Fever!

En este modo cada jugador tiene un único objetivo asignado y su misión es conquistarlo. Todo se desarrolla a través de la trama creada por el SA y son los jugadores los encargados de hacerla avanzar y cumplir su sueño.

Última arista

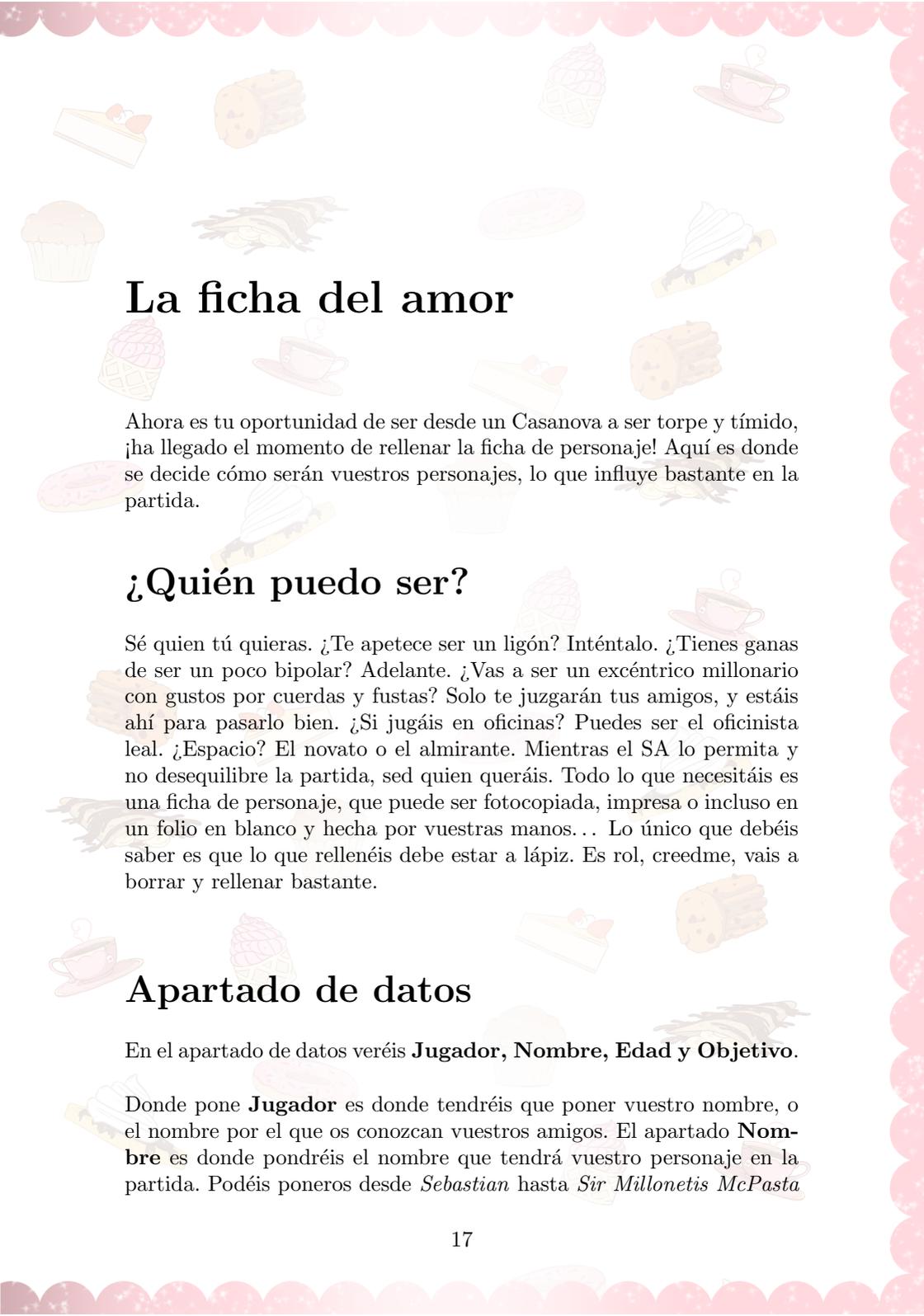
Este es un modo más «completo» y las fichas se rellenan de una manera algo diferente. También hay dos maneras de jugarlo, *survival* y *competitiva*.

En el modo **survival**, cada jugador tiene un objetivo, pero aquí va a haber una chica o un chico que también estará enamorada o enamorado de nuestro jugador, haciendo que tenga que resistirse a sus encantos para no perder de vista a su objetivo. A las personas que van tras los jugadores las llamaremos aristas.

Una recomendación para hacer que los jugadores interactúen entre sí en este modo de juego es hacer que un objetivo de un jugador sea la arista de otro, de manera que todos los objetivos sean aristas de otros jugadores cerrándose en un círculo perfecto de amor.

En el modo **competitivo**, todos los jugadores poseéis un objetivo común pero también tienen, todos y cada uno de ellos, una arista detrás que querrá el amor que tanto se merece.





La ficha del amor

Ahora es tu oportunidad de ser desde un Casanova a ser torpe y tímido, ¡ha llegado el momento de rellenar la ficha de personaje! Aquí es donde se decide cómo serán vuestros personajes, lo que influye bastante en la partida.

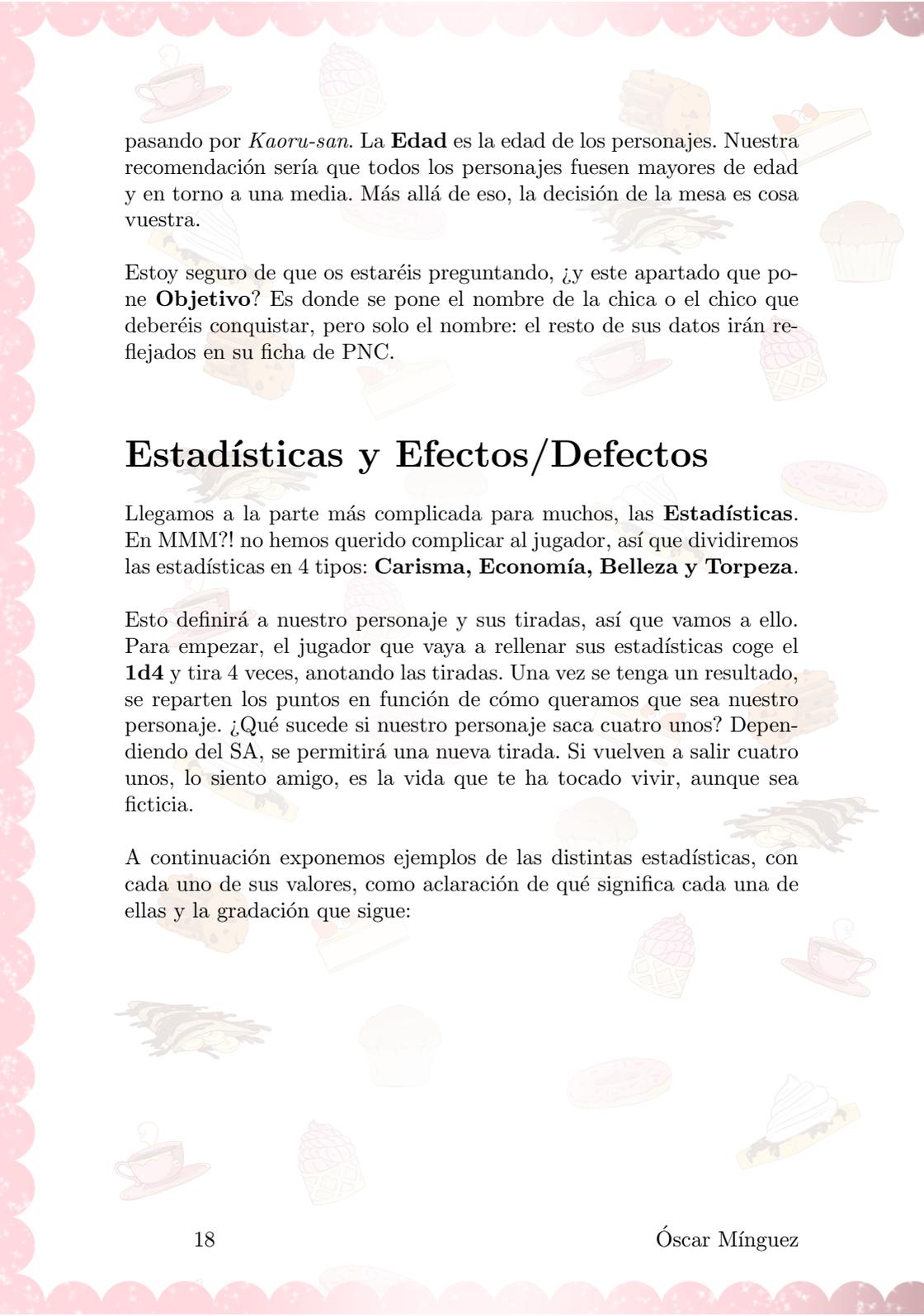
¿Quién puedo ser?

Sé quien tú quieras. ¿Te apetece ser un ligón? Intentalo. ¿Tienes ganas de ser un poco bipolar? Adelante. ¿Vas a ser un excéntrico millonario con gustos por cuerdas y fustas? Solo te juzgarán tus amigos, y estáis ahí para pasarlo bien. ¿Si jugáis en oficinas? Puedes ser el oficinista leal. ¿Espacio? El novato o el almirante. Mientras el SA lo permita y no desequilibre la partida, sed quien queráis. Todo lo que necesitáis es una ficha de personaje, que puede ser fotocopiada, impresa o incluso en un folio en blanco y hecha por vuestras manos. . . Lo único que debéis saber es que lo que rellenéis debe estar a lápiz. Es rol, creedme, vais a borrar y rellenar bastante.

Apartado de datos

En el apartado de datos veréis **Jugador, Nombre, Edad y Objetivo.**

Donde pone **Jugador** es donde tendréis que poner vuestro nombre, o el nombre por el que os conozcan vuestros amigos. El apartado **Nombre** es donde pondréis el nombre que tendrá vuestro personaje en la partida. Podéis ponerlos desde *Sebastian* hasta *Sir Millonetis McPastá*



pasando por *Kaoru-san*. La **Edad** es la edad de los personajes. Nuestra recomendación sería que todos los personajes fuesen mayores de edad y en torno a una media. Más allá de eso, la decisión de la mesa es cosa vuestra.

Estoy seguro de que os estaréis preguntando, ¿y este apartado que pone **Objetivo**? Es donde se pone el nombre de la chica o el chico que deberéis conquistar, pero solo el nombre: el resto de sus datos irán reflejados en su ficha de PNC.

Estadísticas y Efectos/Defectos

Llegamos a la parte más complicada para muchos, las **Estadísticas**. En MMM?! no hemos querido complicar al jugador, así que dividiremos las estadísticas en 4 tipos: **Carisma, Economía, Belleza y Torpeza**.

Esto definirá a nuestro personaje y sus tiradas, así que vamos a ello. Para empezar, el jugador que vaya a rellenar sus estadísticas coge el **1d4** y tira 4 veces, anotando las tiradas. Una vez se tenga un resultado, se reparten los puntos en función de cómo queramos que sea nuestro personaje. ¿Qué sucede si nuestro personaje saca cuatro unos? Dependiendo del SA, se permitirá una nueva tirada. Si vuelven a salir cuatro unos, lo siento amigo, es la vida que te ha tocado vivir, aunque sea ficticia.

A continuación exponemos ejemplos de las distintas estadísticas, con cada uno de sus valores, como aclaración de qué significa cada una de ellas y la gradación que sigue:

Carisma

Valor	Descripción
Carisma 1	Te llaman irónicamente «Don Sonrisas», parece que te cuesta socializar, sin embargo cuando consigues hacerlo, logran ver que eres alguien decente.
Carisma 2	La única gente con la que te llevas bien de verdad son tus amigos íntimos, el resto de gente no te avisa mucho de cuando van a quedar.
Carisma 3	Vas a todas las fiestas y suelen avisarte para todo, eres bastante entrañable.
Carisma 4	Todos quieren o ser tú, o estar en contacto contigo, puesto que sin ti no habría buen ambiente.

Economía

Valor	Descripción
Economía 1	Has visto cajas de cartón más lujosas que donde vives, pero no te puedes quejar, por lo menos tienes donde caerte muerto y para comer.
Economía 2	Compartes casa con gente de dudosa procedencia e identidad, nunca puedes dormir tranquilo sin saber cómo despertarás.
Economía 3	Vives solo y hasta podrías darle cobijo a un par de personas. No es que puedas tirar los billetes al suelo pero tampoco te falta.
Economía 4	Eres ese maldito niño rico que todos odiamos y queremos ser.

Belleza

Valor	Descripción
Belleza 1	Seamos sinceros, no eres el niño más guapo del patio del recreo pero, oye, tu madre te quiere.
Belleza 2	Hay gente que te acepta, no es que necesiten mirarte a través de un espejo para evitar convertirse en piedra.
Belleza 3	Llevas una hora mirándote al espejo y sigues sin saber quién es ese chico tan guapo del otro lado.
Belleza 4	Una entidad divina te hizo a su imagen y semejanza.

Torpeza

Valor	Descripción
Torpeza 1	No eres gracioso. Tu torpeza no resulta encantadora, no causa <i>hilarancia</i> , eres cuanto menos, agotador.
Torpeza 2	Bueno, tiene algo de gracia que te trabes con palabras o no sepas atarte los cordones sin caerte.
Torpeza 3	La gente te da abrazos cuando te conoce por lástima. Saben que alguien como tú no podría sobrevivir ahí fuera.
Torpeza 4	Eres la mascota de tus amigos, todo el mundo te quiere porque saben que en cualquier momento la vas a liar y estarán ahí para darte un par de palmaditas en la espalda.

Las estadísticas serán lo que tires a la hora de intentar conquistar a una chica usando un atributo en concreto. ¿Quieres conquistar a una chica con tu sonrisa? Tirarás **Belleza**. ¿Te apetece impresionarla con lujos? **Economía**. ¿Siendo el alma de la fiesta? **Carisma**. O por otro

lado, ¿prefieres sacarle una sonrisa con tu **Torpeza**?

[Ejemplo hasta ahora: José David decide que su personaje se va a llamar James Howard Biliford IV de los Biliford, de 21 años y cuyo objetivo se va a llamar Antoinette, sin importarle aún como vaya a ser física, psicológica o emocionalmente. Entonces llega al apartado de tiradas y saca: 2, 3, 4, 1. Es el momento de repartir sus estadísticas. José David decide que James va a ser un Torpe Carismático, poco Bello y con problemas de dinero, así que reparte: Carisma: 4 / Economía: 1 / Belleza: 2 / Torpeza: 3]

Vamos ahora al apartado de **Efectos y Defectos**.

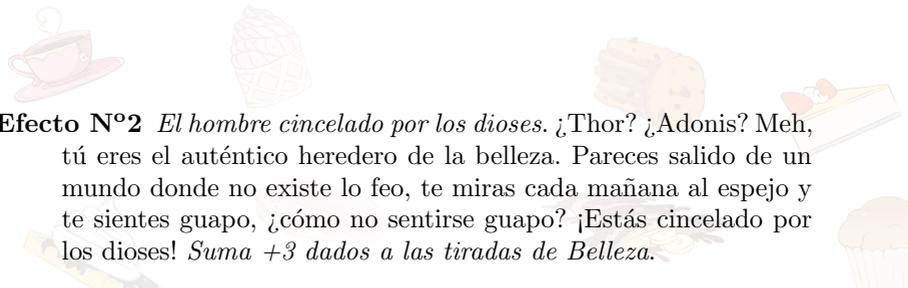
Puedes elegir de uno a tres. También hay que añadir que cada Efecto tiene su Defecto propio y van en parejas por número, es decir: Si coges el Efecto N°17, deberás coger el Defecto N°17. Los Efectos y Defectos sirven para darle algo de emoción a la partida. ¿Os persigue alguien? ¿Queréis tener buena suerte a costa de los celos de los demás? ¿Preferís tener mala suerte y mirar un defecto antes que su efecto? Cómo queráis organizaros depende de vosotros.

[Ejemplo: José David decide que su partida va a ser entretenida pero no demasiado arriesgada y elige 2 Efectos de la tabla de Efectos, en concreto el N°3 y el N°15 que son «Hereditario de una antigua fortuna» y «Conocimientos de defensa personal». Lo cual hace que deba escoger los Defectos N°3 y N°15, que a su vez son «Familiares avariciosos» y «Paranoia»]

Lista de Efectos y Defectos de personaje

Efectos

Efecto N°1 *Popular con las mujeres.* Tienes especial encanto con las mujeres. Quizás no lo sepas, pero tienes algo en tu forma de ser que las encandila. ¿Será tu sonrisa? No, es tu encanto personal, ¡sal ahí y cómete el mundo! *Suma +3 dados a las tiradas de Carisma.*



Efecto N°2 *El hombre cincelado por los dioses.* ¿Thor? ¿Adonis? Meh, tú eres el auténtico heredero de la belleza. Pareces salido de un mundo donde no existe lo feo, te miras cada mañana al espejo y te sientes guapo, ¿cómo no sentirse guapo? ¡Estás cincelado por los dioses! *Suma +3 dados a las tiradas de Belleza.*

Efecto N°3 *Heredero de una antigua fortuna.* ¡Felicidades! Eres el rico heredero de una antigua fortuna, puede ser por parte de padres, de un tío o de un misterioso abuelo al norte de Rumanía. *Suma +3 dados a las tiradas de Economía.*

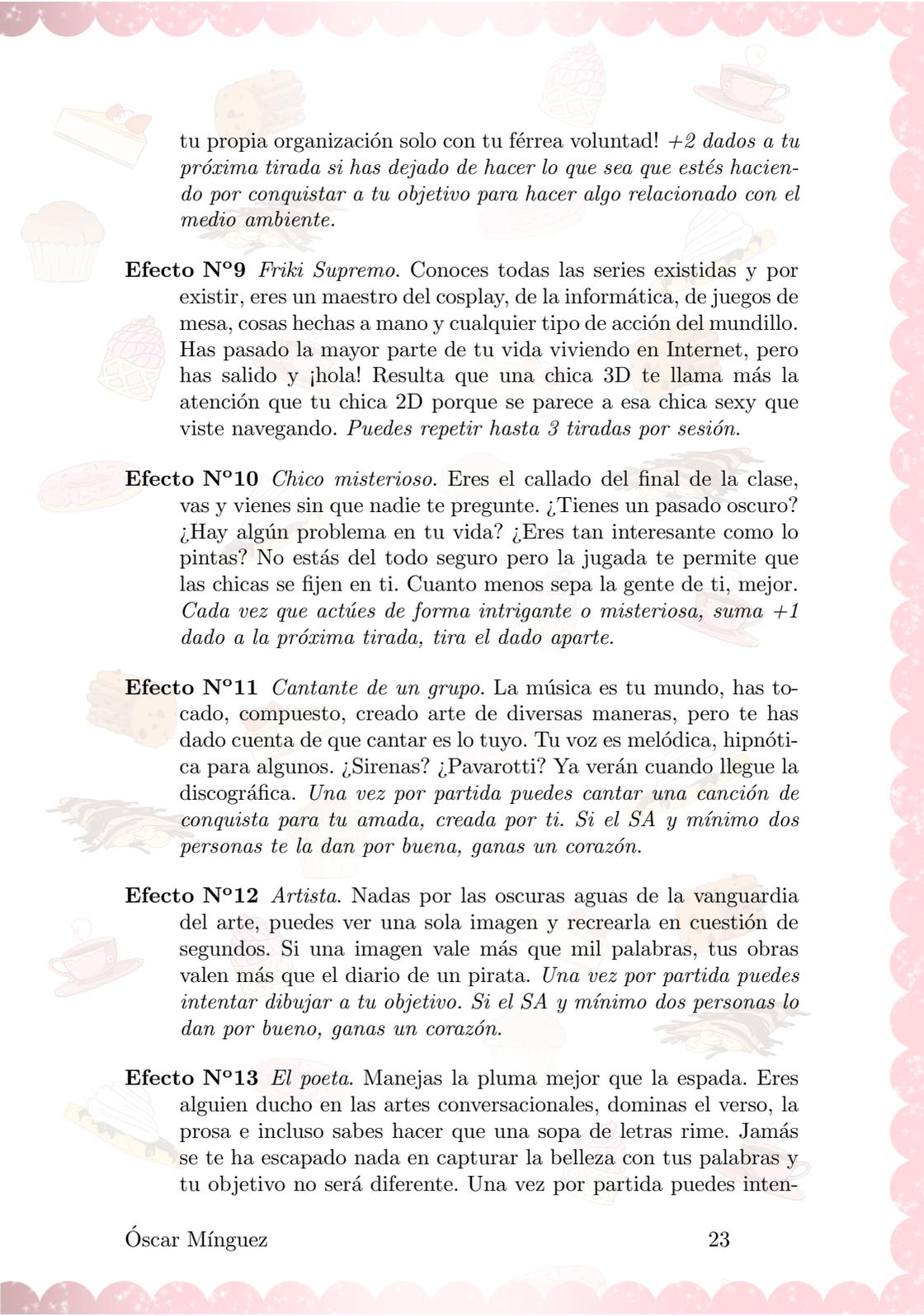
Efecto N°4 *Factor Moe.* Alguien se olvidó de ti cuando estaban repartiéndote las habilidades naturales. Se te da mal casi todo lo que requiera un mínimo de habilidad, ni siquiera sabes cómo has llegado hasta este punto, pero ánimo, mucha gente considera el ser algo torpe una cualidad adorable que te ha hecho humilde. ¡Quiérete a ti mismo! *Suma +3 dados a las tiradas de Torpeza.*

Efecto N°5 *Afortunado.* De niño te comiste una pata de conejo, tu madre te crió junto a herraduras y tu juguete era un trébol de cuatro hojas. Al principio eras un poco supersticioso, pero simplemente tienes suerte. *Puedes convertir hasta 3 tiradas generales en éxitos instantáneos.*

Efecto N°6 *El penoso.* Una parte de ti es un pupas, pero lo que algunos ven como algo malo tú lo has convertido en tu éxito. Llorarle a las chicas por todo lo malo que te ha pasado hasta que te funcione con alguna, no es un resultado seguro, pero oye, a veces funciona. *Cuando en una tirada de Carisma en la que intentes dar lástima saques un 6, añade otro éxito instantáneo, es decir, sumas 3 éxitos en lugar de 2, y tira un dado de nuevo.*

Efecto N°7 *El mago.* Desde niño siempre te han encantado los trucos de magia. Aprendiste a sacar conejos de la chistera, palomas, convertir pañuelos en flores y sacar dinero de las orejas, todo en una semana. Hoy, has decidido intentar el truco final, convertir tus habilidades mágicas en una pareja productiva. *Siempre que hagas magia en una tirada general, suma +2 dados a la tirada.*

Efecto N°8 *Ambientólogo.* Detestas que la gente tire cosas no biodegradables al suelo, no se recicle y todo lo que no sea cuidar del medio ambiente en general. ¿Greenpeace? ¡Ja! ¡Tú podrías crear



tu propia organización solo con tu férrea voluntad! +2 dados a tu próxima tirada si has dejado de hacer lo que sea que estés haciendo por conquistar a tu objetivo para hacer algo relacionado con el medio ambiente.

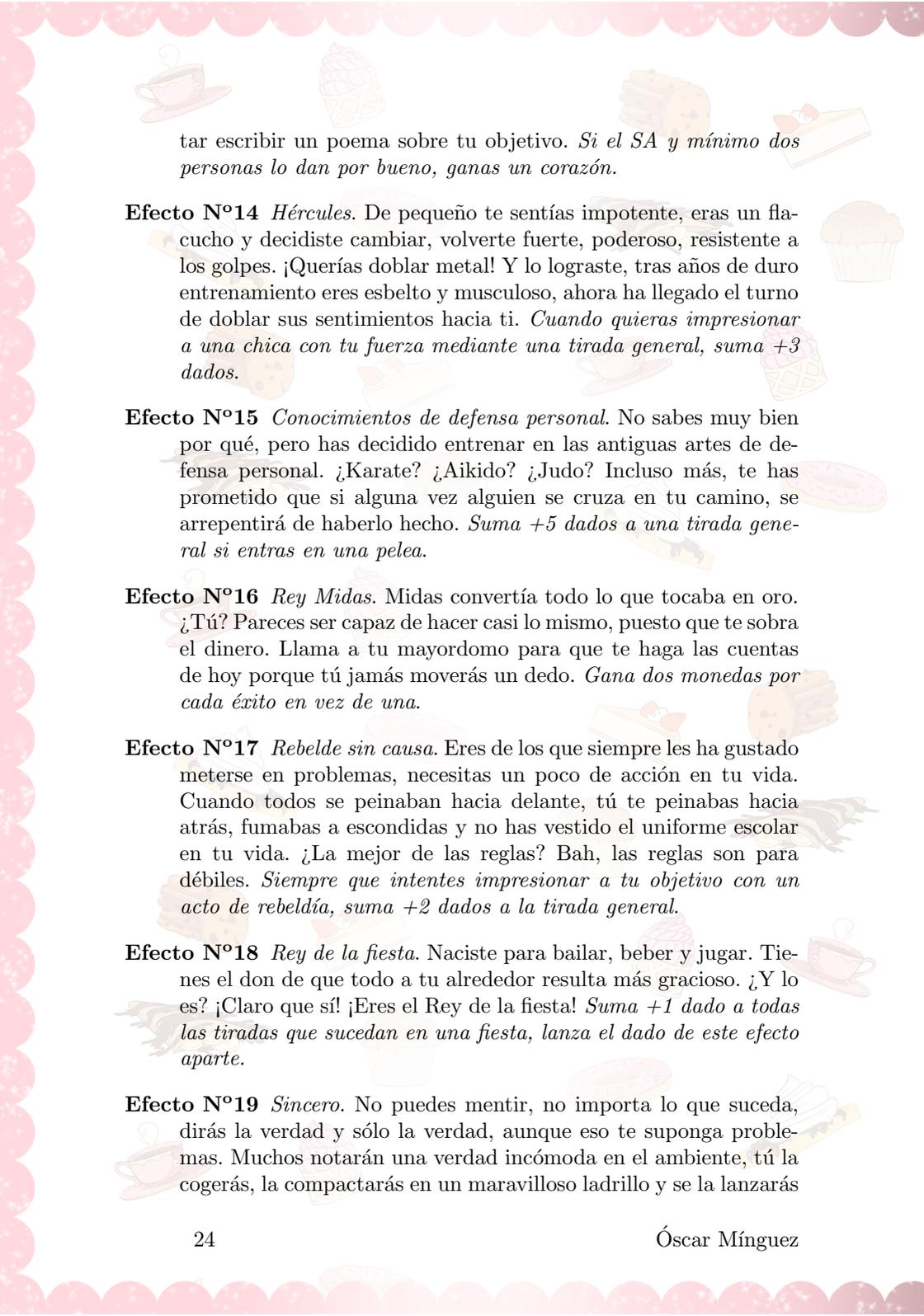
Efecto N°9 Friki Supremo. Conoces todas las series existidas y por existir, eres un maestro del cosplay, de la informática, de juegos de mesa, cosas hechas a mano y cualquier tipo de acción del mundillo. Has pasado la mayor parte de tu vida viviendo en Internet, pero has salido y ¡hola! Resulta que una chica 3D te llama más la atención que tu chica 2D porque se parece a esa chica sexy que viste navegando. *Puedes repetir hasta 3 tiradas por sesión.*

Efecto N°10 Chico misterioso. Eres el callado del final de la clase, vas y vienes sin que nadie te pregunte. ¿Tienes un pasado oscuro? ¿Hay algún problema en tu vida? ¿Eres tan interesante como lo pintas? No estás del todo seguro pero la jugada te permite que las chicas se fijen en ti. Cuanto menos sepa la gente de ti, mejor. *Cada vez que actúes de forma intrigante o misteriosa, suma +1 dado a la próxima tirada, tira el dado aparte.*

Efecto N°11 Cantante de un grupo. La música es tu mundo, has tocado, compuesto, creado arte de diversas maneras, pero te has dado cuenta de que cantar es lo tuyo. Tu voz es melódica, hipnótica para algunos. ¿Sirenas? ¿Pavarotti? Ya verán cuando llegue la discográfica. *Una vez por partida puedes cantar una canción de conquista para tu amada, creada por ti. Si el SA y mínimo dos personas te la dan por buena, ganas un corazón.*

Efecto N°12 Artista. Nadas por las oscuras aguas de la vanguardia del arte, puedes ver una sola imagen y recrearla en cuestión de segundos. Si una imagen vale más que mil palabras, tus obras valen más que el diario de un pirata. *Una vez por partida puedes intentar dibujar a tu objetivo. Si el SA y mínimo dos personas lo dan por bueno, ganas un corazón.*

Efecto N°13 El poeta. Manejas la pluma mejor que la espada. Eres alguien ducho en las artes conversacionales, dominas el verso, la prosa e incluso sabes hacer que una sopa de letras rime. Jamás se te ha escapado nada en capturar la belleza con tus palabras y tu objetivo no será diferente. *Una vez por partida puedes inten-*



tar escribir un poema sobre tu objetivo. *Si el SA y mínimo dos personas lo dan por bueno, ganas un corazón.*

Efecto N°14 *Hércules.* De pequeño te sentías impotente, eras un flacucho y decidiste cambiar, volverte fuerte, poderoso, resistente a los golpes. ¡Querías doblar metal! Y lo lograste, tras años de duro entrenamiento eres esbelto y musculoso, ahora ha llegado el turno de doblar sus sentimientos hacia ti. *Cuando quieras impresionar a una chica con tu fuerza mediante una tirada general, suma +3 dados.*

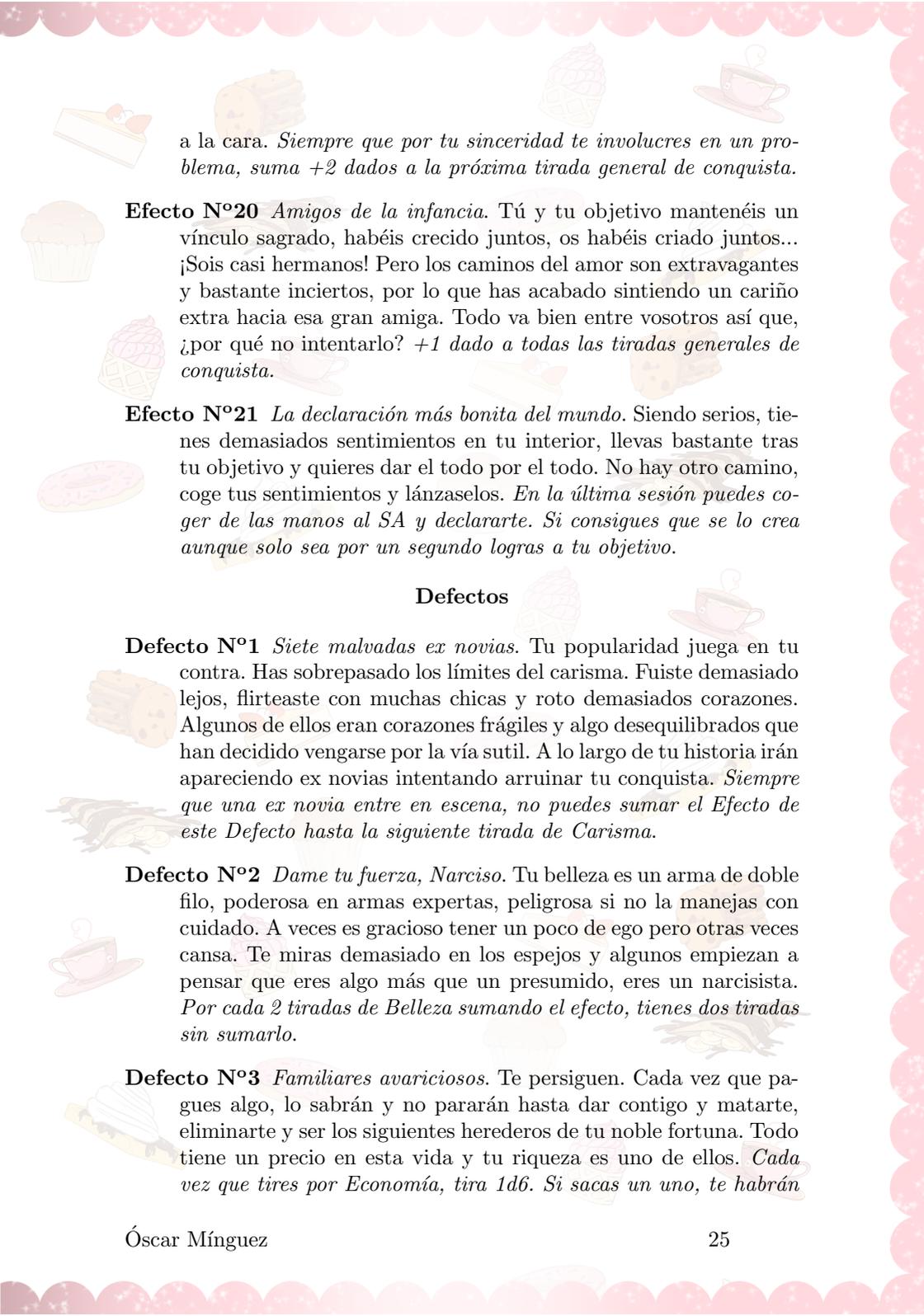
Efecto N°15 *Conocimientos de defensa personal.* No sabes muy bien por qué, pero has decidido entrenar en las antiguas artes de defensa personal. ¿Karate? ¿Aikido? ¿Judo? Incluso más, te has prometido que si alguna vez alguien se cruza en tu camino, se arrepentirá de haberlo hecho. *Suma +5 dados a una tirada general si entras en una pelea.*

Efecto N°16 *Rey Midas.* Midas convertía todo lo que tocaba en oro. ¿Tú? Pareces ser capaz de hacer casi lo mismo, puesto que te sobra el dinero. Llama a tu mayordomo para que te haga las cuentas de hoy porque tú jamás moverás un dedo. *Gana dos monedas por cada éxito en vez de una.*

Efecto N°17 *Rebelde sin causa.* Eres de los que siempre les ha gustado meterse en problemas, necesitas un poco de acción en tu vida. Cuando todos se peinaban hacia delante, tú te peinabas hacia atrás, fumabas a escondidas y no has vestido el uniforme escolar en tu vida. ¿La mejor de las reglas? Bah, las reglas son para débiles. *Siempre que intentes impresionar a tu objetivo con un acto de rebeldía, suma +2 dados a la tirada general.*

Efecto N°18 *Rey de la fiesta.* Naciste para bailar, beber y jugar. Tienes el don de que todo a tu alrededor resulta más gracioso. ¿Y lo es? ¡Claro que sí! ¡Eres el Rey de la fiesta! *Suma +1 dado a todas las tiradas que sucedan en una fiesta, lanza el dado de este efecto aparte.*

Efecto N°19 *Sincero.* No puedes mentir, no importa lo que suceda, dirás la verdad y sólo la verdad, aunque eso te suponga problemas. Muchos notarán una verdad incómoda en el ambiente, tú la cogerás, la compactarás en un maravilloso ladrillo y se la lanzarás



a la cara. *Siempre que por tu sinceridad te involucres en un problema, suma +2 dados a la próxima tirada general de conquista.*

Efecto N°20 *Amigos de la infancia.* Tú y tu objetivo mantenéis un vínculo sagrado, habéis crecido juntos, os habéis criado juntos... ¡Sois casi hermanos! Pero los caminos del amor son extravagantes y bastante inciertos, por lo que has acabado sintiendo un cariño extra hacia esa gran amiga. Todo va bien entre vosotros así que, ¿por qué no intentarlo? *+1 dado a todas las tiradas generales de conquista.*

Efecto N°21 *La declaración más bonita del mundo.* Siendo serios, tienes demasiados sentimientos en tu interior, llevas bastante tras tu objetivo y quieres dar el todo por el todo. No hay otro camino, coge tus sentimientos y lánzaselos. *En la última sesión puedes coger de las manos al SA y declararte. Si consigues que se lo crea aunque solo sea por un segundo logras a tu objetivo.*

Defectos

Defecto N°1 *Siete malvadas ex novias.* Tu popularidad juega en tu contra. Has sobrepasado los límites del carisma. Fuiste demasiado lejos, flirteaste con muchas chicas y roto demasiados corazones. Algunos de ellos eran corazones frágiles y algo desequilibrados que han decidido vengarse por la vía sutil. A lo largo de tu historia irán apareciendo ex novias intentando arruinar tu conquista. *Siempre que una ex novia entre en escena, no puedes sumar el Efecto de este Defecto hasta la siguiente tirada de Carisma.*

Defecto N°2 *Dame tu fuerza, Narciso.* Tu belleza es un arma de doble filo, poderosa en armas expertas, peligrosa si no la manejas con cuidado. A veces es gracioso tener un poco de ego pero otras veces cansa. Te miras demasiado en los espejos y algunos empiezan a pensar que eres algo más que un presumido, eres un narcisista. *Por cada 2 tiradas de Belleza sumando el efecto, tienes dos tiradas sin sumarlo.*

Defecto N°3 *Familiares avariciosos.* Te persiguen. Cada vez que pagues algo, lo sabrán y no pararán hasta dar contigo y matarte, eliminarte y ser los siguientes herederos de tu noble fortuna. Todo tiene un precio en esta vida y tu riqueza es uno de ellos. *Cada vez que tires por Economía, tira 1d6. Si sacas un uno, te habrán*

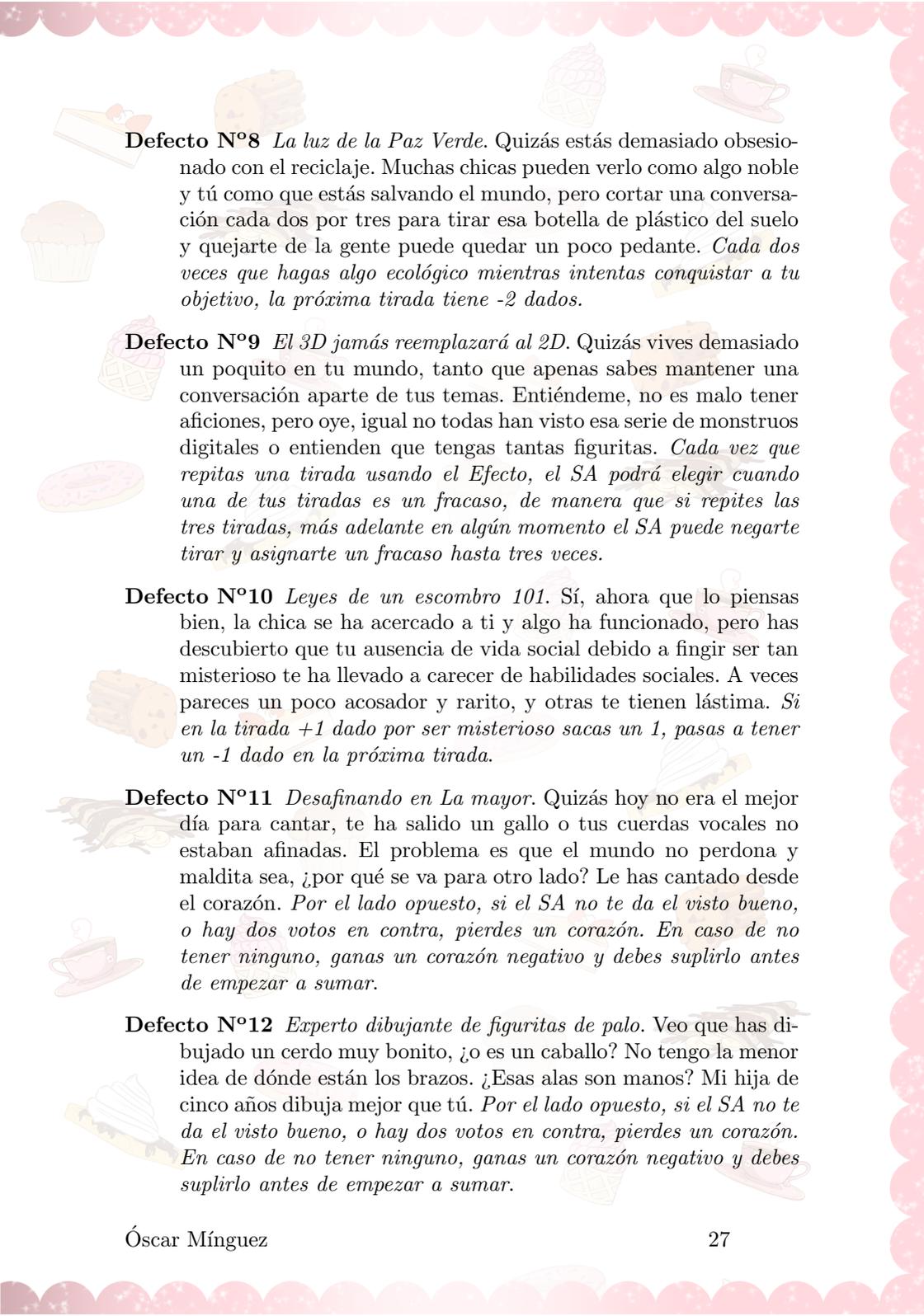
localizado tus familiares y hasta que no pase un tiempo (6 Tiradas personales cualesquiera), no podrás sumar el efecto de Economía. Y vigila a tu objetivo, podrías perder algún corazón si dan contigo y la secuestran.

Defecto N°4 *Manos de mantequilla.* Era gracioso al principio, resultabas adorable, mono, inocente. Pero la torpeza acumulada puede acabar provocando accidentes, algunos más leves, otros más graves. Algunos son perdonables y otros... Bueno, ¿tienes un abogado? *Cada vez que sumes el efecto de este defecto tira 1d6. Si sacas un uno, tu torpeza ha provocado un accidente. Vuelve a tirar el dado para ver la gravedad, siendo 1 un accidente sencillo y 6 algo grave, a decisión del SA. Mientras a tu conquista le dure la molestia contigo por el accidente no puedes sumar el efecto.*

Defecto N°5 *Mano de mono.* ¿Nunca te dijeron que había un límite para las cosas? No siempre se gana, el mundo necesita armonía, equilibrio. Has abusado de tu suerte y ahora tienes más probabilidades de que te pase algo malo. *Cada tirada general que sea convertida en éxito instantáneo usando el efecto de este defecto, luego pasa a ser un uno automático para las próximas 7 tiradas. En caso de gastar el efecto en tiradas consecutivas, el efecto se acumularía, de manera que durante 21 tiradas, cada 7, 7 y 7 tiradas tendrías un uno automático.*

Defecto N°6 *Lágrimas de un emodrilo.* Buah, buah, buah. Algunas veces contar tus penas hace que piensen «Pobrecito», otras maldicen lo pringado que eres porque parece que no tienes otro tema de conversación. El pasado en el pasado está, vive con él, pero no lo tengas tan presente, puedes espantarlas. *Cuando en una tirada de Carisma en la que intentes dar lástima, saques un 1, añade un 1 instantáneo y tira un dado de nuevo. Es decir, elige un dado que no sea el dado con el resultado de 1 y lánzalo de nuevo.*

Defecto N°7 *¿Has dado de comer al conejo?* Por muy bueno que seas, a veces tienes pánico escénico. ¿Y si piensan que eres un rarito? ¿Y si nadie quiere hablar contigo? El marginado de la magia, eso es lo que serías, así que más te vale que todo salga bien. *Si la tirada de magia sale mal, pierdes el efecto y ganas un -1 dado en la próxima tirada en la que uses magia.*



Defecto N°8 *La luz de la Paz Verde.* Quizás estás demasiado obsesionado con el reciclaje. Muchas chicas pueden verlo como algo noble y tú como que estás salvando el mundo, pero cortar una conversación cada dos por tres para tirar esa botella de plástico del suelo y quejarte de la gente puede quedar un poco pedante. *Cada dos veces que hagas algo ecológico mientras intentas conquistar a tu objetivo, la próxima tirada tiene -2 dados.*

Defecto N°9 *El 3D jamás reemplazará al 2D.* Quizás vives demasiado un poquito en tu mundo, tanto que apenas sabes mantener una conversación aparte de tus temas. Entiéndeme, no es malo tener aficiones, pero oye, igual no todas han visto esa serie de monstruos digitales o entienden que tengas tantas figuritas. *Cada vez que repitas una tirada usando el Efecto, el SA podrá elegir cuando una de tus tiradas es un fracaso, de manera que si repites las tres tiradas, más adelante en algún momento el SA puede negarte tirar y asignarte un fracaso hasta tres veces.*

Defecto N°10 *Leyes de un escombros 101.* Sí, ahora que lo piensas bien, la chica se ha acercado a ti y algo ha funcionado, pero has descubierto que tu ausencia de vida social debido a fingir ser tan misterioso te ha llevado a carecer de habilidades sociales. A veces pareces un poco acosador y rarito, y otras te tienen lástima. *Si en la tirada +1 dado por ser misterioso sacas un 1, pasas a tener un -1 dado en la próxima tirada.*

Defecto N°11 *Desafinando en La mayor.* Quizás hoy no era el mejor día para cantar, te ha salido un gallo o tus cuerdas vocales no estaban afinadas. El problema es que el mundo no perdona y maldita sea, ¿por qué se va para otro lado? Le has cantado desde el corazón. *Por el lado opuesto, si el SA no te da el visto bueno, o hay dos votos en contra, pierdes un corazón. En caso de no tener ninguno, ganas un corazón negativo y debes suplirlo antes de empezar a sumar.*

Defecto N°12 *Experto dibujante de figuritas de palo.* Veo que has dibujado un cerdo muy bonito, ¿o es un caballo? No tengo la menor idea de dónde están los brazos. ¿Esas alas son manos? Mi hija de cinco años dibuja mejor que tú. *Por el lado opuesto, si el SA no te da el visto bueno, o hay dos votos en contra, pierdes un corazón. En caso de no tener ninguno, ganas un corazón negativo y debes suplirlo antes de empezar a sumar.*



Defecto N°13 Rapero del Siglo XXI. Has fracasado, con ninguno de tus versos la has conquistado. Quizás no debiste fliparte, sin duda alguna, ha sido un desastre. Vete a casa a llorar, porque lo tuyo no es rimar. Paz. *Por el lado opuesto, si el SA no te da el visto bueno, o hay dos votos en contra, pierdes un corazón. En caso de no tener ninguno, ganas un corazón negativo y debes suplirlo antes de empezar a sumar.*



Defecto N°14 Zéroe. Quizás debiste entrenar más, ponerte a dieta o hacer más músculo. El caso es que has quedado un poco en ridículo, esa pesa que parecía tan impresionante, la levanta hasta el novato y ni siquiera has podido abrir el bote de pepinillos. Ya clamarás venganza en tu momento, pero ahora sufre las consecuencias. *Cada vez que falles una tirada general basada en tu fuerza, -3 dados a la próxima tirada.*



Defecto N°15 Paranoia. Tanto entrenarte te ha hecho sabio y poderoso, pero también algo escéptico. ¿El hijo del vecino querrá atacarte? ¿El abuelo de tu objetivo quizás tenga una navaja oculta? ¿El pequeño Timmy guarda un lanzamisiles en su triciclo? No lo sabes, sólo sabes que tarde o temprano alguien vendrá. Ya lo verán, vendrá y tú estarás preparado. ¿Conspiraciones? ¡Ja! Y te llamaban loco... *Cada vez que el SA te narre una acción que te resulte sospechosa, dejarás de lado tus tiradas y tu conquista para seguirle la pista.*



Defecto N°16 No es oro todo lo que reluce. Dinero, dinero, dinero. ¡Una vida de lujos y opulencia! Sin embargo, tu contrato tiene una letra pequeña. La avaricia rompe el saco, vas a tener que limitar tus gastos. *Sólo puedes hacer dos compras por sesión.*



Defecto N°17 Mala hierba nunca muere. Quizás te hayas pasado un poco con tu rebeldía. Robar esas gafas de sol estuvo mal, empezar a fumar nunca fue una buena idea y en los últimos días te has estado juntando con gente peligrosa. Mal ambiente pasa factura, amigo. *Si fallas la tirada de efecto, ganas -2 dados a la próxima tirada en relación con tu rebeldía, debido a que ese lado de tu vida vendrá a molestarte.*



Defecto N°18 Alcohólicos anónimos. ¿Sabes ese chico que se cree gracioso y se ríe de sus chistes cuando nadie más lo hace? Ese eres tú. Quizás seas bueno, pero tampoco eres cómico a tiempo completo



elegir «Cantante de un grupo», «Artista» y «Poeta» y en la primera sesión cantar la canción más bonita del mundo, pintar el mejor dibujo y escribir la mejor de las poesías, pero no obtienes ningún tipo de bonificador más adelante y tu personaje se queda estancado en sus tiradas. Sed consecuentes y pensad que estáis para pasar un buen rato. Si vais siempre a lo rápido y fácil, ¿dónde está lo divertido?

Aquí volvemos a responder a: «¿Oye, y por qué algunos defectos son más graves y otros demasiado extremos?». La respuesta es la misma, darle variedad al juego: Un Efecto que solo dé +3 dados puede suponer el riesgo de que luego no puedas usarlo. Otros, por ejemplo *Amigos de la infancia*, dan un dado permanente a las tiradas de conquista (en caso de que quieras tirar mediante el *Efecto de Amigos de la infancia*). Sin embargo, la penalización es que si consigues hacer un avance en esa tirada, el avance es la mitad de lo que sería habitual. Elegid con sabiduría y pensando en lo que queráis para pasároslo bien y dar vida a vuestros personajes.

Los Efectos y Defectos no solo son determinantes de tiradas, sino que hacen a los jugadores. Un jugador con el Efecto N°6: *El penoso*, por ejemplo, no va a actuar de manera alegre y jovial con todo el mundo y luego intentará dar pena solo en un momento determinado, le quita sentido a que sea parte de su forma de ser. O por ejemplo, el Defecto N°15: *Paranoia*, no es un billete para que el jugador sea un paranoico a placer, o es paranoico o no, pero que tenga libertad para actuar como un loco cuando quiera bajo el argumento de «Tengo paranoia» es un uso incorrecto del mismo.

Para una regulación apropiada os aconsejamos acordar con el SA los términos de vuestros Efectos y Defectos antes de comenzar la partida.

Historia Personal

En la ficha de personaje, también hay un apartado de **Historia**, donde puedes añadir más información acerca de vuestros personajes. ¿Está enamorado de la chica porque sí? ¿Le salvó en su infancia acogiéndole en su casa? ¿Es un prófugo de la justicia francesa por robar pan para el hijo de su hermana? Todo lo que decidáis debe ser aprobado por el SA. Un



Corazones

En la ficha de personajes hay diez corazones repartidos en dos filas, cinco en **Conquista** y cinco en **Resistencia**. Los corazones representan tus avances y la duración de las partidas. ¿Queréis que sea rápida? Cada avance con la chica suma un corazón. ¿Algo más lenta? Solo suma medios. ¿Más lenta y pausada? Solo cuartos. Esta parte en la ficha del objetivo utiliza la parte de Resistencia. Estos corazones comenzarían rellenos y cuanto más éxito tengas, más van bajando. Cuando tus cinco corazones de Conquista se llenen y los suyos de Resistencia se vacíen, ¡felicidades! ¡Es tuya!



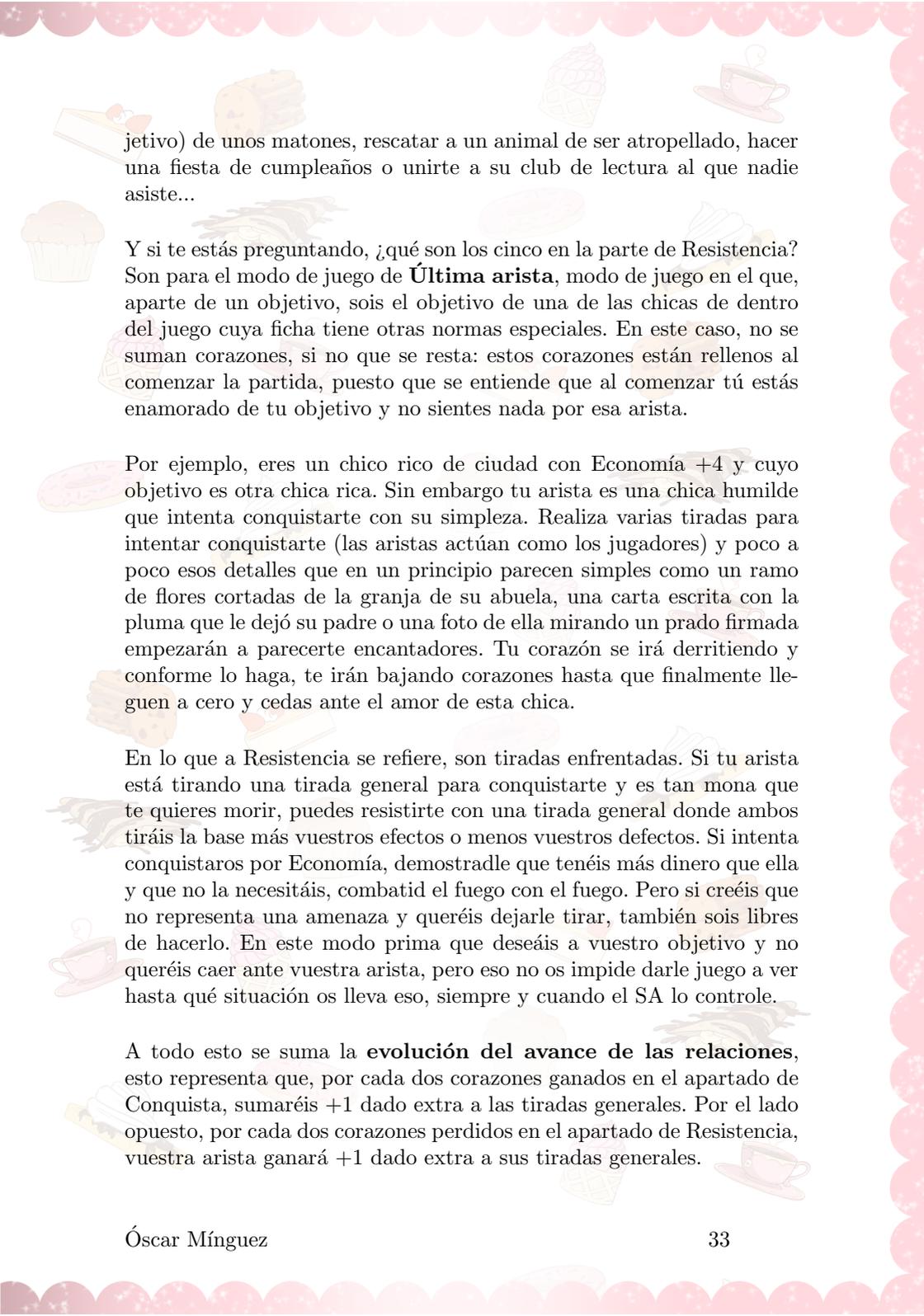
¿Cuándo da el SA un corazón? Este punto es algo subjetivo, pues varía según la personalidad del objetivo y el SA. Debemos tener en cuenta la personalidad del objetivo y conocer más sobre su historia. Esto nos ayudará a saber qué tipo de cosas le gustan y cuáles no, y dar corazones o no en consecuencia.

Pondremos como ejemplo a uno de los personajes prediseñados, Michelle, que entre sus efectos tiene el de *Maternal*. Si nosotros ayudamos a un niño pequeño o a un anciano, por ejemplo, es un acto que llegaría al corazón de Michelle, y si ella lo ve, el SA podría darnos un corazón por ello. En cambio, si lo que ve es que tratamos mal a un niño o un anciano, esto podría restarnos corazones, por ser algo que le desagradaría mucho.

Pongamos más ejemplos. Supongamos que tu objetivo tiene una personalidad *Moe*, es decir, es un personaje muy torpe, pero tú intentas ayudarlo y animarlo en todo lo posible. Esta sucesión de actos puede llevarte a ganar un corazón.

Imaginemos que tu objetivo es una *Idol*. Ayudarlo a sentirse como una persona normal, que pueda salir a la calle sin que la acosen los fotógrafos, puede ser un buen acto para llegarle al corazón.

Un acto de amor es lo que se necesita para avanzar en este juego: cualquier acto que sea desinteresado y desprendido cuyas intenciones sean buenas, puede llegar al corazón de una persona, incluso una palabra amable en el momento adecuado. Recorrerte media ciudad en busca de su libreta perdida, defender a una persona (no tiene porque ser tu ob-



jetivo) de unos matones, rescatar a un animal de ser atropellado, hacer una fiesta de cumpleaños o unirse a su club de lectura al que nadie asiste...

Y si te estás preguntando, ¿qué son los cinco en la parte de Resistencia? Son para el modo de juego de **Última arista**, modo de juego en el que, aparte de un objetivo, sois el objetivo de una de las chicas de dentro del juego cuya ficha tiene otras normas especiales. En este caso, no se suman corazones, si no que se resta: estos corazones están rellenos al comenzar la partida, puesto que se entiende que al comenzar tú estás enamorado de tu objetivo y no sientes nada por esa arista.

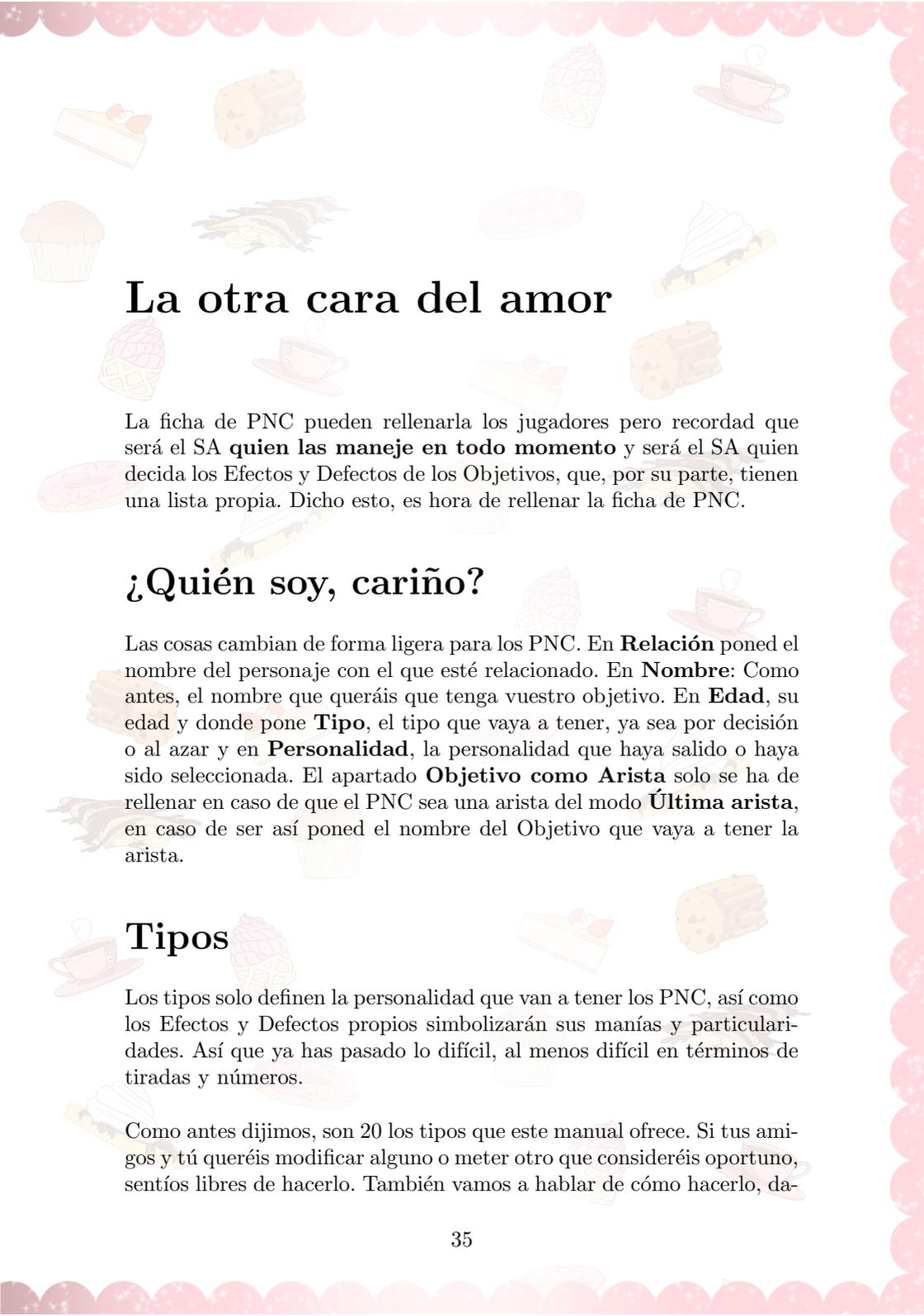
Por ejemplo, eres un chico rico de ciudad con Economía +4 y cuyo objetivo es otra chica rica. Sin embargo tu arista es una chica humilde que intenta conquistarte con su simpleza. Realiza varias tiradas para intentar conquistarte (las aristas actúan como los jugadores) y poco a poco esos detalles que en un principio parecen simples como un ramo de flores cortadas de la granja de su abuela, una carta escrita con la pluma que le dejó su padre o una foto de ella mirando un prado firmada empezarán a parecerse encantadores. Tu corazón se irá derritiendo y conforme lo haga, te irán bajando corazones hasta que finalmente lleguen a cero y cedas ante el amor de esta chica.

En lo que a Resistencia se refiere, son tiradas enfrentadas. Si tu arista está tirando una tirada general para conquistarte y es tan mona que te quieres morir, puedes resistirte con una tirada general donde ambos tiráis la base más vuestros efectos o menos vuestros defectos. Si intenta conquistaros por Economía, demostradle que tenéis más dinero que ella y que no la necesitáis, combatid el fuego con el fuego. Pero si creéis que no representa una amenaza y queréis dejarle tirar, también sois libres de hacerlo. En este modo prima que deseáis a vuestro objetivo y no queréis caer ante vuestra arista, pero eso no os impide darle juego a ver hasta qué situación os lleva eso, siempre y cuando el SA lo controle.

A todo esto se suma la **evolución del avance de las relaciones**, esto representa que, por cada dos corazones ganados en el apartado de Conquista, sumaréis +1 dado extra a las tiradas generales. Por el lado opuesto, por cada dos corazones perdidos en el apartado de Resistencia, vuestra arista ganará +1 dado extra a sus tiradas generales.

Hasta aquí los apartados de vuestra ficha de personaje, pasamos a rellenar las fichas de PNC.





La otra cara del amor

La ficha de PNC pueden rellenarla los jugadores pero recordad que será el SA **quien las maneje en todo momento** y será el SA quien decida los Efectos y Defectos de los Objetivos, que, por su parte, tienen una lista propia. Dicho esto, es hora de rellenar la ficha de PNC.

¿Quién soy, cariño?

Las cosas cambian de forma ligera para los PNC. En **Relación** poned el nombre del personaje con el que esté relacionado. En **Nombre**: Como antes, el nombre que queráis que tenga vuestro objetivo. En **Edad**, su edad y donde pone **Tipo**, el tipo que vaya a tener, ya sea por decisión o al azar y en **Personalidad**, la personalidad que haya salido o haya sido seleccionada. El apartado **Objetivo como Arista** solo se ha de rellenar en caso de que el PNC sea una arista del modo **Última arista**, en caso de ser así poned el nombre del Objetivo que vaya a tener la arista.

Tipos

Los tipos solo definen la personalidad que van a tener los PNC, así como los Efectos y Defectos propios simbolizarán sus manías y particularidades. Así que ya has pasado lo difícil, al menos difícil en términos de tiradas y números.

Como antes dijimos, son 20 los tipos que este manual ofrece. Si tus amigos y tú queréis modificar alguno o meter otro que consideréis oportuno, sentíos libres de hacerlo. También vamos a hablar de cómo hacerlo, da-



do que existen tres maneras: Aleatorio, Semi-Controlada y Controlada.

Aleatorio Lanzas el 1d20 y el resultado que salga será el resultado final. Si te toca una chica que no te convence, lo siento, lo irás descubriendo poco a poco. ¡Eh! El amor es así, nunca terminas de conocer del todo a una persona, ni tampoco eliges de quién enamorarte.

Semi-Controlada Puedes lanzar tanto 1d20 como 1d6. El resultado se decide a pares o impares, la lista de Tipos se divide en dos y dependiendo del resultado tú decides.

Controlada Decide tú. ¿Hoy quieres amar a una idol? Bien por ti. ¿Te va más el rollo macarrilla? Tú mismo, tienes pleno poder de decisión, compañero. O, si no sabes qué elegir, también puede elegir el SA por ti y sorprenderte

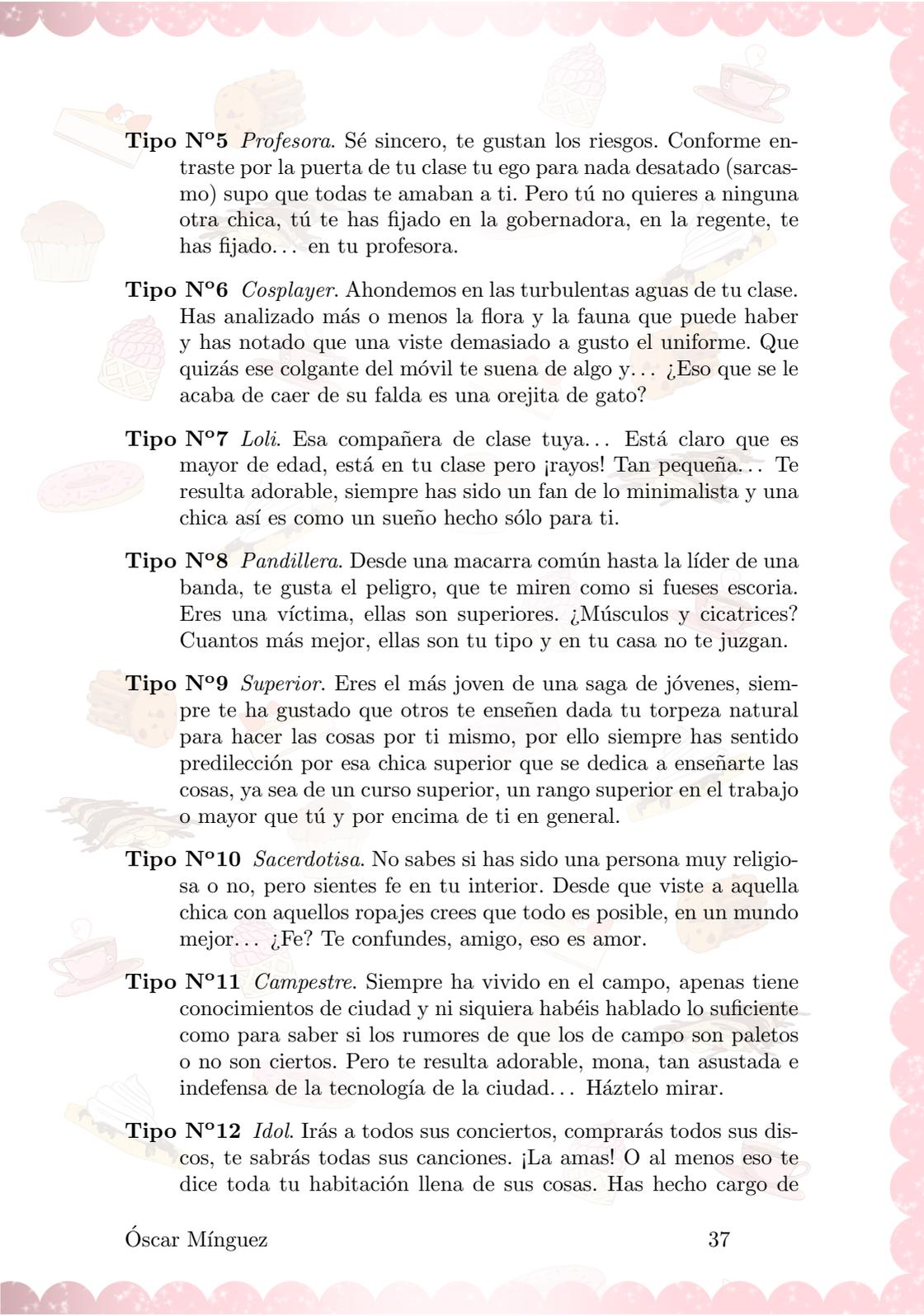
Una vez dicho esto, pasemos a los 20 tipos de chicas que MMM?! tiene para ofrecerte:

Tipo Nº1 Maid. ¿Te gustan las chicas vestidas de sirvienta? Ya sabes, los trajes de sirvienta francesa, negros, con zapatos, medias, enormes faldas abiertas y todo sugerente. *Suspiro* ¿Atractivo, no? Pues has tenido suerte. ¡Este es tu tipo!

Tipo Nº2 Deportista. Atléticoas, rápidas, en forma. Les gusta jugar al baloncesto, practicar un arte marcial, la natación o le gusta cuidarse, pero sé cauteloso con las que practican kendo o karate.

Tipo Nº3 Elitista. Nació con cuchara de plata y tiara de diamantes. De clase alta, puede que no sea pija o cabeza hueca, pero todo lo que sabes es que pertenece a la élite, una élite en la que te vas a esforzar por llamar la atención. ¡Viva el amor!

Tipo Nº4 Delegada de clase. La persona al cargo de tu clase. Es a la que todo el mundo va a preguntar y pedir ayuda en caso de necesitarla. ¿Fumará? ¿Será torpe? ¿En exceso responsable? No sé, acércate a preguntarle.



Tipo N°5 Profesora. Sé sincero, te gustan los riesgos. Conforme entraste por la puerta de tu clase tu ego para nada desatado (sarcasmo) supo que todas te amaban a ti. Pero tú no quieres a ninguna otra chica, tú te has fijado en la gobernadora, en la regente, te has fijado... en tu profesora.

Tipo N°6 Cosplayer. Ahondemos en las turbulentas aguas de tu clase. Has analizado más o menos la flora y la fauna que puede haber y has notado que una viste demasiado a gusto el uniforme. Que quizás ese colgante del móvil te suena de algo y... ¿Eso que se le acaba de caer de su falda es una orejita de gato?

Tipo N°7 Loli. Esa compañera de clase tuya... Está claro que es mayor de edad, está en tu clase pero ¡rayos! Tan pequeña... Te resulta adorable, siempre has sido un fan de lo minimalista y una chica así es como un sueño hecho sólo para ti.

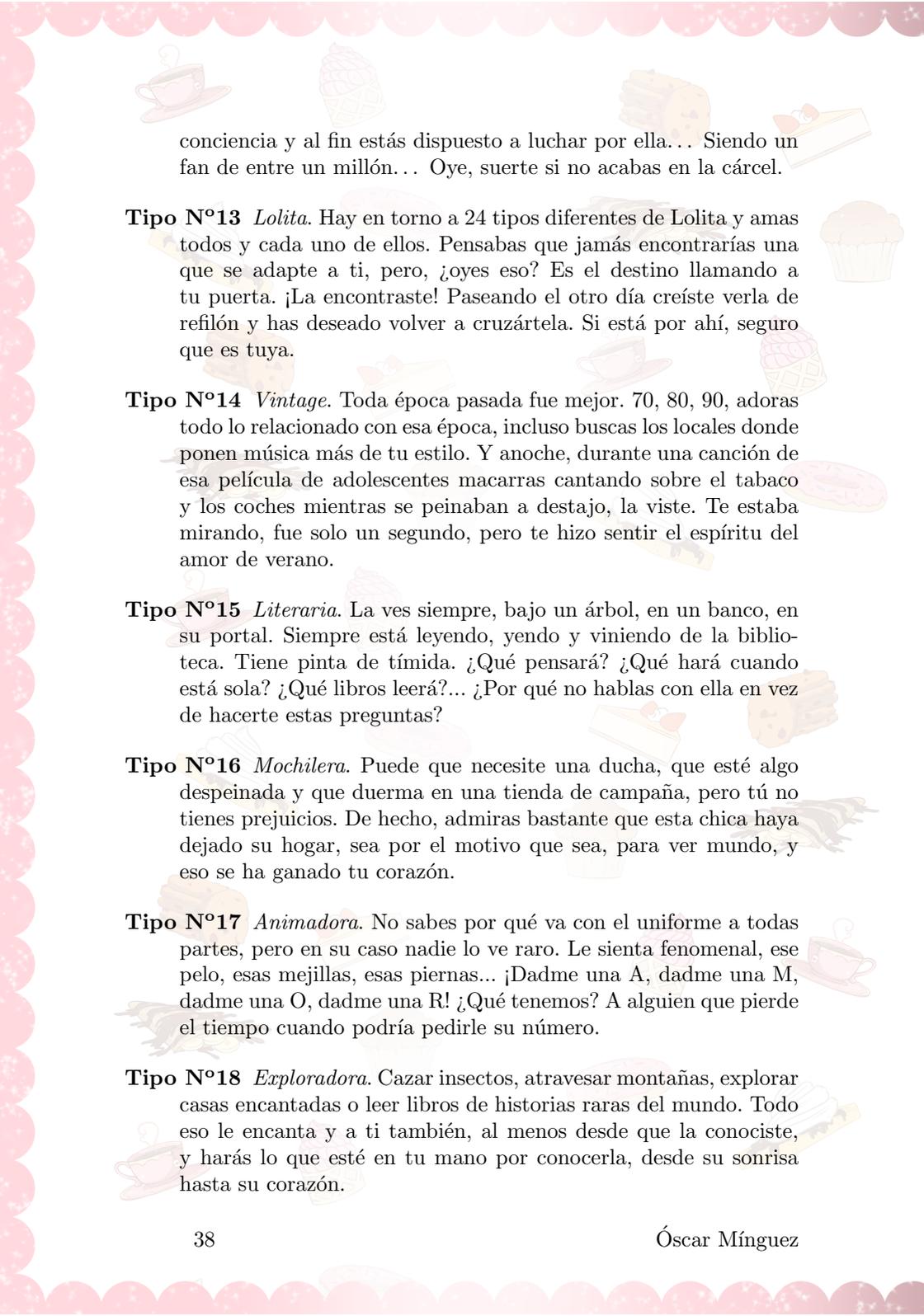
Tipo N°8 Pandillera. Desde una macarra común hasta la líder de una banda, te gusta el peligro, que te miren como si fueses escoria. Eres una víctima, ellas son superiores. ¿Músculos y cicatrices? Cuantos más mejor, ellas son tu tipo y en tu casa no te juzgan.

Tipo N°9 Superior. Eres el más joven de una saga de jóvenes, siempre te ha gustado que otros te enseñen dada tu torpeza natural para hacer las cosas por ti mismo, por ello siempre has sentido predilección por esa chica superior que se dedica a enseñarte las cosas, ya sea de un curso superior, un rango superior en el trabajo o mayor que tú y por encima de ti en general.

Tipo N°10 Sacerdotisa. No sabes si has sido una persona muy religiosa o no, pero sientes fe en tu interior. Desde que viste a aquella chica con aquellos ropajes crees que todo es posible, en un mundo mejor... ¿Fe? Te confundes, amigo, eso es amor.

Tipo N°11 Campestre. Siempre ha vivido en el campo, apenas tiene conocimientos de ciudad y ni siquiera habéis hablado lo suficiente como para saber si los rumores de que los de campo son paletos o no son ciertos. Pero te resulta adorable, mona, tan asustada e indefensa de la tecnología de la ciudad... Háztelo mirar.

Tipo N°12 Idol. Irás a todos sus conciertos, comprarás todos sus discos, te sabrás todas sus canciones. ¡La amas! O al menos eso te dice toda tu habitación llena de sus cosas. Has hecho cargo de



conciencia y al fin estás dispuesto a luchar por ella... Siendo un fan de entre un millón... Oye, suerte si no acabas en la cárcel.

Tipo Nº13 Lolita. Hay en torno a 24 tipos diferentes de Lolita y amas todos y cada uno de ellos. Pensabas que jamás encontrarías una que se adapte a ti, pero, ¿oyes eso? Es el destino llamando a tu puerta. ¡La encontraste! Paseando el otro día creíste verla de refilón y has deseado volver a cruzártela. Si está por ahí, seguro que es tuya.

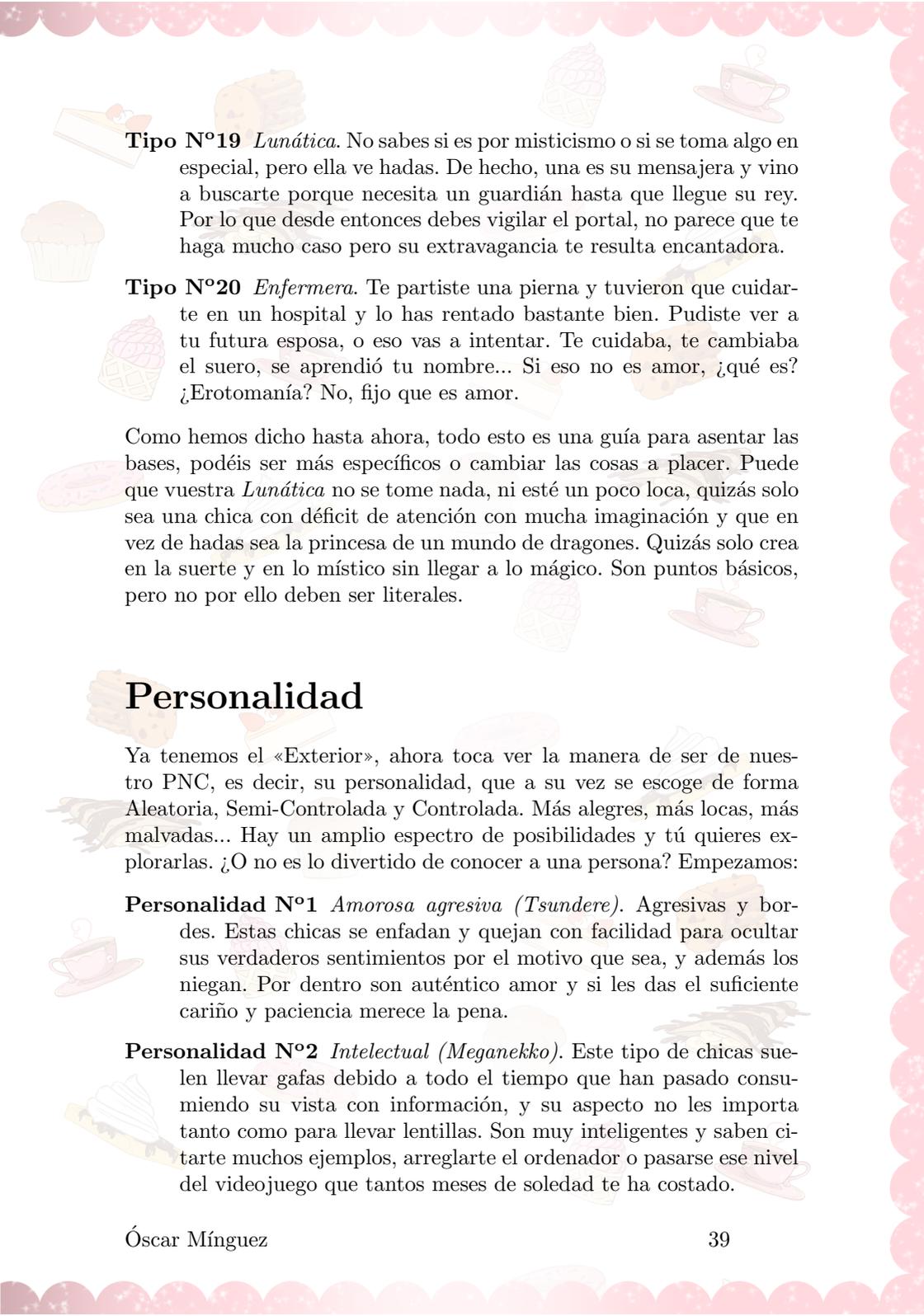
Tipo Nº14 Vintage. Toda época pasada fue mejor. 70, 80, 90, adoras todo lo relacionado con esa época, incluso buscas los locales donde ponen música más de tu estilo. Y anoche, durante una canción de esa película de adolescentes macarras cantando sobre el tabaco y los coches mientras se peinaban a destajo, la viste. Te estaba mirando, fue solo un segundo, pero te hizo sentir el espíritu del amor de verano.

Tipo Nº15 Literaria. La ves siempre, bajo un árbol, en un banco, en su portal. Siempre está leyendo, yendo y viniendo de la biblioteca. Tiene pinta de tímida. ¿Qué pensará? ¿Qué hará cuando está sola? ¿Qué libros leerá?... ¿Por qué no hablas con ella en vez de hacerte estas preguntas?

Tipo Nº16 Mochilera. Puede que necesite una ducha, que esté algo despeinada y que duerma en una tienda de campaña, pero tú no tienes prejuicios. De hecho, admiras bastante que esta chica haya dejado su hogar, sea por el motivo que sea, para ver mundo, y eso se ha ganado tu corazón.

Tipo Nº17 Animadora. No sabes por qué va con el uniforme a todas partes, pero en su caso nadie lo ve raro. Le sienta fenomenal, ese pelo, esas mejillas, esas piernas... ¡Dadme una A, dadme una M, dadme una O, dadme una R! ¿Qué tenemos? A alguien que pierde el tiempo cuando podría pedirle su número.

Tipo Nº18 Exploradora. Cazar insectos, atravesar montañas, explorar casas encantadas o leer libros de historias raras del mundo. Todo eso le encanta y a ti también, al menos desde que la conociste, y harás lo que esté en tu mano por conocerla, desde su sonrisa hasta su corazón.



Tipo N°19 *Lunática*. No sabes si es por misticismo o si se toma algo en especial, pero ella ve hadas. De hecho, una es su mensajera y vino a buscarte porque necesita un guardián hasta que llegue su rey. Por lo que desde entonces debes vigilar el portal, no parece que te haga mucho caso pero su extravagancia te resulta encantadora.

Tipo N°20 *Enfermera*. Te partiste una pierna y tuvieron que cuidarte en un hospital y lo has rentado bastante bien. Pudiste ver a tu futura esposa, o eso vas a intentar. Te cuidaba, te cambiaba el suero, se aprendió tu nombre... Si eso no es amor, ¿qué es? ¿Erotomanía? No, fijo que es amor.

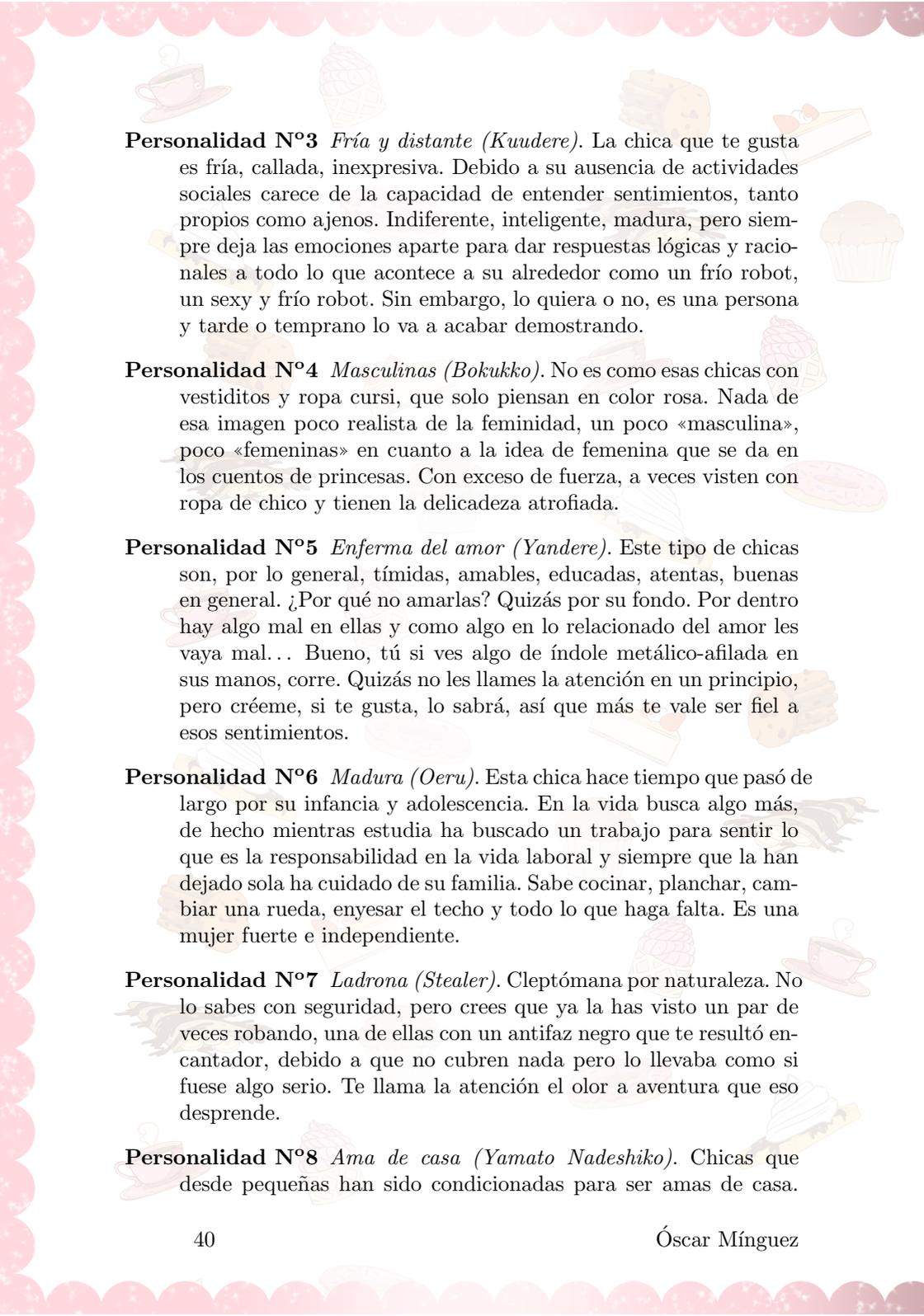
Como hemos dicho hasta ahora, todo esto es una guía para asentar las bases, podéis ser más específicos o cambiar las cosas a placer. Puede que vuestra *Lunática* no se tome nada, ni esté un poco loca, quizás solo sea una chica con déficit de atención con mucha imaginación y que en vez de hadas sea la princesa de un mundo de dragones. Quizás solo crea en la suerte y en lo místico sin llegar a lo mágico. Son puntos básicos, pero no por ello deben ser literales.

Personalidad

Ya tenemos el «Exterior», ahora toca ver la manera de ser de nuestro PNC, es decir, su personalidad, que a su vez se escoge de forma Aleatoria, Semi-Controlada y Controlada. Más alegres, más locas, más malvadas... Hay un amplio espectro de posibilidades y tú quieres explorarlas. ¿O no es lo divertido de conocer a una persona? Empezamos:

Personalidad N°1 *Amorosa agresiva (Tsendere)*. Agresivas y bordes. Estas chicas se enfadan y quejan con facilidad para ocultar sus verdaderos sentimientos por el motivo que sea, y además los niegan. Por dentro son auténtico amor y si les das el suficiente cariño y paciencia merece la pena.

Personalidad N°2 *Intelectual (Meganecko)*. Este tipo de chicas suelen llevar gafas debido a todo el tiempo que han pasado consumiendo su vista con información, y su aspecto no les importa tanto como para llevar lentillas. Son muy inteligentes y saben citarte muchos ejemplos, arreglarte el ordenador o pasarse ese nivel del videojuego que tantos meses de soledad te ha costado.



Personalidad N°3 *Fría y distante (Kuudere)*. La chica que te gusta es fría, callada, inexpresiva. Debido a su ausencia de actividades sociales carece de la capacidad de entender sentimientos, tanto propios como ajenos. Indiferente, inteligente, madura, pero siempre deja las emociones aparte para dar respuestas lógicas y racionales a todo lo que acontece a su alrededor como un frío robot, un sexy y frío robot. Sin embargo, lo quiera o no, es una persona y tarde o temprano lo va a acabar demostrando.

Personalidad N°4 *Masculinas (Bokukko)*. No es como esas chicas con vestiditos y ropa cursi, que solo piensan en color rosa. Nada de esa imagen poco realista de la feminidad, un poco «masculina», poco «femeninas» en cuanto a la idea de femenina que se da en los cuentos de princesas. Con exceso de fuerza, a veces visten con ropa de chico y tienen la delicadeza atrofiada.

Personalidad N°5 *Enferma del amor (Yandere)*. Este tipo de chicas son, por lo general, tímidas, amables, educadas, atentas, buenas en general. ¿Por qué no amarlas? Quizás por su fondo. Por dentro hay algo mal en ellas y como algo en lo relacionado del amor les vaya mal... Bueno, tú si ves algo de índole metálico-afilada en sus manos, corre. Quizás no les llares la atención en un principio, pero créeme, si te gusta, lo sabrá, así que más te vale ser fiel a esos sentimientos.

Personalidad N°6 *Madura (Oeru)*. Esta chica hace tiempo que pasó de largo por su infancia y adolescencia. En la vida busca algo más, de hecho mientras estudia ha buscado un trabajo para sentir lo que es la responsabilidad en la vida laboral y siempre que la han dejado sola ha cuidado de su familia. Sabe cocinar, planchar, cambiar una rueda, enyesar el techo y todo lo que haga falta. Es una mujer fuerte e independiente.

Personalidad N°7 *Ladrona (Stealer)*. Cleptómana por naturaleza. No lo sabes con seguridad, pero crees que ya la has visto un par de veces robando, una de ellas con un antifaz negro que te resultó encantador, debido a que no cubren nada pero lo llevaba como si fuese algo serio. Te llama la atención el olor a aventura que eso desprende.

Personalidad N°8 *Ama de casa (Yamato Nadeshiko)*. Chicas que desde pequeñas han sido condicionadas para ser amas de casa.



Por lo general amables, sabias y humildes, estas chicas disfrutan de hacer labores del hogar. Al principio costaba, pero ahora es su hobby. También siguen al pie de la letra cualquier tipo de tradición familiar.

Personalidad N°9 *Reina Malvada (Evil Queen)*. Este tipo de chicas siempre están por encima de los demás y todos los amigos que tienen son usados como vasallos. La mayoría solo son aduladores que buscan ser algo más que cercanos a ella, pero ella no lo consentirá puesto que está por encima de todas esas cosas, incluyendo el amor. Por favor, el amor es para pobres.

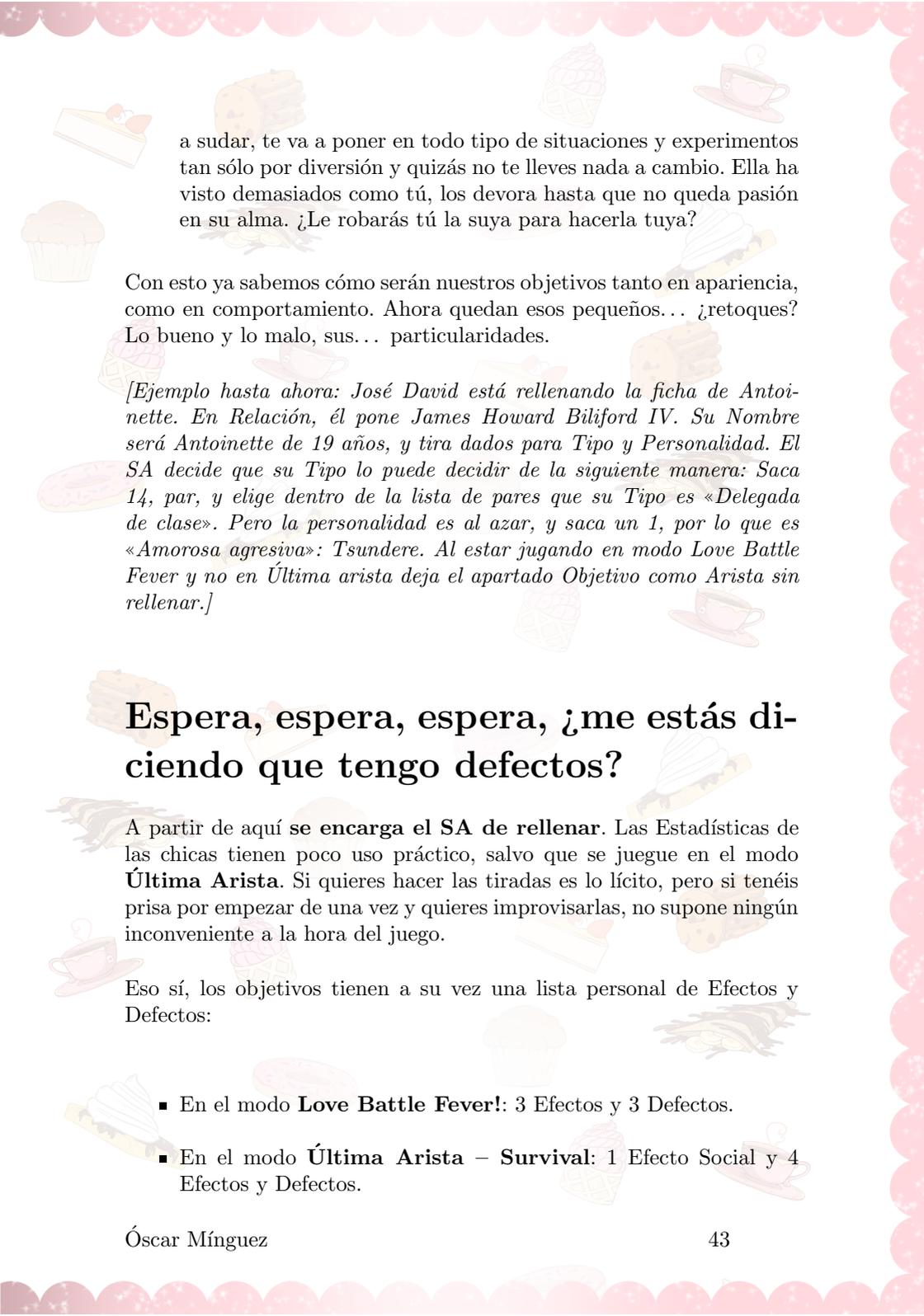
Personalidad N°10 *Hiperactivas (Genki Girl)*. Al nacer cayeron en una marmita de bebidas energéticas y desde entonces ha sido un no parar. Rápidas y enérgicas, son un constante efecto de la velocidad hecho ser humano. Hablan rápido y casi siempre alegres, viven su vida como si estuviesen en una carrera y siempre dando el máximo entusiasmo posible.

Personalidad N°11 *Tranquilas (Dandere)*. Chicas tímidas, poco ducas en el arte social pero que son capaces de hablar si se lo proponen. No son para nada frías y distantes, al contrario, cuando hablan con alguien conocido son las personas más sociables, dulces y cariñosas que se puede encontrar. Cosa que... deseas con toda tu alma.

Personalidad N°12 *Torpe (Moe)*. Este tipo de chicas nacieron con la suerte equivocada. Suelen ser torpes, nada se les da bien, propensas a accidentes y bastante ingenuas. Hablan de manera entrecortada y se suelen disculpar por casi el 100% de cosas que hacen, por lo que resultan aún más tiernas y adorables. ¿No quieres abrazarla? ¡Abrazala!

Personalidad N°13 *Psicópata (Yangire)*. El 13, número de la mala suerte. Te ha tocado la psicópata. Esta chica, a diferencia de la enferma del amor, está rota por dentro por enfermedades psicológicas, traumas del pasado y esos problemas. Son, por norma general, inestables si nada sale como van teniendo previsto, así que hazles mucho caso porque... creo que aprecias respirar.

Personalidad N°14 *Señorita (Lady)*. No se sabe si tiene dinero o no, pero el caso es que siempre anda, camina y mira al mundo de una



a sudar, te va a poner en todo tipo de situaciones y experimentos tan sólo por diversión y quizás no te lleves nada a cambio. Ella ha visto demasiados como tú, los devora hasta que no queda pasión en su alma. ¿Le robarás tú la suya para hacerla tuya?

Con esto ya sabemos cómo serán nuestros objetivos tanto en apariencia, como en comportamiento. Ahora quedan esos pequeños... ¿retoques? Lo bueno y lo malo, sus... particularidades.

[Ejemplo hasta ahora: José David está rellenando la ficha de Antoinette. En Relación, él pone James Howard Biliford IV. Su Nombre será Antoinette de 19 años, y tira dados para Tipo y Personalidad. El SA decide que su Tipo lo puede decidir de la siguiente manera: Saca 14, par, y elige dentro de la lista de pares que su Tipo es «Delegada de clase». Pero la personalidad es al azar, y saca un 1, por lo que es «Amorosa agresiva»: Tsundere. Al estar jugando en modo Love Battle Fever y no en Última arista deja el apartado Objetivo como Arista sin rellenar.]

Espera, espera, espera, ¿me estás diciendo que tengo defectos?

A partir de aquí **se encarga el SA de rellenar**. Las Estadísticas de las chicas tienen poco uso práctico, salvo que se juegue en el modo **Última Arista**. Si quieres hacer las tiradas es lo lícito, pero si tenéis prisa por empezar de una vez y quieres improvisarlas, no supone ningún inconveniente a la hora del juego.

Eso sí, los objetivos tienen a su vez una lista personal de Efectos y Defectos:

- En el modo **Love Battle Fever!**: 3 Efectos y 3 Defectos.
- En el modo **Última Arista – Survival**: 1 Efecto Social y 4 Efectos y Defectos.

- En el modo **Última Arista – Competitivo**: si los Objetivos no son Aristas, 6 Efectos y 6 Defectos; si son Aristas, 1 Efecto social y 4 Efectos y Defectos.

[Ejemplo hasta ahora: El SA ve cómo es la chica de José David y decide ser consecuente. Va a Efectos y elige «Responsable», «Decidida» y como no tiene claro un tercer Efecto, mira los Defectos y escoge «Emocionalmente inestable» para que sea una buena Tsundere, de manera que ahora elige dos Defectos opuestos y el Efecto de «Emocionalmente inestable» que son «Ocupada», «Quisquillosa», y el Efecto «Agradecida»]

También verás un apartado de **Efecto Social**, dicho apartado es para introducir uno de los diez efectos que condicionan la relación con el jugador que poseen las aristas del modo **Última arista**.

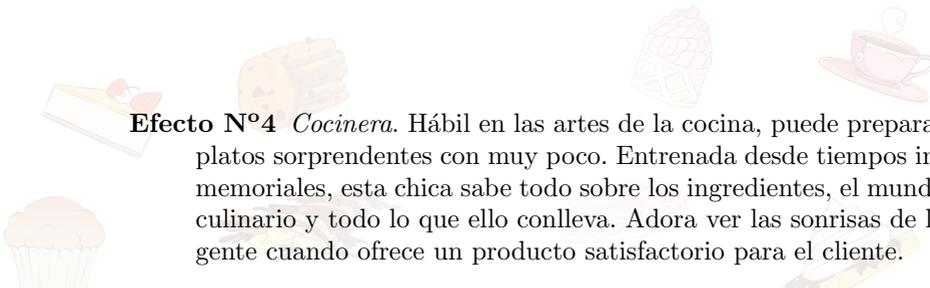
Efectos y Defectos de PNC

Efectos de PNC

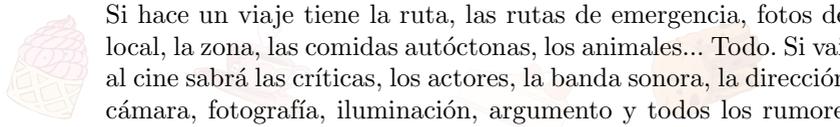
Efecto N°1 Popular. Todo el mundo la conoce, la invitan a todas partes, todos la quieren y todas quieren ser ella. Divina hasta la muerte o popular por su belleza, simpleza o forma de ser, lo único que sabes es que tú también has caído en las garras de su embrujo y quieres que ella tenga ojos solo para ti.

Efecto N°2 Descendiente de un famoso empresario. ¿No la conoces? Es la hija de ese señor, sí, el que hizo aquella cadena de empresas tan populares por todo el país, y luego el mundo. ¿Que qué hace en nuestro colegio? No lo sé, no sé cómo puede mancillar sus finas manos con nuestra sucia institución, deberíamos sentirnos agradecidos por su presencia.

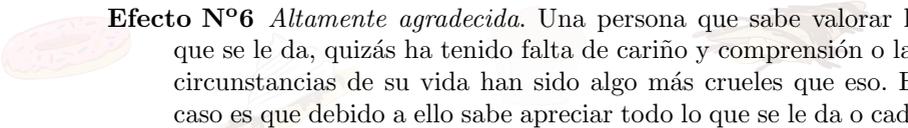
Efecto N°3 Responsable. Le gusta hacerse cargo de las cosas, está al tanto de todo lo que pasa a su alrededor. Desde pequeña siempre le dieron cosas que hacer, tareas importantes y es capaz de salir a flote del mundo ella sola. Quizás por naturaleza, o quizás por mera suerte ya que está un poco en las nubes, pero el caso es que ha conseguido terminar toda tarea que se ha propuesto, de principio a fin.



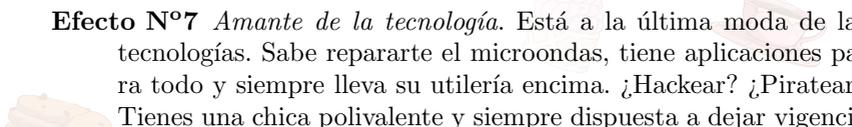
Efecto N°4 Cocinera. Hábil en las artes de la cocina, puede preparar platos sorprendentes con muy poco. Entrenada desde tiempos inmemoriales, esta chica sabe todo sobre los ingredientes, el mundo culinario y todo lo que ello conlleva. Adora ver las sonrisas de la gente cuando ofrece un producto satisfactorio para el cliente.



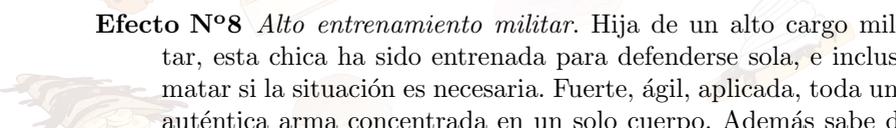
Efecto N°5 Planificadora. Le gusta tener todo planificado al detalle. Si hace un viaje tiene la ruta, las rutas de emergencia, fotos del local, la zona, las comidas autóctonas, los animales... Todo. Si vais al cine sabrá las críticas, los actores, la banda sonora, la dirección, cámara, fotografía, iluminación, argumento y todos los rumores y pasos de su grabación. En resumen, una chica puesta en todo.



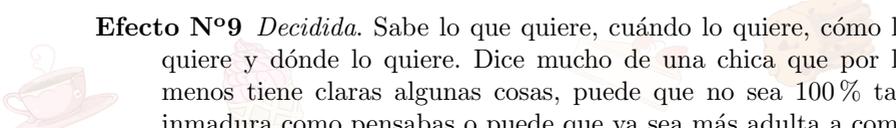
Efecto N°6 Altamente agradecida. Una persona que sabe valorar lo que se le da, quizás ha tenido falta de cariño y comprensión o las circunstancias de su vida han sido algo más crueles que eso. El caso es que debido a ello sabe apreciar todo lo que se le da o cada gesto que se hace por ella.



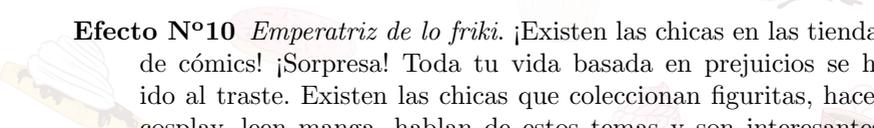
Efecto N°7 Amante de la tecnología. Está a la última moda de las tecnologías. Sabe repararte el microondas, tiene aplicaciones para todo y siempre lleva su utilería encima. ¿Hackear? ¿Piratear? Tienes una chica polivalente y siempre dispuesta a dejar vigencia de sus conocimientos.



Efecto N°8 Alto entrenamiento militar. Hija de un alto cargo militar, esta chica ha sido entrenada para defenderse sola, e incluso matar si la situación es necesaria. Fuerte, ágil, aplicada, toda una auténtica arma concentrada en un solo cuerpo. Además sabe de táctica, camuflaje, espionaje y varios elementos más de esa índole.



Efecto N°9 Decidida. Sabe lo que quiere, cuándo lo quiere, cómo lo quiere y dónde lo quiere. Dice mucho de una chica que por lo menos tiene claras algunas cosas, puede que no sea 100% tan inmadura como pensabas o puede que ya sea más adulta a como la tenías en cuenta. ¿Si es por capricho o por elección sabia? Bueno, el tiempo lo dirá.



Efecto N°10 Emperatriz de lo friki. ¡Existen las chicas en las tiendas de cómics! ¡Sorpresa! Toda tu vida basada en prejuicios se ha ido al traste. Existen las chicas que coleccionan figuritas, hacen cosplay, leen manga, hablan de estos temas y son interesantes. ¡Dales una oportunidad!



Efecto N°11 *Maternal*. Se crió con varios hermanos y hermanas, y fue la mayor. Con padres algo ausentes, desarrolló un sentido maternal para cuidar y preocuparse por todo. Detesta el sufrimiento, las caras tristes, el llanto y estará ahí cuando lo necesites. Es 100 % amor hecho ser vivo.



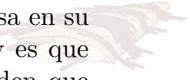
Efecto N°12 *Alma de la oscuridad*. Adoradora de lo oscuro, su alma carece de luz alguna. Hace tiempo que perdió ilusiones y sonrisas, ve la belleza de este mundo de una manera distinta. Sin embargo, su oscuridad te cautiva. Pareces ver que todo vacío necesita algo con lo que ser llenado, y tú eres la persona para abrazar su oscuridad y darle un sentido cálido.



Efecto N°13 *Bromista*. Alguien fan de la comedia, princesa del humor, duquesa de la *hilarancia* y emperatriz de los chistes sencillos. Esta chica ha basado su vida en las bromas, chistes, trucos y chascarrillos de todo tipo. Un solo momento con ella equivale a días de anécdota asegurados. Lo lleva dentro, si ve algo gracioso, lo elevará a su máxima capacidad.



Efecto N°14 *Curiosa*. Ávida de conocimiento y del saber. Esta chica se intrigó por la lectura, los cotilleos, la búsqueda y todo con tal de tener el máximo de información posible. Si haces algo que, por poco que sea, le despierte preguntas, créeme, se interesará por ti, aunque puede que no de la manera que te interesa... ¡Buena suerte, compañero!



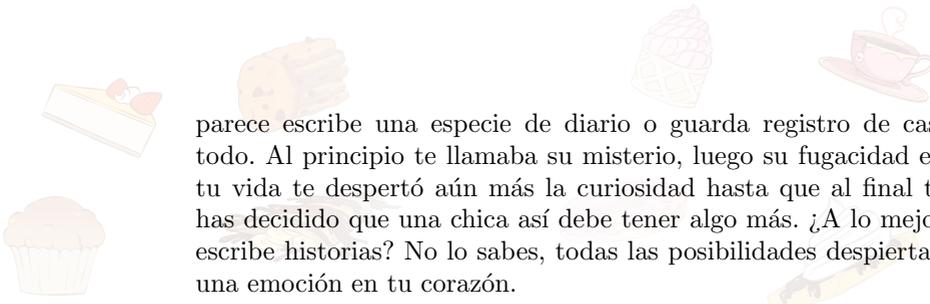
Efecto N°15 *Ordenada*. Perfecta, sencilla, colocando cada cosa en su sitio. Esta chica organizada tiene una filosofía de vida y es que todo tiene su lugar, limpio, claro, perpendicular o el orden que ella quiera darle. Peluches ordenados por colores, pintaúñas clasificados por color y tipo, comida en orden de duración, la eficacia de la clasificación.



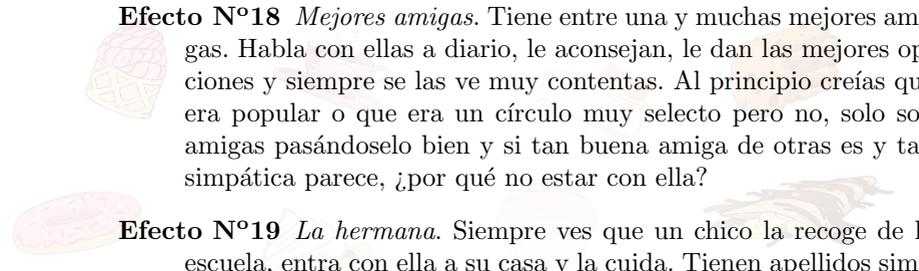
Efecto N°16 *Ojos de la inocencia*. Alma pura imperturbable, su mente es blanca como la nieve virginal que no conoce maldad alguna. Jamás ha visto o sentido nada que pueda escandalizarla, ha vivido tranquila e imperturbable hasta hoy y esperas que siga así. Su vida inocencia te conmueve, quieres cuidarla, abrazarla y protegerla mientras vivas. Sí, tú serás su media naranja.



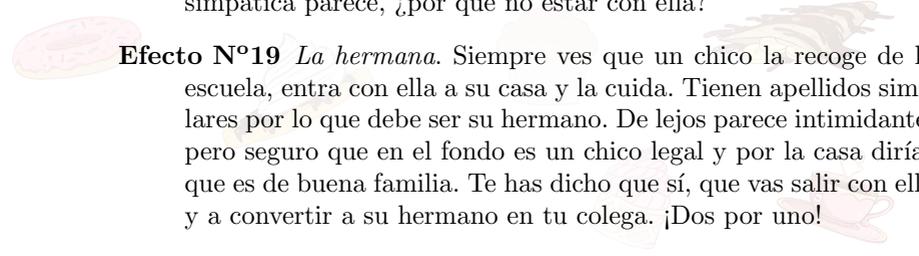
Efecto N°17 *Escritora*. Apenas la ves dado que aparece y desaparece por clase. Suele tomar unas cuantas notas y se va. Por lo que



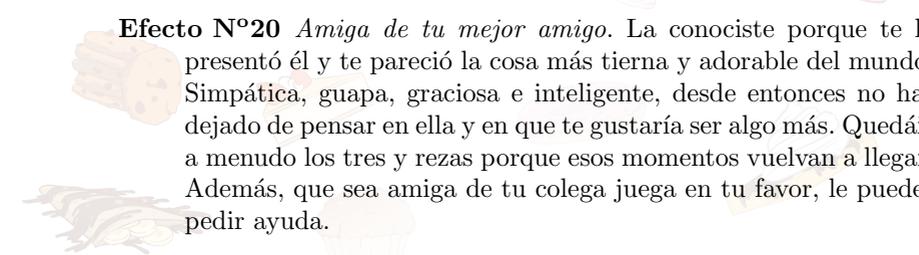
parece escribe una especie de diario o guarda registro de casi todo. Al principio te llamaba su misterio, luego su fugacidad en tu vida te despertó aún más la curiosidad hasta que al final te has decidido que una chica así debe tener algo más. ¿A lo mejor escribe historias? No lo sabes, todas las posibilidades despiertan una emoción en tu corazón.



Efecto N°18 *Mejores amigas.* Tiene entre una y muchas mejores amigas. Habla con ellas a diario, le aconsejan, le dan las mejores opciones y siempre se las ve muy contentas. Al principio creías que era popular o que era un círculo muy selecto pero no, solo son amigas pasándose bien y si tan buena amiga de otras es y tan simpática parece, ¿por qué no estar con ella?

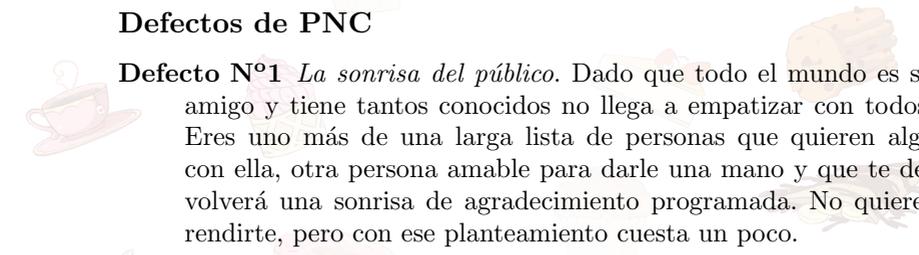


Efecto N°19 *La hermana.* Siempre ves que un chico la recoge de la escuela, entra con ella a su casa y la cuida. Tienen apellidos similares por lo que debe ser su hermano. De lejos parece intimidante, pero seguro que en el fondo es un chico legal y por la casa dirías que es de buena familia. Te has dicho que sí, que vas salir con ella y a convertir a su hermano en tu colega. ¡Dos por uno!

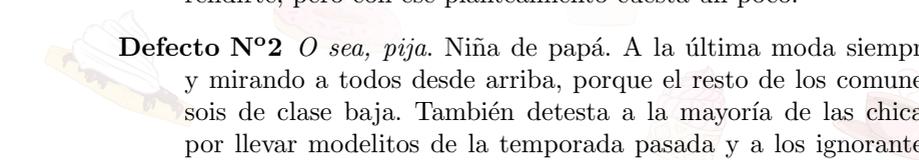


Efecto N°20 *Amiga de tu mejor amigo.* La conociste porque te la presentó él y te pareció la cosa más tierna y adorable del mundo. Simpática, guapa, graciosa e inteligente, desde entonces no has dejado de pensar en ella y en que te gustaría ser algo más. Quedáis a menudo los tres y rezas porque esos momentos vuelvan a llegar. Además, que sea amiga de tu colega juega en tu favor, le puedes pedir ayuda.

Defectos de PNC



Defecto N°1 *La sonrisa del público.* Dado que todo el mundo es su amigo y tiene tantos conocidos no llega a empatizar con todos. Eres uno más de una larga lista de personas que quieren algo con ella, otra persona amable para darle una mano y que te devolverá una sonrisa de agradecimiento programada. No quieres rendirte, pero con ese planteamiento cuesta un poco.



Defecto N°2 *O sea, pija.* Niña de papá. A la última moda siempre y mirando a todos desde arriba, porque el resto de los comunes sois de clase baja. También detesta a la mayoría de las chicas por llevar modelitos de la temporada pasada y a los ignorantes



que no la saben apreciar, detesta a todo el mundo que no sea ella en general. ¿Por qué la amas? A mí no me mires, son tus sentimientos.

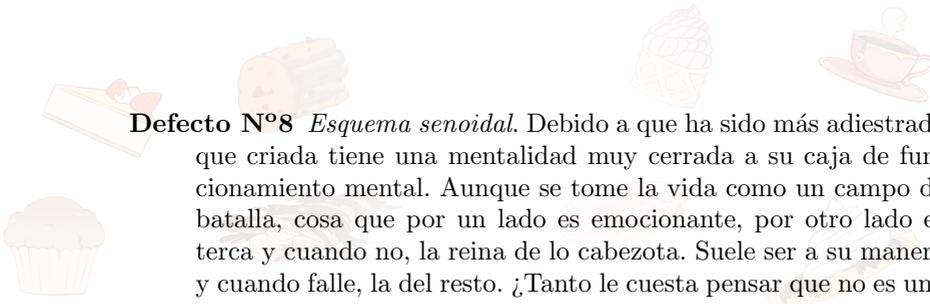
Defecto N°3 *Ocupada.* ¡Que alguien le dé un segundo de descanso a esta muchacha! No para ni un solo segundo, es un constante vaivén de actividades. Siempre, siempre tiene algo que hacer, un recado que atender, una llamada pendiente o una promesa por cumplir. Sabías que era responsable pero, por favor, todo tiene unos límites.

Defecto N°4 *Comida alternativa.* Adora hacerte de comer a todas horas, te has acercado a ella y eso ha sido peligroso. Siempre te dará de comer, lo bueno y sobre todo, sus experimentos. Si cree que dos sabores buenos pueden hacer algo mejor lo hará. ¿Esos son pepinillos con miel? Bueno oye, todo hay que probarlo, a un hombre se le conquista por el estómago y tú no quieres rechazar toda esa comida y que piense que no quieres nada con ella... ¿Verdad?

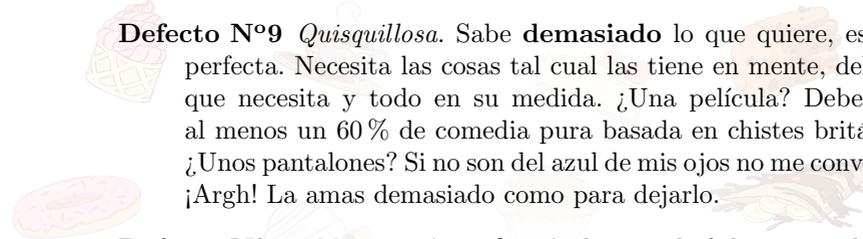
Defecto N°5 *Controladora.* Todo tiene un límite pero esto es un sinvivir. Quiere saber cómo serán los próximos meses, qué se hará para la celebración de sus tres próximos cumpleaños, cuándo quedaremos durante todo el año, qué haremos, cómo lo haremos, donde lo haremos, si llevaremos comida o no. Un poco de plan viene bien, pero no un control absoluto de la vida y todo lo que la rodea. Empieza a agobiarte.

Defecto N°6 *Emocionalmente inestable.* La han dañado con el paso de los años. Tan pronto te chilla como se gira para llorar, como para enfadarse y odiarte sin hacer nada, como darte un abrazo y decirte que eres muy bueno con ella. No tienes muy claro qué le ocurre pero es algo que está empezando a ponerte de los nervios. Pero bueno, eso es el amor. Paciencia.

Defecto N°7 *Tecnomante.* Quizás un poquito demasiado afín a esa tecnología. Presta más atención a su móvil que a ti, su mascota digital es atendida con cada pitido y tú esperas durante largos minutos a que te responda en una conversación en persona. Es capaz de cortarte la palabra para ponerse a admirar ese nuevo modelo de cosa tecnológica que no tienes la menor idea de qué es... Te sientes algo aburrido e ignorado.

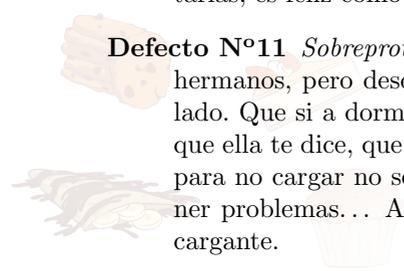


Defecto N°8 *Esquema senoidal*. Debido a que ha sido más adiestrada que criada tiene una mentalidad muy cerrada a su caja de funcionamiento mental. Aunque se tome la vida como un campo de batalla, cosa que por un lado es emocionante, por otro lado es terca y cuando no, la reina de lo cabezota. Suele ser a su manera y cuando falle, la del resto. ¿Tanto le cuesta pensar que no es una general armada sino una más entre nosotros?

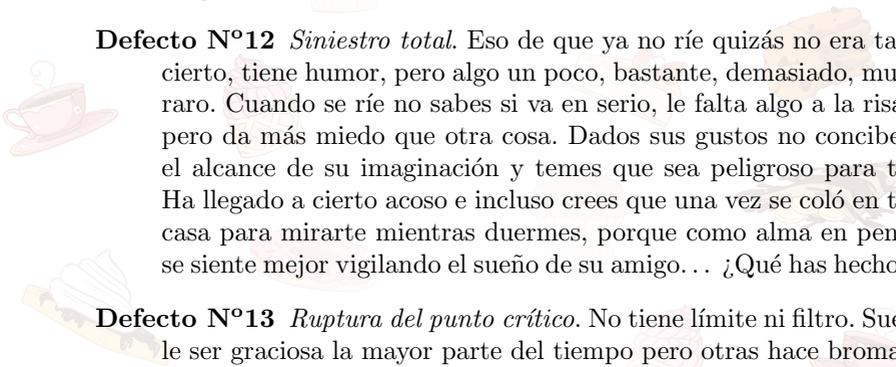


Defecto N°9 *Quisquillosa*. Sabe **demasiado** lo que quiere, es doña perfecta. Necesita las cosas tal cual las tiene en mente, del color que necesita y todo en su medida. ¿Una película? Debe tener al menos un 60 % de comedia pura basada en chistes británicos. ¿Unos pantalones? Si no son del azul de mis ojos no me convencen. ¡Argh! La amas demasiado como para dejarlo.

Defecto N°10 *Monotemática*. Quizás demasiado friki, carece de cualquier otro tipo de tema de conversación. Está bien si eres algo simpatizante del género, pero a algunas alturas resulta estresante no tener otro tema del qué hablar y comienza a ser monótono y repetitivo. Hay más cosas en la vida pero tampoco parece necesitarlas, es feliz como es y tú tampoco tienes muy claro qué hacer.



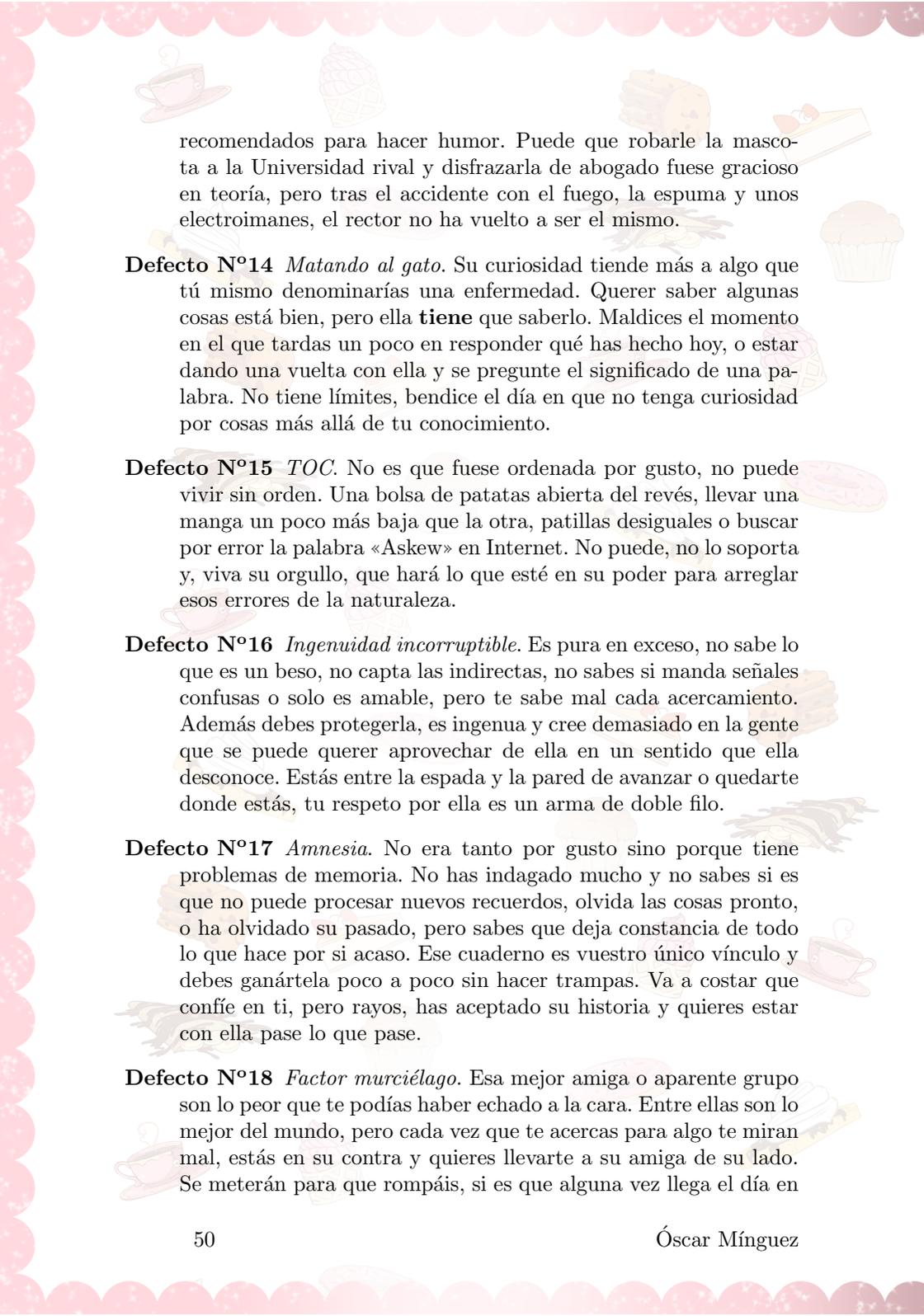
Defecto N°11 *Sobreprotectora*. Vale que sea como una madre con sus hermanos, pero desde que se ha hecho amiga tuya te tiene vigilado. Que si a dormir a X horas, que si comas con los nutrientes que ella te dice, que deberías caminar 1,2 milisegundos más lento para no cargar no sé qué postura a la hora de andar para no tener problemas... Al principio te resultaba tierno, ahora es algo cargante.



Defecto N°12 *Siniestro total*. Eso de que ya no ríe quizás no era tan cierto, tiene humor, pero algo un poco, bastante, demasiado, muy raro. Cuando se ríe no sabes si va en serio, le falta algo a la risa, pero da más miedo que otra cosa. Dados sus gustos no concibes el alcance de su imaginación y temes que sea peligroso para ti. Ha llegado a cierto acoso e incluso crees que una vez se coló en tu casa para mirarte mientras duermes, porque como alma en pena se siente mejor vigilando el sueño de su amigo... ¿Qué has hecho?



Defecto N°13 *Ruptura del punto crítico*. No tiene límite ni filtro. Suele ser graciosa la mayor parte del tiempo pero otras hace bromas muy pesadas, o se ve obligada a contarlas en los sitios menos



recomendados para hacer humor. Puede que robarle la mascota a la Universidad rival y disfrazarla de abogado fuese gracioso en teoría, pero tras el accidente con el fuego, la espuma y unos electroimanes, el rector no ha vuelto a ser el mismo.

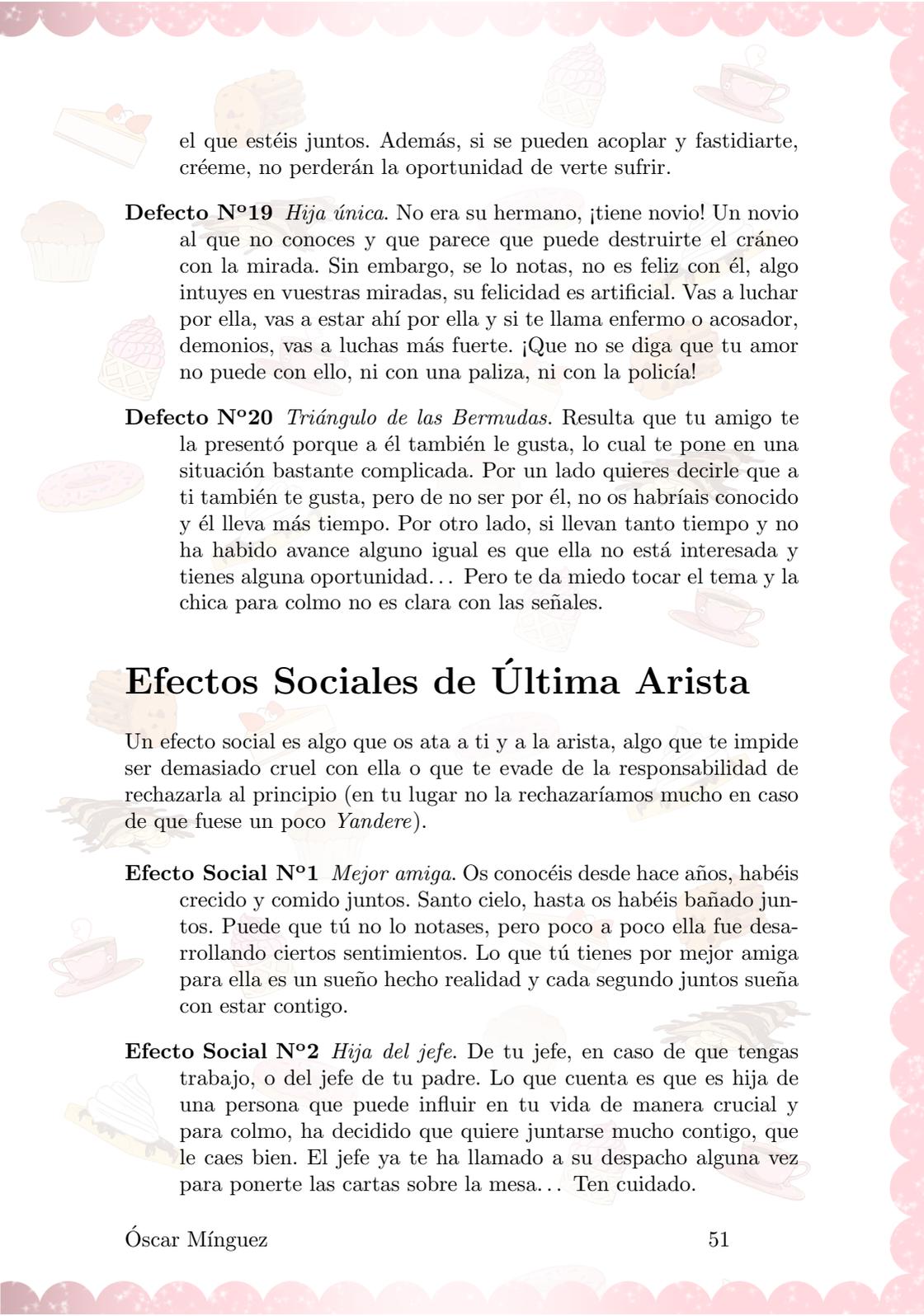
Defecto N°14 *Matando al gato.* Su curiosidad tiende más a algo que tú mismo denominarías una enfermedad. Querer saber algunas cosas está bien, pero ella **tiene** que saberlo. Maldices el momento en el que tardas un poco en responder qué has hecho hoy, o estar dando una vuelta con ella y se pregunte el significado de una palabra. No tiene límites, bendice el día en que no tenga curiosidad por cosas más allá de tu conocimiento.

Defecto N°15 *TOC.* No es que fuese ordenada por gusto, no puede vivir sin orden. Una bolsa de patatas abierta del revés, llevar una manga un poco más baja que la otra, patillas desiguales o buscar por error la palabra «Askew» en Internet. No puede, no lo soporta y, viva su orgullo, que hará lo que esté en su poder para arreglar esos errores de la naturaleza.

Defecto N°16 *Ingenuidad incorruptible.* Es pura en exceso, no sabe lo que es un beso, no capta las indirectas, no sabes si manda señales confusas o solo es amable, pero te sabe mal cada acercamiento. Además debes protegerla, es ingenua y cree demasiado en la gente que se puede querer aprovechar de ella en un sentido que ella desconoce. Estás entre la espada y la pared de avanzar o quedarte donde estás, tu respeto por ella es un arma de doble filo.

Defecto N°17 *Amnesia.* No era tanto por gusto sino porque tiene problemas de memoria. No has indagado mucho y no sabes si es que no puede procesar nuevos recuerdos, olvida las cosas pronto, o ha olvidado su pasado, pero sabes que deja constancia de todo lo que hace por sí acaso. Ese cuaderno es vuestro único vínculo y debes ganártela poco a poco sin hacer trampas. Va a costar que confíe en ti, pero rayos, has aceptado su historia y quieres estar con ella pase lo que pase.

Defecto N°18 *Factor murciélago.* Esa mejor amiga o aparente grupo son lo peor que te podías haber echado a la cara. Entre ellas son lo mejor del mundo, pero cada vez que te acercas para algo te miran mal, estás en su contra y quieres llevarte a su amiga de su lado. Se meterán para que rompáis, si es que alguna vez llega el día en



el que estéis juntos. Además, si se pueden acoplar y fastidiarte, créeme, no perderán la oportunidad de verte sufrir.

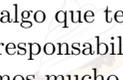
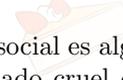


Defecto N°19 *Hija única.* No era su hermano, ¡tiene novio! Un novio al que no conoces y que parece que puede destruirte el cráneo con la mirada. Sin embargo, se lo notas, no es feliz con él, algo intuyes en vuestras miradas, su felicidad es artificial. Vas a luchar por ella, vas a estar ahí por ella y si te llama enfermo o acosador, demonios, vas a luchar más fuerte. ¡Que no se diga que tu amor no puede con ello, ni con una paliza, ni con la policía!



Defecto N°20 *Triángulo de las Bermudas.* Resulta que tu amigo te la presentó porque a él también le gusta, lo cual te pone en una situación bastante complicada. Por un lado quieres decirle que a ti también te gusta, pero de no ser por él, no os habríais conocido y él lleva más tiempo. Por otro lado, si llevan tanto tiempo y no ha habido avance alguno igual es que ella no está interesada y tienes alguna oportunidad... Pero te da miedo tocar el tema y la chica para colmo no es clara con las señales.

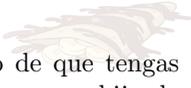
Efectos Sociales de Última Arista



Un efecto social es algo que os ata a ti y a la arista, algo que te impide ser demasiado cruel con ella o que te evade de la responsabilidad de rechazarla al principio (en tu lugar no la rechazaríamos mucho en caso de que fuese un poco *Yandere*).



Efecto Social N°1 *Mejor amiga.* Os conocéis desde hace años, habéis crecido y comido juntos. Santo cielo, hasta os habéis bañado juntos. Puede que tú no lo notases, pero poco a poco ella fue desarrollando ciertos sentimientos. Lo que tú tienes por mejor amiga para ella es un sueño hecho realidad y cada segundo juntos sueña con estar contigo.



Efecto Social N°2 *Hija del jefe.* De tu jefe, en caso de que tengas trabajo, o del jefe de tu padre. Lo que cuenta es que es hija de una persona que puede influir en tu vida de manera crucial y para colmo, ha decidido que quiere juntarse mucho contigo, que le caes bien. El jefe ya te ha llamado a su despacho alguna vez para ponerte las cartas sobre la mesa... Ten cuidado.



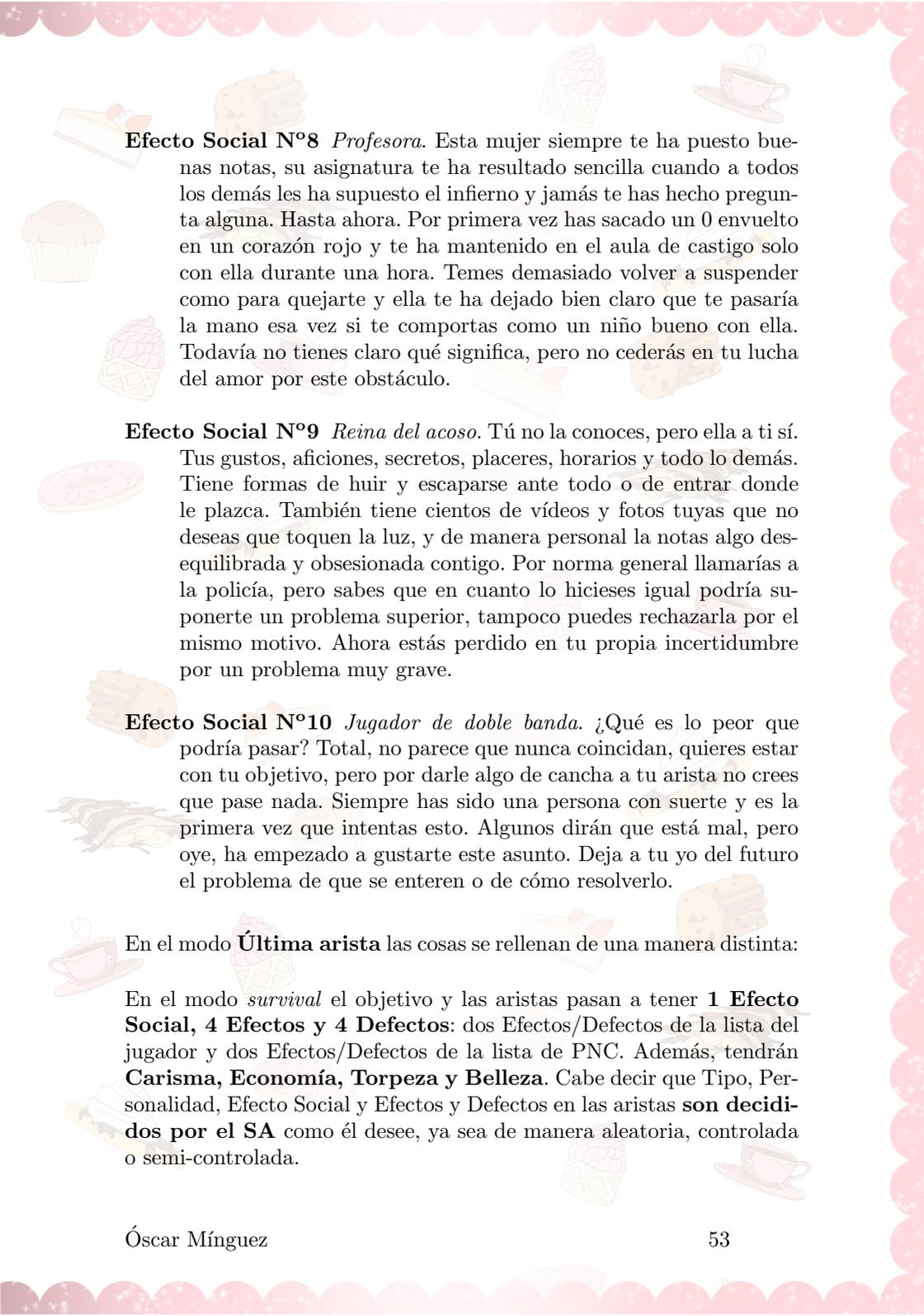
Efecto Social N°3 *Presidenta del Consejo Estudiantil.* Ella misma puede destruir tu vida social tal y como la conoces. Es presidenta de un grupo con mucho poder en la zona donde se realiza la partida, y aquí es un consejo de estudiantes. Enfádala y puede que el resto del tiempo que pases por aquí sea el último tiempo en el que hagas algo relacionado con los estudios.

Efecto Social N°4 *Sonata eterna.* Salió hace poco de estar algún tiempo en centros de institución de salud mental. Por lo general, suele ser alegre y una de las mejores personas del mundo, pero los médicos no sabían cómo se desenvolvería en el mundo exterior, así que le dieron el alta. Al parecer temían que una última decepción en la vida la llevase a hacer actos autodestructivos, incluso terminar con el latir de su corazón.

Efecto Social N°5 *La empollona.* Eres una persona muy egoísta con este asunto. No has dado un palo al agua en mucho tiempo, no desde que te acercaste a esa chica un poco solitaria de buenas notas y comenzaste a pedirle apuntes. ¡Son perfectos! Pero ella poco a poco empezó a pensar en que quizás te acercaste por otro motivo y tú no quieres perder esos apuntes. . . Maldición.

Efecto Social N°6 *Líder de una secta.* Siempre pensaste que era un poco rarita. Que tenía sus gustos y sus creencias, eso lo podías respetar. ¿A quién le importa si le reza a una cuchara? Es su vida y tiene derecho a hacer lo que quiera. Sin embargo, ahora tú entras en términos de gustos y comienzas a sospechar que esas creencias son algo más serio. Dejarla vivir en su ilusión quizás no sea peligroso, pero hay rumores de que a veces estas cosas se van de las manos, y te gustan tus órganos donde están.

Efecto Social N°7 *La enferma.* Toda su vida ha ido de hospital en hospital y tiene una salud tan frágil que podría irse en un soplo. Desmayos, temblores, a veces tose sangre... No sabes si es que vivirá toda su vida así o es que le queda un tiempo limitado en este mundo, pero el caso es que piensas que merece la mejor compañía del mundo. Has decidido estar con ella consultando antes de forma educada, si lo suyo no es contagioso. Todo iba bien hasta que has notado que te mira con demasiado brillo en los ojos y tus sospechas nunca te han fallado. Le gustas. Sin embargo tú amas a alguien más, pero... ¿Eres capaz de dañar algo tan frágil? No, claro que no. Tu moral te lo impide.



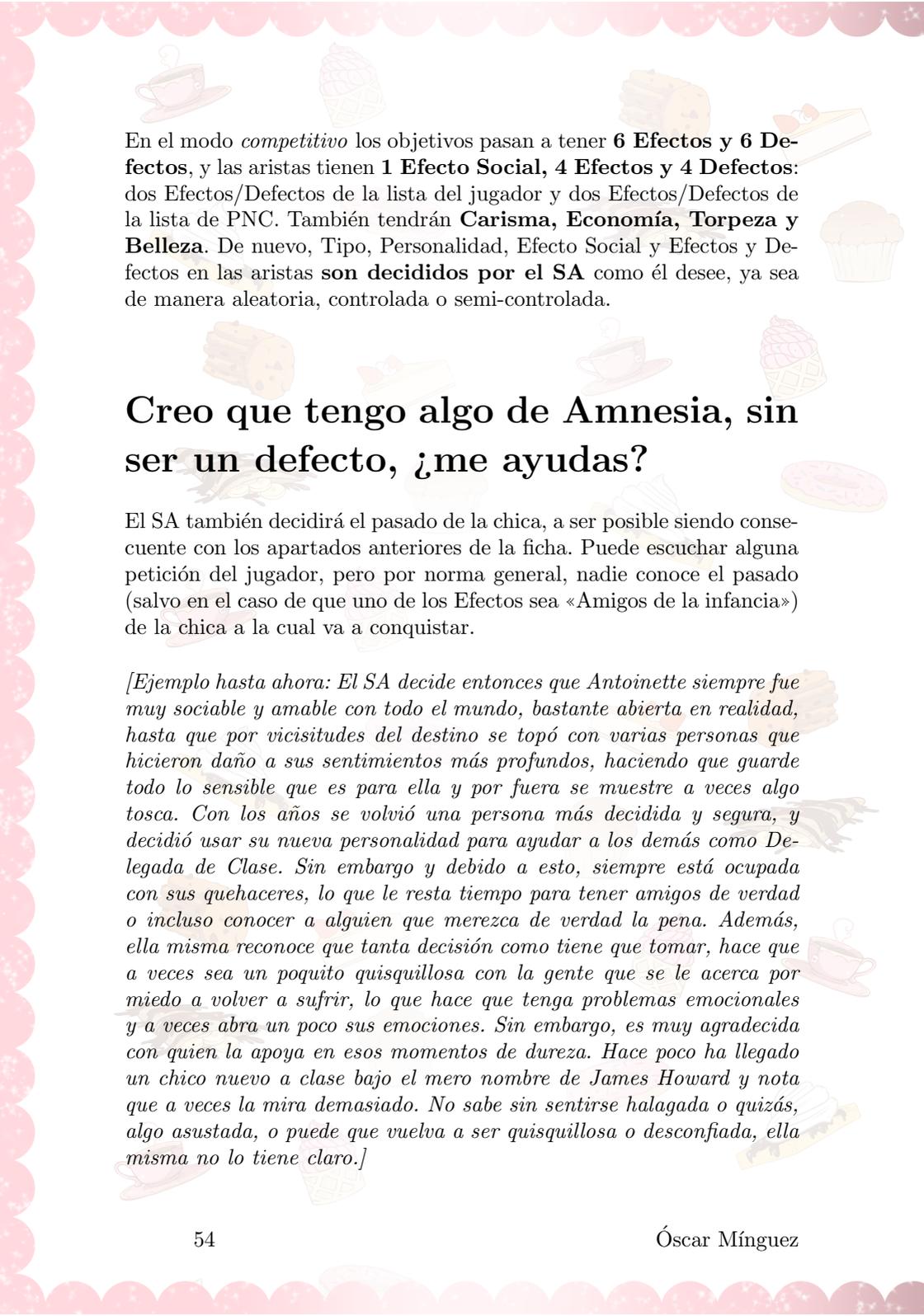
Efecto Social N°8 Profesora. Esta mujer siempre te ha puesto buenas notas, su asignatura te ha resultado sencilla cuando a todos los demás les ha supuesto el infierno y jamás te has hecho pregunta alguna. Hasta ahora. Por primera vez has sacado un 0 envuelto en un corazón rojo y te ha mantenido en el aula de castigo solo con ella durante una hora. Temes demasiado volver a suspender como para quejarte y ella te ha dejado bien claro que te pasaría la mano esa vez si te comportas como un niño bueno con ella. Todavía no tienes claro qué significa, pero no cederás en tu lucha del amor por este obstáculo.

Efecto Social N°9 Reina del acoso. Tú no la conoces, pero ella a ti sí. Tus gustos, aficiones, secretos, placeres, horarios y todo lo demás. Tiene formas de huir y escaparse ante todo o de entrar donde le plazca. También tiene cientos de vídeos y fotos tuyas que no deseas que toquen la luz, y de manera personal la notas algo desequilibrada y obsesionada contigo. Por norma general llamarías a la policía, pero sabes que en cuanto lo hicieses igual podría suponerte un problema superior, tampoco puedes rechazarla por el mismo motivo. Ahora estás perdido en tu propia incertidumbre por un problema muy grave.

Efecto Social N°10 Jugador de doble banda. ¿Qué es lo peor que podría pasar? Total, no parece que nunca coincidan, quieres estar con tu objetivo, pero por darle algo de cancha a tu arista no crees que pase nada. Siempre has sido una persona con suerte y es la primera vez que intentas esto. Algunos dirán que está mal, pero oye, ha empezado a gustarte este asunto. Deja a tu yo del futuro el problema de que se enteren o de cómo resolverlo.

En el modo **Última arista** las cosas se rellenan de una manera distinta:

En el modo *survival* el objetivo y las aristas pasan a tener **1 Efecto Social, 4 Efectos y 4 Defectos**: dos Efectos/Defectos de la lista del jugador y dos Efectos/Defectos de la lista de PNC. Además, tendrán **Carisma, Economía, Torpeza y Belleza**. Cabe decir que Tipo, Personalidad, Efecto Social y Efectos y Defectos en las aristas **son decididos por el SA** como él desee, ya sea de manera aleatoria, controlada o semi-controlada.

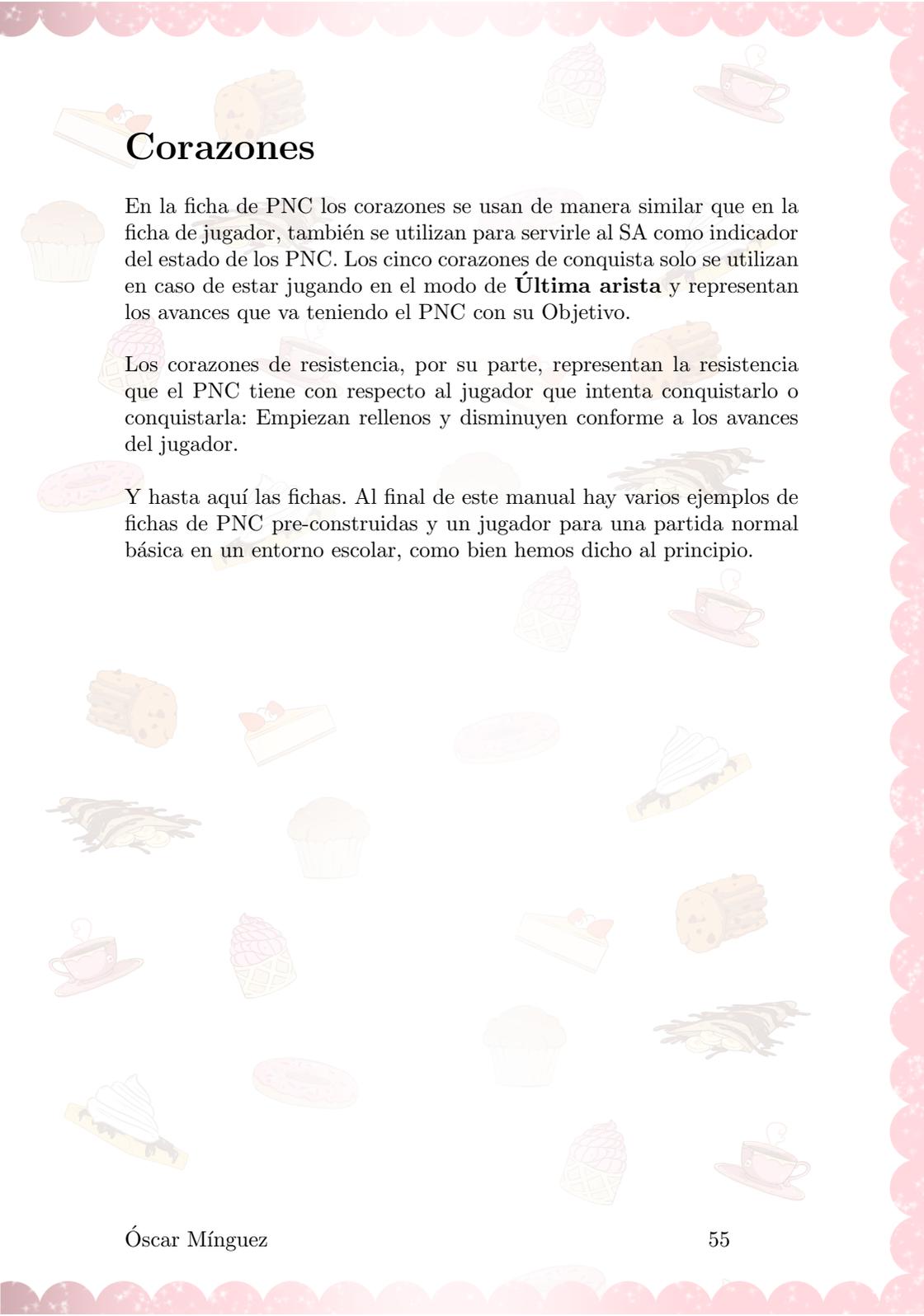


En el modo *competitivo* los objetivos pasan a tener **6 Efectos y 6 Defectos**, y las aristas tienen **1 Efecto Social, 4 Efectos y 4 Defectos**: dos Efectos/Defectos de la lista del jugador y dos Efectos/Defectos de la lista de PNC. También tendrán **Carisma, Economía, Torpeza y Belleza**. De nuevo, Tipo, Personalidad, Efecto Social y Efectos y Defectos en las aristas **son decididos por el SA** como él desee, ya sea de manera aleatoria, controlada o semi-controlada.

Creo que tengo algo de Amnesia, sin ser un defecto, ¿me ayudas?

El SA también decidirá el pasado de la chica, a ser posible siendo consecuente con los apartados anteriores de la ficha. Puede escuchar alguna petición del jugador, pero por norma general, nadie conoce el pasado (salvo en el caso de que uno de los Efectos sea «Amigos de la infancia») de la chica a la cual va a conquistar.

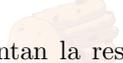
[Ejemplo hasta ahora: El SA decide entonces que Antoinette siempre fue muy sociable y amable con todo el mundo, bastante abierta en realidad, hasta que por vicisitudes del destino se topó con varias personas que hicieron daño a sus sentimientos más profundos, haciendo que guarde todo lo sensible que es para ella y por fuera se muestre a veces algo tosca. Con los años se volvió una persona más decidida y segura, y decidió usar su nueva personalidad para ayudar a los demás como Delegada de Clase. Sin embargo y debido a esto, siempre está ocupada con sus quehaceres, lo que le resta tiempo para tener amigos de verdad o incluso conocer a alguien que merezca de verdad la pena. Además, ella misma reconoce que tanta decisión como tiene que tomar, hace que a veces sea un poquito quisquillosa con la gente que se le acerca por miedo a volver a sufrir, lo que hace que tenga problemas emocionales y a veces abra un poco sus emociones. Sin embargo, es muy agradecida con quien la apoya en esos momentos de dureza. Hace poco ha llegado un chico nuevo a clase bajo el mero nombre de James Howard y nota que a veces la mira demasiado. No sabe sin sentirse halagada o quizás, algo asustada, o puede que vuelva a ser quisquillosa o desconfiada, ella misma no lo tiene claro.]



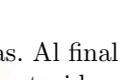
Corazones



En la ficha de PNC los corazones se usan de manera similar que en la ficha de jugador, también se utilizan para servirle al SA como indicador del estado de los PNC. Los cinco corazones de conquista solo se utilizan en caso de estar jugando en el modo de **Última arista** y representan los avances que va teniendo el PNC con su Objetivo.

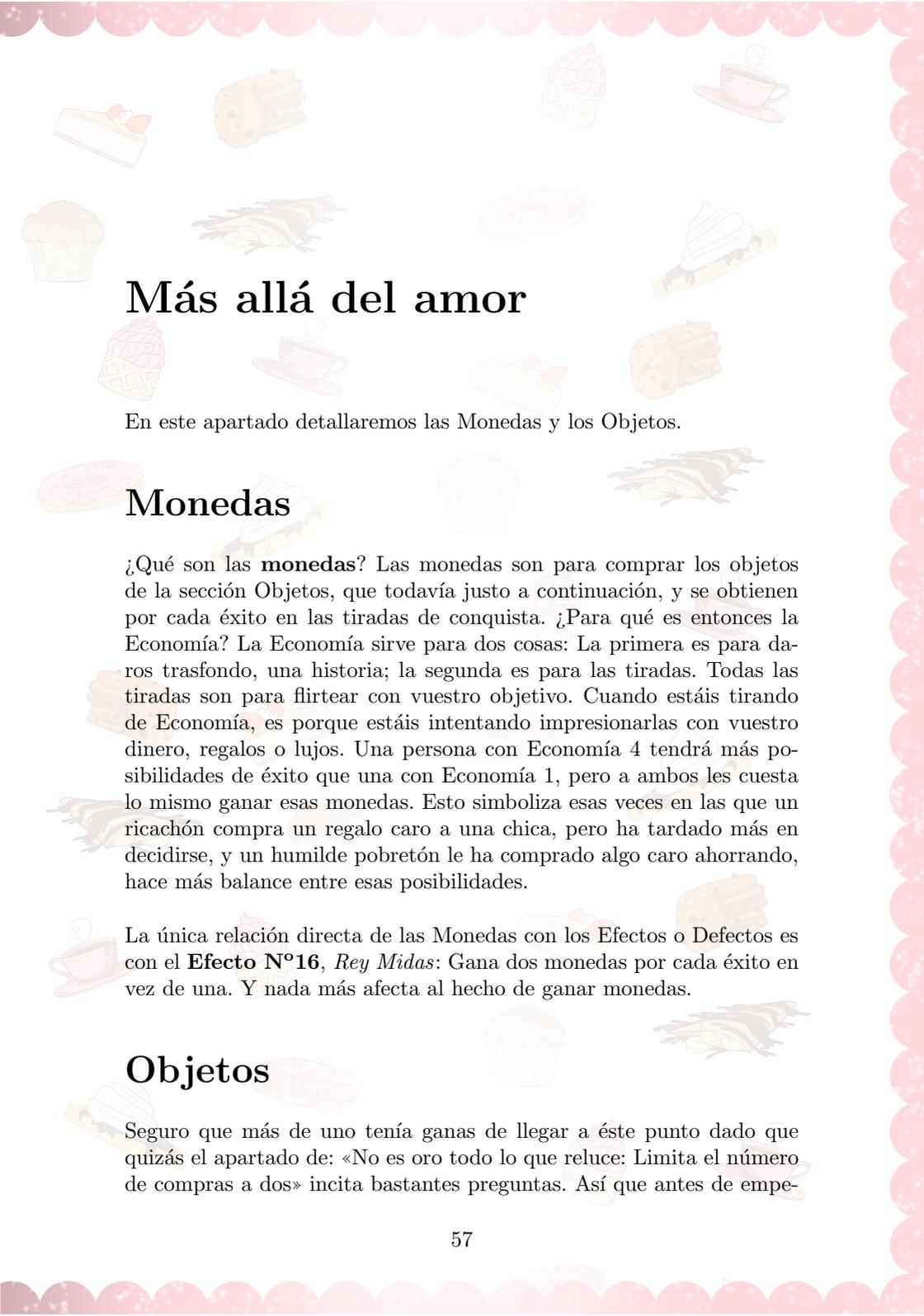


Los corazones de resistencia, por su parte, representan la resistencia que el PNC tiene con respecto al jugador que intenta conquistarla o conquistarla: Empiezan rellenos y disminuyen conforme a los avances del jugador.



Y hasta aquí las fichas. Al final de este manual hay varios ejemplos de fichas de PNC pre-construidas y un jugador para una partida normal básica en un entorno escolar, como bien hemos dicho al principio.





Más allá del amor

En este apartado detallaremos las Monedas y los Objetos.

Monedas

¿Qué son las **monedas**? Las monedas son para comprar los objetos de la sección Objetos, que todavía justo a continuación, y se obtienen por cada éxito en las tiradas de conquista. ¿Para qué es entonces la Economía? La Economía sirve para dos cosas: La primera es para daros trasfondo, una historia; la segunda es para las tiradas. Todas las tiradas son para flirtear con vuestro objetivo. Cuando estáis tirando de Economía, es porque estáis intentando impresionarlas con vuestro dinero, regalos o lujos. Una persona con Economía 4 tendrá más posibilidades de éxito que una con Economía 1, pero a ambos les cuesta lo mismo ganar esas monedas. Esto simboliza esas veces en las que un ricachón compra un regalo caro a una chica, pero ha tardado más en decidirse, y un humilde pobretón le ha comprado algo caro ahorrando, hace más balance entre esas posibilidades.

La única relación directa de las Monedas con los Efectos o Defectos es con el **Efecto N°16, Rey Midas**: Gana dos monedas por cada éxito en vez de una. Y nada más afecta al hecho de ganar monedas.

Objetos

Seguro que más de uno tenía ganas de llegar a éste punto dado que quizás el apartado de: «No es oro todo lo que reluce: Limita el número de compras a dos» incita bastantes preguntas. Así que antes de empe-



zar dejemos las cosas claras sobre los Objetos.

Primero: Todos los jugadores a excepción de los que posean el Defecto de *No es oro todo lo que reluce*, tienen un máximo de 4 compras y sólo se permite su uso de uno en uno.

Segundo: Existe un número limitado de stock de objetos por sesión, y las tiendas los renuevan en cada sesión. Los objetos se dividen en tres categorías: Baratos, normales y caros. Los baratos tienen un coste de 3 monedas, los normales de 6 monedas y los caros de 9 monedas. Además de que no funcionará regalar dos veces la misma cosa de coste 6 o 9 aun en sesiones diferentes. ¿Crees en serio que regalar dos veces un *Anillo de Diamantes* produce el mismo efecto?

Tercero: El uso de los objetos significa sumar en tu próxima tirada X dados, dependiendo de si el objeto es barato, normal o caro, una única vez. Los baratos suman +1 a tu tirada, los normales suman +2 dados a tu tirada y los caros suman +3 dados a tu tirada. Si ves que quieres hacer algo muy arriesgado pero que vaya a suponer un avance seguro, o incluso un doble avance, quizás merezca la pena ahorrar por ese objeto de coste 9. Aunque teniendo 4 compras, igual prefieres no gastarlo todo y comprar 3 Objetos de Coste 3.

Ejemplos de objetos baratos

Flor favorita, postal de su cantante favorito, caramelo, chapa de un grupo que le guste, paquete de pañuelos aromáticos, clip para el pelo, refresco, tarjeta de felicitación, piedra energética, adorno para el móvil, peine, espejo portátil, bolsa de golosinas, barra de labios, pintauñas, paquete de gomas para el pelo, póster de su grupo favorito, funda para el móvil, pendientes, gemelos (accesorio), collar barato, rímel, champú, chocolatina, cono de Helado, pañuelo de seda, palo de selfie, peluche pequeño, estuche adorable para clase, cantimplora de agua, crema hidratante, regalo para su mascota, camiseta de su grupo favorito, peluche mediano, tinte para el pelo, termo para el café, mochila/bandolera para clase, marco caro para fotos, collar, cena en un restaurante normal, una copa en una discoteca.

Ejemplos de objetos normales

Entrada de cine, peluche grande, albornoz, toalla para la playa, viaje a un pueblo cercano, pagar su parte de un regalo de cumpleaños y la fiesta, botella de vino barata, libro que quería, paseo en carruaje por la ciudad, cena en un restaurante caro, entrada al concierto de su grupo favorito, edición completa de la colección de libros que siempre ha querido, cuadro de artista famoso, conjunto de ropa que llevaba tiempo queriendo, la figura que tanto tiempo había deseado, noche en un hotel, cena en un restaurante de lujo, vestido de noche, bisutería cara, vale para todo el día en un Spa de lujo, viaje a la ciudad cercana más bonita, fin de semana con todo pagado en la ciudad cercana más bonita, botella de vino de las caras, cena en un restaurante gourmet, has pagado para que conozca a su actor favorito, paseo en limusina de lujo.

Ejemplos de objetos caros

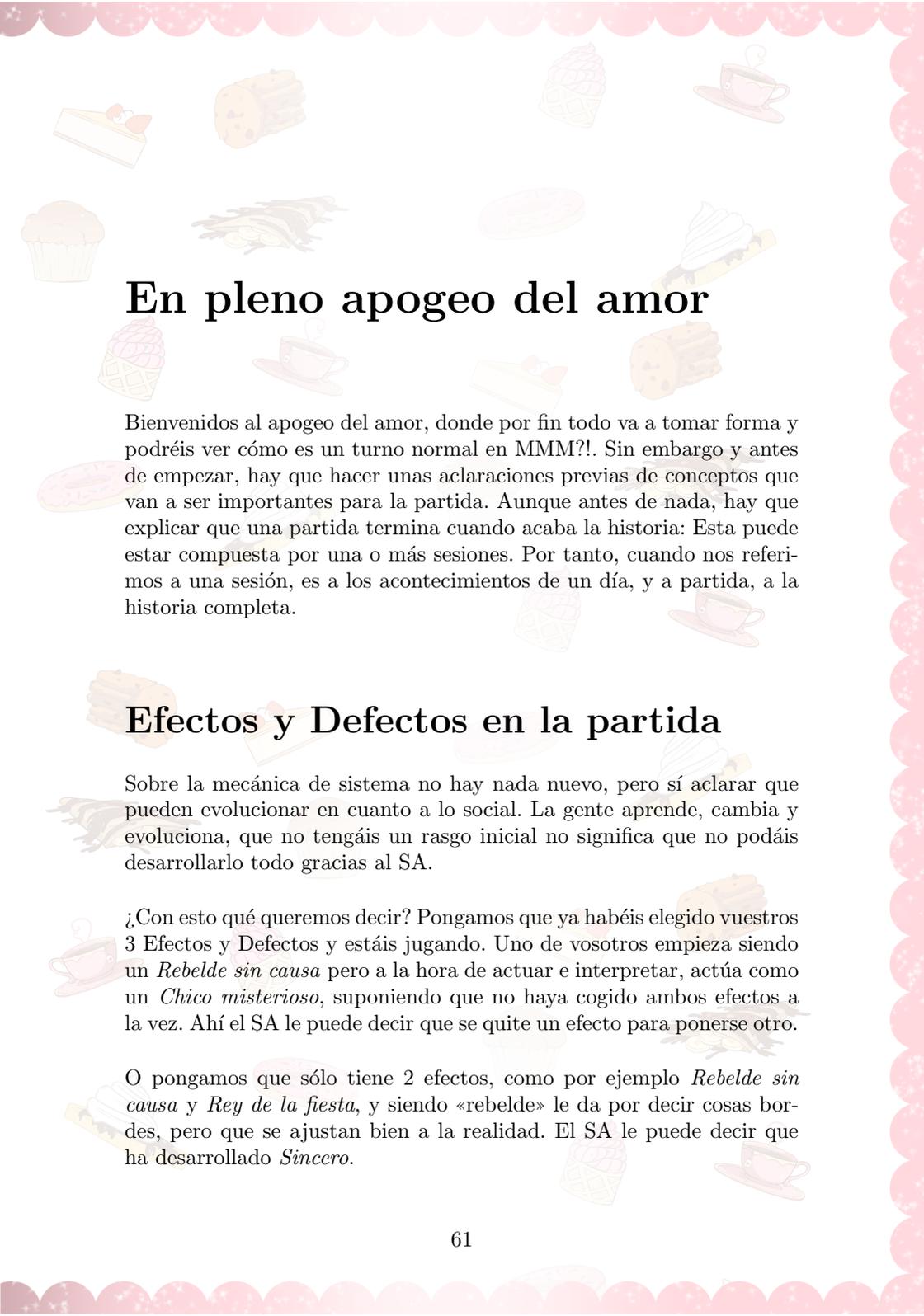
Fin de semana en la ciudad extranjera (dentro del continente) que siempre ha querido visitar, bisutería de platino, has pagado a su grupo favorito para un concierto privado, el vestido de gala con el que siempre soñó, fin de semana a donde quiera, has pagado para que aparezca en la adaptación cinematográfica de su novela preferida, has pagado a su artista famoso favorito para que haga toda una exposición de cuadros en su nombre, viaje en jet privado con todos los gastos pagados durante una semana a donde quiera, le has dado dinero suficiente para que no tenga que tener gasto alguno en todo un mes, un anillo de diamantes.

Hasta aquí los objetos. ¿Significa esto que si le pagas una noche de hotel vayáis a dormir juntos y apretados hasta que pase algo importante? ¿Es pagarle ese anillo de coste 9 sinónimo de que se vaya a casar contigo? ¿Pagarle todo un mes de caprichos hará que salga contigo? La respuesta a todo eso es: **No**. Como hemos dicho antes, sólo suma tirada, hace que te tenga más en cuenta. Pero de lo contrario, bienvenido a una larga lista de lo que se denomina «Pagafantas».

¿Significa esto que todo lo que he comprado es inútil? No, a efectos prácticos sólo afecta a la tirada, pero dentro del juego sí que le estás haciendo un regalo a la chica. Dependerá de la narración del SA lo que consigas, no todo es 100 % éxito, ni 100 % fracaso, depende de él.

También cabe destacar que estos son objetos de referencia cumpliendo esas Existencias. Si algún jugador ahorra 9 monedas y no quiere comprar el anillo de diamantes pero quiere un objeto de coste 9, se le puede ocurrir algo **similar** que pueda tener ese coste y decir al SA: «Pues en lugar del anillo de diamantes le pago (por poner un ejemplo absurdo elevado al extremo en una partida de carácter poco serio) una modificación genética para crear el primer y único unicornio vivo». Si el SA decide darlo por válido, tachará el anillo de diamantes en esa sesión, cobrará las nueve monedas del jugador y ya se habrá agotado el objeto de coste 9.





En pleno apogeo del amor

Bienvenidos al apogeo del amor, donde por fin todo va a tomar forma y podréis ver cómo es un turno normal en MMM?!. Sin embargo y antes de empezar, hay que hacer unas aclaraciones previas de conceptos que van a ser importantes para la partida. Aunque antes de nada, hay que explicar que una partida termina cuando acaba la historia: Esta puede estar compuesta por una o más sesiones. Por tanto, cuando nos referimos a una sesión, es a los acontecimientos de un día, y a una partida, a la historia completa.

Efectos y Defectos en la partida

Sobre la mecánica de sistema no hay nada nuevo, pero sí aclarar que pueden evolucionar en cuanto a lo social. La gente aprende, cambia y evoluciona, que no tengáis un rasgo inicial no significa que no podáis desarrollarlo todo gracias al SA.

¿Con esto qué queremos decir? Pongamos que ya habéis elegido vuestros 3 Efectos y Defectos y estáis jugando. Uno de vosotros empieza siendo un *Rebelde sin causa* pero a la hora de actuar e interpretar, actúa como un *Chico misterioso*, suponiendo que no haya cogido ambos efectos a la vez. Ahí el SA le puede decir que se quite un efecto para ponerse otro.

O pongamos que sólo tiene 2 efectos, como por ejemplo *Rebelde sin causa* y *Rey de la fiesta*, y siendo «rebelde» le da por decir cosas borrosas, pero que se ajustan bien a la realidad. El SA le puede decir que ha desarrollado *Sincero*.



Esto puede ser aplicable al revés, desarrollar un Defecto con su contraparte.

Todos somos constante evolución y cambios, los personajes de este juego no son una excepción a ello, nuestros objetivos incluidos.

El dado de la amistad

El dado de la amistad es un dado extra que todos los jugadores poseen en cualquier modo de juego. Se puede usar para ayudar a los demás jugadores en una tirada. Es **un único dado en reserva y una vez utilizado se pierde**. Además, solo puede ser utilizado en otros jugadores y **solo puede ser recuperado cuando el SA lo considere y lo permita**.

Un ejemplo de momento para devolver un dado de la amistad es cuando tras varios turnos desde que se gastó, estén dos jugadores juntos hablando de sus objetivos o cuando se cree un momento de descanso tras varias acciones seguidas.

Por ejemplo, si en una tirada el jugador lanza 3d6 y necesita tres éxitos, para poder conseguirlo, el dado de la amistad le ofrecería un porcentaje más alto de probabilidad de tener tres éxitos, al lanzar cuatro dados.

Otro ejemplo, pongamos que dentro de la partida el SA le dice al Jugador 2 que su Objetivo no puede quedar ese día por el motivo que sea. De manera que decide acompañar a su amigo, el Jugador 1, en su día en vez de ser un acosador y ver si es cierto o no, pudiendo dar lugar a una situación bastante... inquietante.

El SA decide que yendo juntos, el Objetivo de Jugador 1 los invita a ambos a una fiesta donde él quiere impresionarla con una tirada por *Rey de la fiesta*, pero falla por uno. Su función permite que antes de la tirada, el Jugador 1 pueda tirar un dado más, o que después de la tirada, el Jugador 1 pueda repetir un único dado para variar su resultado. En nuestro ejemplo, el Jugador 1 ya había tirado y ha fallado por uno, pero gracias al dado de la amistad que el Jugador 2 le ofrece, puede

repetir ese dado y ver si el destino le es propicio, o no.

El dado del honor

El dado del honor es un extra del modo **Última arista** únicamente. Complementando al Dado de la amistad, el dado del honor es algo diferente: Con él, podemos guardarnos **un 1** o un **6** en lugar de sumar o restar a la tirada para dárselos a otro jugador y bien ayudarlo o bien fastidiarle (Restar o sumar un éxito a su tirada). Este dado es igual que *El dado de la amistad*, en el sentido de que una vez utilizado se gasta hasta que el SA decide que puedes volver a utilizarlo. Tú decides cómo de amistoso quieres ser. También puedes ayudar a las aristas o perjudicarlas. En el amor y en la guerra todo vale.

Tiradas

El punto más importante a comprender. Ya que lo que viene a continuación es un ejemplo de un turno seguido, es mejor explicar las tiradas primero.

Antes habéis leído expresiones como **Tirada general** o **Tirada de conquista**, ¿hay alguna diferencia? **No**, una tirada general y tirada de conquista, de hecho, son la misma cosa. ¿Qué son en partida? Dentro del juego no siempre tirarás de Carisma, Economía, Belleza y Torpeza. A veces querrás hacer una tirada estándar. ¿Si quieres librarte de unos matones los vas a intentar conquistar con tu Torpeza? Lo dudo, tirarás una tirada general, que es tirar **3d6** (o más en caso de contar con Efecto/Defecto), y el resultado se decide mediante dificultad. Por otro lado, una tirada de conquista utilizando estadísticas como **Carisma, Economía, Belleza y Torpeza** lanzarás tantos 1d6 como el valor del atributo en sí. Si tienes Economía 4, serán 4d6; si tienes Belleza 2, serán 2d6.

Los éxitos de la tirada se deciden así:

- De 1 a 3: Fracaso
- De 4 a 6: Éxito

Es decir, a la hora de tirar, denominamos éxito en un dado a si el resultado es entre 4 y 6, y fracaso si es entre 1 y 3.

Ley de la suerte: Cada 6 suma un éxito y cada 1 resta un éxito.

[Ejemplo: Has tirado y sacado: 6, 3, 1. El 6 valdría por dos éxitos, pero al haber un 1 en la tirada, solo cuenta como uno, ya que resta. Por el lado de los fracasos hay un 3 y un 1. El 3 vale un fracaso y el 1 vale un fracaso y ha restado un éxito al 6. En total, un éxito y dos fracasos.]

Ejemplos directos:

- 5, 4, 4, 2 = Tres éxitos.
- 6, 2, 1 = Un éxito.
- 5, 1, 1 = Menos un éxito.
- 4, 3, 2 = Un éxito.
- 6, 4, 5, 3, 1 = Tres éxitos.
- 5, 5, 1 = Dos éxitos.

¿Qué queremos decir con que se deciden mediante dificultad? Utilizando el ejemplo anterior, pongamos que haces una tirada de conquista para intentar conquistar a tu objetivo en mitad de una biblioteca. El SA te pregunta cuántos dados tienes: tiras 3 de base más uno por un Efecto y te dice «**Dificultad: 3**». Significa que o sacas 3 éxitos, o la conversación no irá por donde quieres. De hecho, cuantos más fracasos saques, peor.

Otra cosa a comentar es la gravedad de los resultados. Pongamos que tienes 3 éxitos y 3 fracasos, no has acertado y no has podido conseguir lo que te proponías, pero al tener el mismo número de fracasos que de éxitos, tampoco puedes decir que ha sido una jugada horrible. Como mucho pasará un poco de ti o incluso puede que sea algo amistosa sin

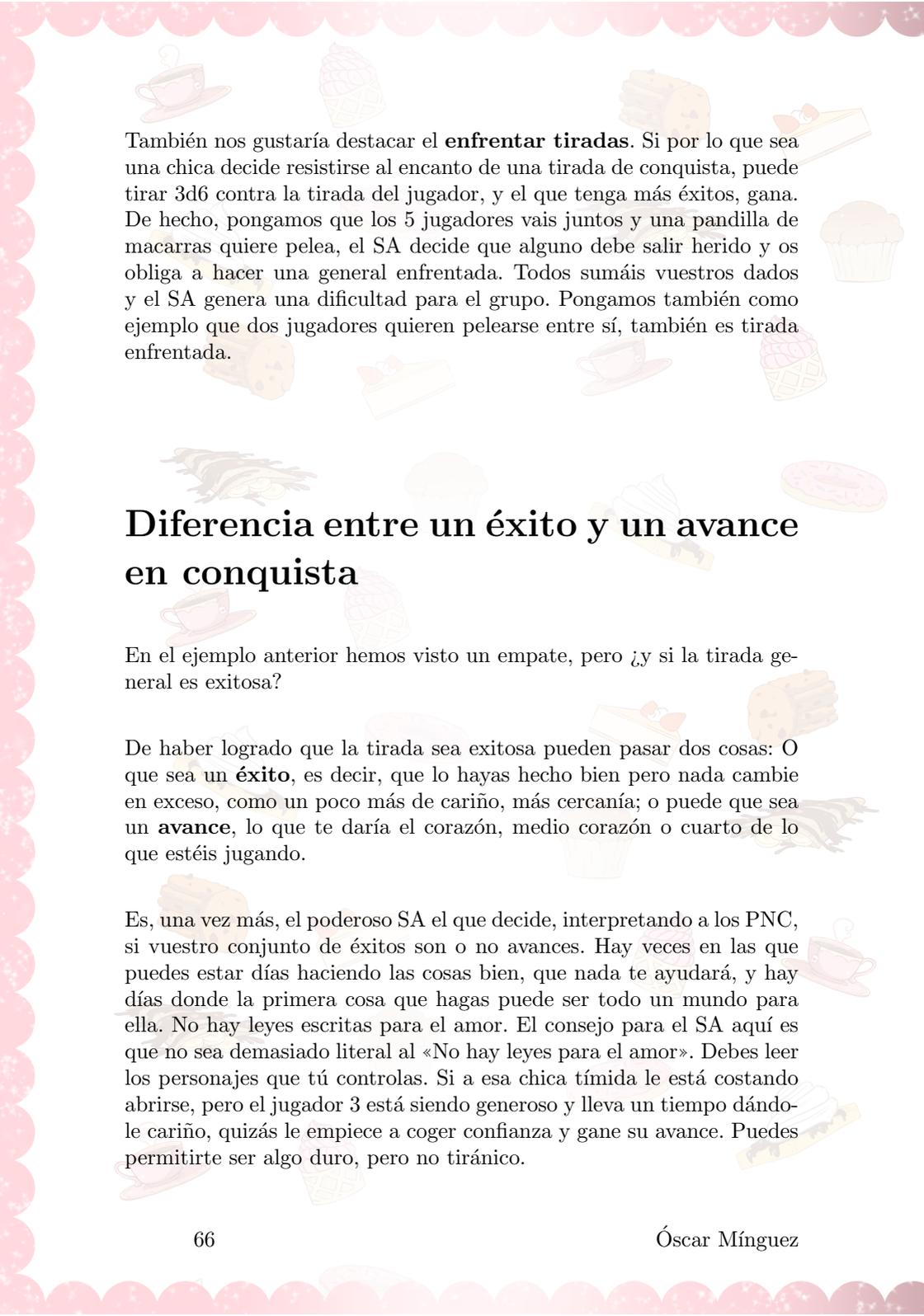
llegar a lo que pretendías. Por otro lado, si tienes un -1 éxito, las consecuencias serán bastante graves.

De la misma manera con los éxitos, si tienes 1 éxito por encima de la dificultad asignada es que la jugada te ha salido bien, pero algo floja, te ha dado el número pero a regañadientes. Dos éxitos se considera que todo ha salido correctamente y tres éxitos o más es jugada perfecta, no solo te ha dado el número si no que quiere verte pronto. Sin embargo estos ejemplos son meramente indicativos ya que como hemos dicho también depende de la Dificultad que haya puesto el SA en la tirada. Si es Dificultad: 4, y tienes tres éxitos, no has conseguido superar la tirada.



Esto mismo se aplica a las tiradas de Carisma, Economía, Belleza y Torpeza. Si tienes 10 dados (3 de Base + 3 por Efecto + 3 por Objeto + Dado de la amistad) y decides que quieres hacer una acción casi imposible utilizando la Torpeza, como resbalar con una piel de plátano desde tu casa y acabar con un ramo de flores en la puerta de su casa justo cuando ella esté saliendo, y sabes que sale en 5 minutos, dependerá del SA ponerte una dificultad u otra.

La dificultad va en torno a lo que el SA considere complejo de una acción. Si es algo sencillo como mantener una conversación normal, con interpretarla un poco no pasa nada, quizás no haga falta tirar si no es algo muy forzado. Por el lado opuesto, si pretendes hacer algo que se sale de los límites, quizás no te permita tirar porque no tengas dados suficientes, o si te permite, te ponga como dificultad el 100% de los dados en éxito.



También nos gustaría destacar el **enfrentar tiradas**. Si por lo que sea una chica decide resistirse al encanto de una tirada de conquista, puede tirar 3d6 contra la tirada del jugador, y el que tenga más éxitos, gana. De hecho, pongamos que los 5 jugadores vais juntos y una pandilla de macarras quiere pelea, el SA decide que alguno debe salir herido y os obliga a hacer una general enfrentada. Todos sumáis vuestros dados y el SA genera una dificultad para el grupo. Pongamos también como ejemplo que dos jugadores quieren pelearse entre sí, también es tirada enfrentada.

Diferencia entre un éxito y un avance en conquista

En el ejemplo anterior hemos visto un empate, pero ¿y si la tirada general es exitosa?

De haber logrado que la tirada sea exitosa pueden pasar dos cosas: O que sea un **éxito**, es decir, que lo hayas hecho bien pero nada cambie en exceso, como un poco más de cariño, más cercanía; o puede que sea un **avance**, lo que te daría el corazón, medio corazón o cuarto de lo que estéis jugando.

Es, una vez más, el poderoso SA el que decide, interpretando a los PNC, si vuestro conjunto de éxitos son o no avances. Hay veces en las que puedes estar días haciendo las cosas bien, que nada te ayudará, y hay días donde la primera cosa que hagas puede ser todo un mundo para ella. No hay leyes escritas para el amor. El consejo para el SA aquí es que no sea demasiado literal al «No hay leyes para el amor». Debes leer los personajes que tú controlas. Si a esa chica tímida le está costando abrirse, pero el jugador 3 está siendo generoso y lleva un tiempo dándole cariño, quizás le empeece a coger confianza y gane su avance. Puedes permitirte ser algo duro, pero no tiránico.

Ejemplos de Turno de cada modo

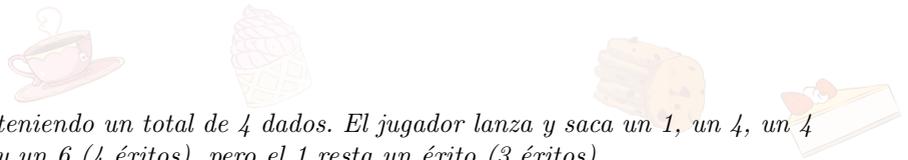
Love Battle Fever!

Comienza la partida con James Howard Biliford IV y Madao-san (Jugador 2) como compañeros en la Universidad. Tras terminar las clases, James le explica a Madao un poco más de su inventada vida para pasar más desapercibido y ver si su nueva identidad le da algo de caché entre sus compañeros. Entonces el SA comenta que, mientras hablan, a James le parece percibir una sombra en la puerta. Actuando bajo el defecto de Paranoia con una buena interpretación, James se coloca detrás de la puerta ante la atenta mirada de Madao.

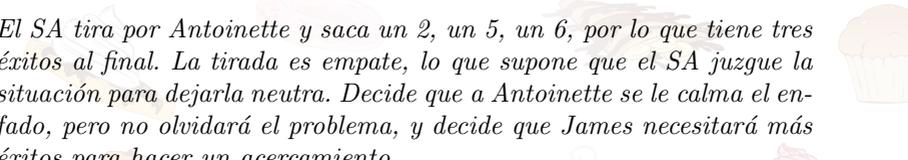
Cuando se abre y entra la figura, James se abalanza sobre ella intentando tirarla contra el suelo. El jugador pregunta si se considera entrar en pelea, dado que está intentando tirar a alguien, por si puede utilizar su efecto de Experto en defensa personal. El SA le dice que no, ya que la está pillando por sorpresa, que como mucho, haga una tirada general y que con un éxito le vale. El jugador tira los dados y tiene un 2, un 4 y un 6; (3 éxitos en total). El SA decide que aunque no sea un éxito de conquista, James se merece tres monedas para que los jugadores empiecen a tener dinero rápido y se adapten al sistema de juego. Con esos éxitos, consigue lanzar contra el suelo a su misteriosa oponente que resulta ser Antoinette. Esto la enfada y le pide una explicación. El jugador no sabe bien qué hacer, ya que cada intento de James Howard de calmarla la enfada aún más, pero se le ocurre que quizás con la excusa de que estaba demostrándole a Madao cómo evitar un atraco en casa, podría quedar hasta bien.

El SA le dice que tendrá que ser tirada general enfrentada, dado que tiene a Antoinette un poco incrédula, y que de él depende si quiere dejar la situación neutra. Con ganar la tirada vale, pero si quiere quedar bien, tendrá que sacar hasta dos éxitos por encima. El jugador pregunta que por qué lo de los éxitos ya que no viene en el manual, pero el SA le explica que al buscar un resultado superior al de calmarla, ya que considera que es más difícil quedar bien que calmarla, añadir ese valor le da mayor realismo y entretenimiento al asunto.

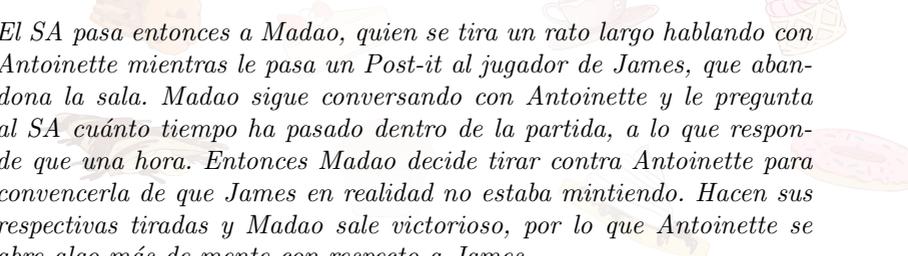
El jugador accede a calmarla y coge sus tres dados. Antes de tirar, el jugador de Madao se apiada de él y le entrega el dado de la amistad,



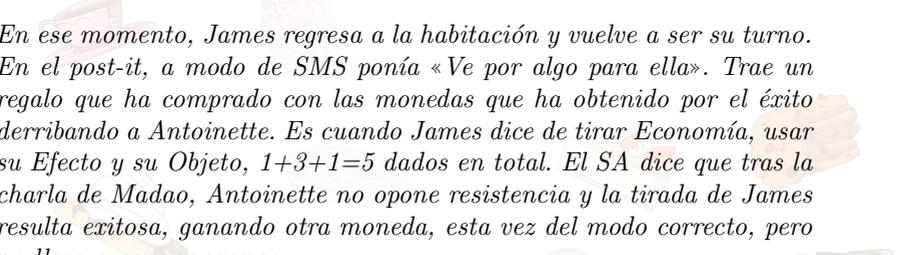
teniendo un total de 4 dados. El jugador lanza y saca un 1, un 4, un 4 y un 6 (4 éxitos), pero el 1 resta un éxito (3 éxitos).



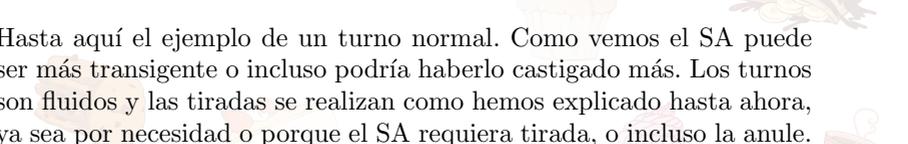
El SA tira por Antoinette y saca un 2, un 5, un 6, por lo que tiene tres éxitos al final. La tirada es empate, lo que supone que el SA juzgue la situación para dejarla neutra. Decide que a Antoinette se le calma el enfado, pero no olvidará el problema, y decide que James necesitará más éxitos para hacer un acercamiento.



El SA pasa entonces a Madao, quien se tira un rato largo hablando con Antoinette mientras le pasa un Post-it al jugador de James, que abandona la sala. Madao sigue conversando con Antoinette y le pregunta al SA cuánto tiempo ha pasado dentro de la partida, a lo que responde que una hora. Entonces Madao decide tirar contra Antoinette para convencerla de que James en realidad no estaba mintiendo. Hacen sus respectivas tiradas y Madao sale victorioso, por lo que Antoinette se abre algo más de mente con respecto a James.

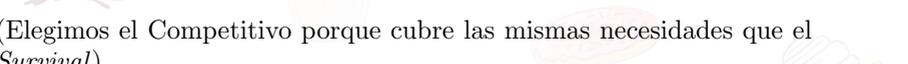


En ese momento, James regresa a la habitación y vuelve a ser su turno. En el post-it, a modo de SMS ponía «Ve por algo para ella». Trae un regalo que ha comprado con las monedas que ha obtenido por el éxito derribando a Antoinette. Es cuando James dice de tirar Economía, usar su Efecto y su Objeto, $1+3+1=5$ dados en total. El SA dice que tras la charla de Madao, Antoinette no opone resistencia y la tirada de James resulta exitosa, ganando otra moneda, esta vez del modo correcto, pero no llega a ser un avance.



Hasta aquí el ejemplo de un turno normal. Como vemos el SA puede ser más transigente o incluso podría haberlo castigado más. Los turnos son fluidos y las tiradas se realizan como hemos explicado hasta ahora, ya sea por necesidad o porque el SA requiera tirada, o incluso la anule.

Última arista – Competitivo



(Elegimos el Competitivo porque cubre las mismas necesidades que el *Survival*)



Para este ejemplo pongamos el caso anterior, justo en el momento en el que Madao le manda el SMS en forma de post-it a James.

Interpretando a los personajes, tanto Madao como James no son conscientes de los sentimientos del otro por Antoinette pese a que los jugadores sí lo sepan. Aprovechando que James, crédulo, ha decidido ir por la flor favorita de Antoinette, Madao comienza a decirle cosas malas acerca de James, como que en los últimos días anda paranoico y mirando mal a todas partes. Como es cierto debido al defecto Paranoia, el SA no pide tirada ya que Antoinette se lo cree.

Madao sigue jugando a apuñalar a James por la espalda y convencer a Antoinette de que él es una opción mejor. Por su parte, James, mientras buscaba la flor favorita de Antoinette, se ha encontrado con Ringo, su querida amiga de la infancia. James decide hablarle y le dice que anda algo ocupado buscando un [Consulta al SA] crisantemo rojo para apaciguar a una amiga. Ringo lo coge del brazo y le dice que sabe donde hay crisantemos rojos. Lo lleva a la tienda y se lo da como regalo, una vez hecho eso, se le queda mirando fijamente. El jugador dice que James se vuelve a la clase corriendo cuando el SA le dice que prepare sus dados, Ringo lo está engatusando con su carisma. Ambos lanzan y Ringo saca un 5, un 5 y un 6, mientras que James un 2, un 2 y un 4. El SA no lo considera un avance, pero Ringo le da un solapado beso en la mejilla y se despide al tiempo que James vuelve corriendo a clase.

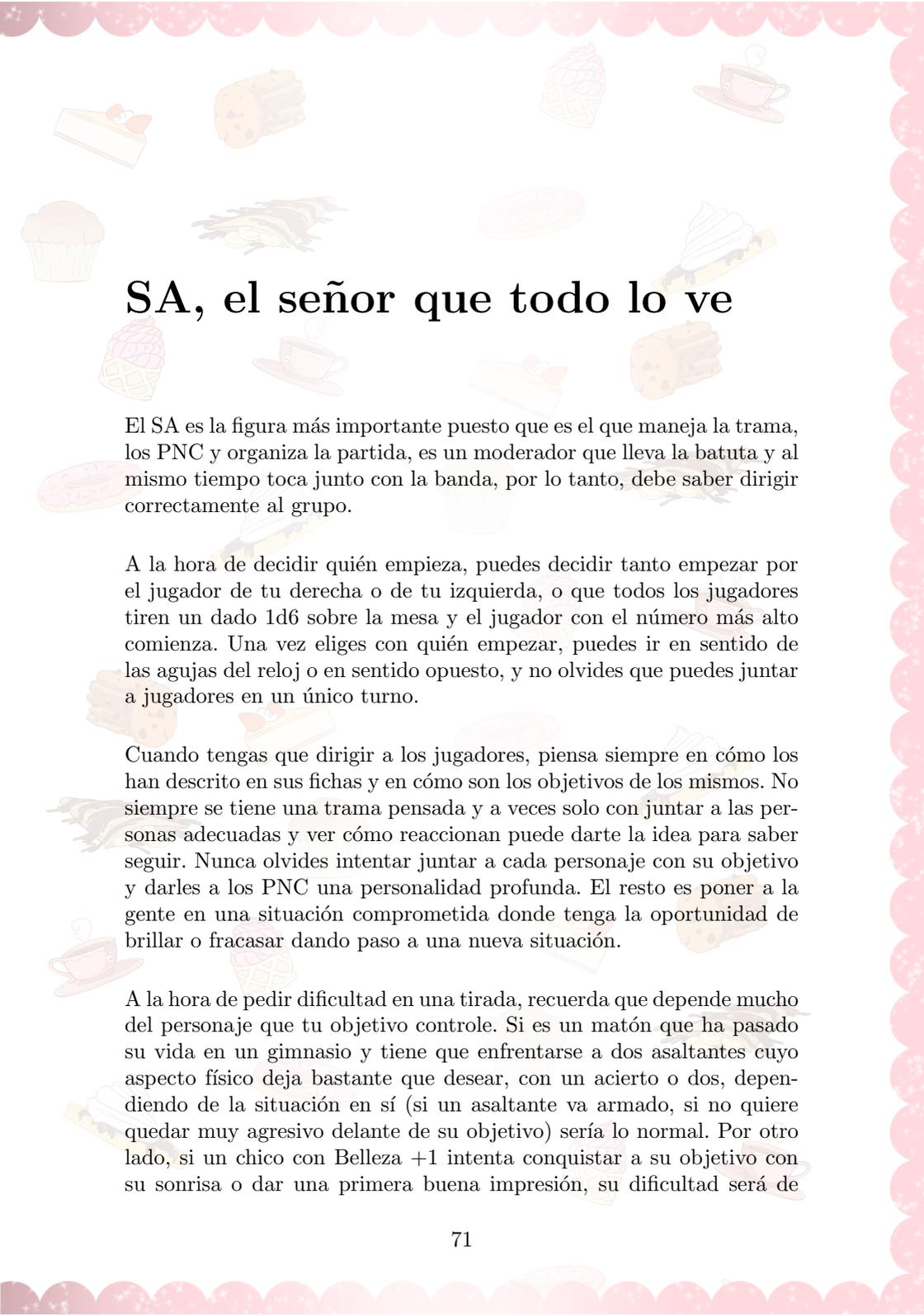
Antes de que James llegue, Madao decide tirar para convencer a Antoinette de que James comprará su perdón como hace con todas y que es un auténtico perdedor. El SA decide que es demasiado y hacen tirada enfrentada. Antoinette recibe un 1, un 2 y un 5, teniendo (-1 éxito), lo que se dice un fracaso absoluto. Madao saca un 1, un 4 y un 6 (serían dos éxitos, el 1 resta, pero el 6 suma por lo que la tirada permanece igual). Decide no restar ese 1 y guardarlo, con lo que se quedaría con los tres éxitos. Antoinette incrédula empieza a tenerle algo de tirria a James. Y hablando del rey de Roma, entra por la puerta pidiendo perdón tirando de nuevo Economía, $1+3+1$; pero Madao le da su 1, por lo que anulará un éxito. El SA también decide que dada la situación, necesitará 3 éxitos por encima de Antoinette, que iban a ser 2 pero ha visto el beso en su mejilla, y además uno de ellos debe ser un 5 y otro un 6. Antoinette tira y saca un 4, un 4 y un 5. James lanza y saca un 3, un 2, un 4, un 5 y un 6. De momento tiene 3 éxitos porque ha restado el que Madao le ha arrebatado con el dado del honor, así que está empatado con Antoinette.

James por muchas excusas que dé, no ha conseguido arreglar la situación, ha quedado fatal y encima ha desperdiciado el regalo de Ringo. Hoy no es el día de James, que se queda con una sensación de no entender lo que está pasando.

Sin embargo, Madao ha logrado un éxito, por lo que está un paso más cerca de Antoinette.



Poco más hay que añadir de Love Battle Fever! o del modo Última arista, ya que no es un modo distinto, es sólo otra manera de jugar. También os dejamos con una variable más sencilla, ideal para novatos en este juego, que es **La partida de una sesión.**



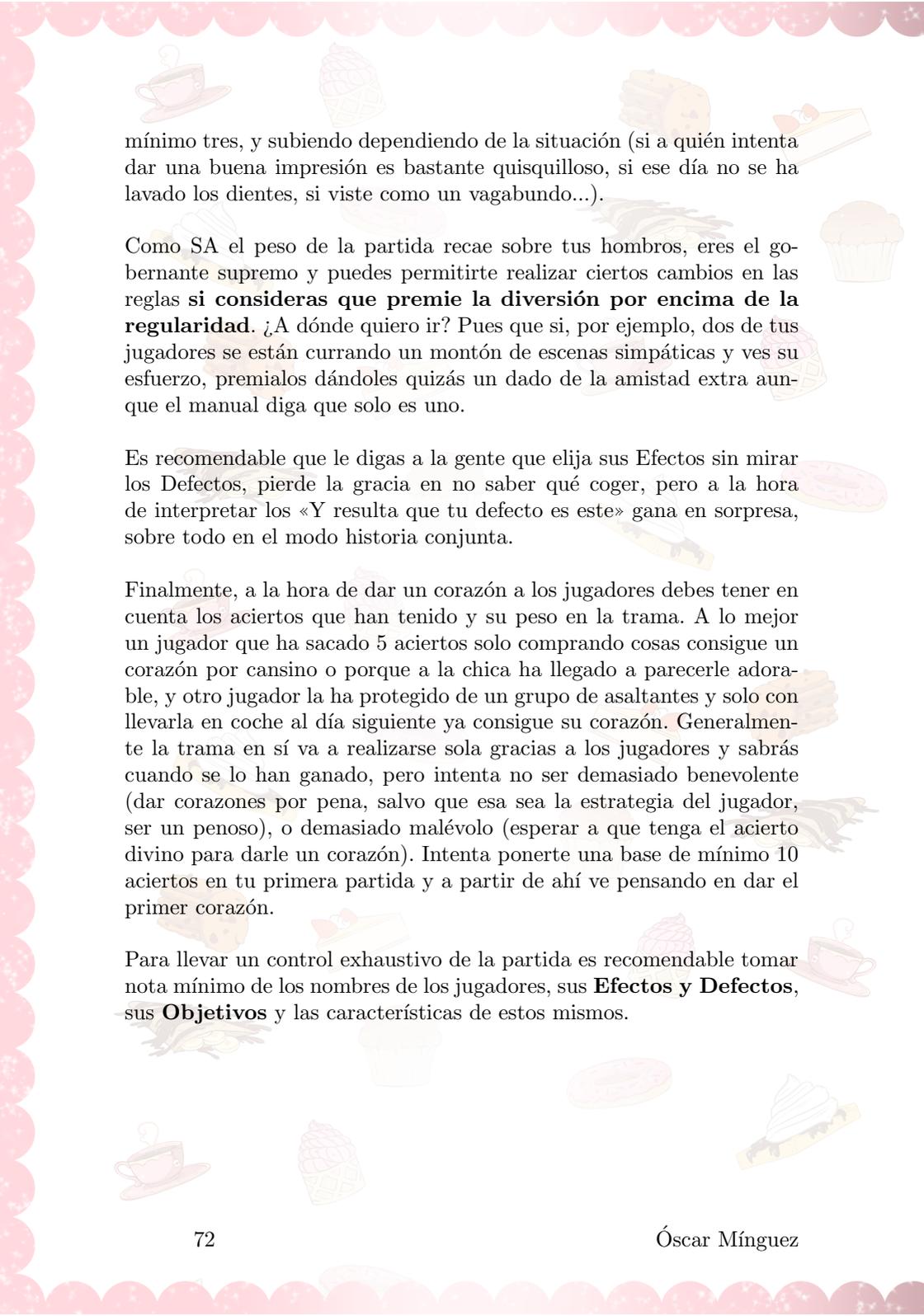
SA, el señor que todo lo ve

El SA es la figura más importante puesto que es el que maneja la trama, los PNC y organiza la partida, es un moderador que lleva la battuta y al mismo tiempo toca junto con la banda, por lo tanto, debe saber dirigir correctamente al grupo.

A la hora de decidir quién empieza, puedes decidir tanto empezar por el jugador de tu derecha o de tu izquierda, o que todos los jugadores tiren un dado 1d6 sobre la mesa y el jugador con el número más alto comienza. Una vez eliges con quién empezar, puedes ir en sentido de las agujas del reloj o en sentido opuesto, y no olvides que puedes juntar a jugadores en un único turno.

Cuando tengas que dirigir a los jugadores, piensa siempre en cómo los han descrito en sus fichas y en cómo son los objetivos de los mismos. No siempre se tiene una trama pensada y a veces solo con juntar a las personas adecuadas y ver cómo reaccionan puede darte la idea para saber seguir. Nunca olvides intentar juntar a cada personaje con su objetivo y darles a los PNC una personalidad profunda. El resto es poner a la gente en una situación comprometida donde tenga la oportunidad de brillar o fracasar dando paso a una nueva situación.

A la hora de pedir dificultad en una tirada, recuerda que depende mucho del personaje que tu objetivo controle. Si es un matón que ha pasado su vida en un gimnasio y tiene que enfrentarse a dos asaltantes cuyo aspecto físico deja bastante que desear, con un acierto o dos, dependiendo de la situación en sí (si un asaltante va armado, si no quiere quedar muy agresivo delante de su objetivo) sería lo normal. Por otro lado, si un chico con Belleza +1 intenta conquistar a su objetivo con su sonrisa o dar una primera buena impresión, su dificultad será de



mínimo tres, y subiendo dependiendo de la situación (si a quién intenta dar una buena impresión es bastante quisquilloso, si ese día no se ha lavado los dientes, si viste como un vagabundo...).

Como SA el peso de la partida recae sobre tus hombros, eres el gobernante supremo y puedes permitirte realizar ciertos cambios en las reglas **si consideras que premie la diversión por encima de la regularidad**. ¿A dónde quiero ir? Pues que sí, por ejemplo, dos de tus jugadores se están currando un montón de escenas simpáticas y ves su esfuerzo, premialos dándoles quizás un dado de la amistad extra aunque el manual diga que solo es uno.

Es recomendable que le digas a la gente que elija sus Efectos sin mirar los Defectos, pierde la gracia en no saber qué coger, pero a la hora de interpretar los «Y resulta que tu defecto es este» gana en sorpresa, sobre todo en el modo historia conjunta.

Finalmente, a la hora de dar un corazón a los jugadores debes tener en cuenta los aciertos que han tenido y su peso en la trama. A lo mejor un jugador que ha sacado 5 aciertos solo comprando cosas consigue un corazón por cansino o porque a la chica ha llegado a parecerle adorable, y otro jugador la ha protegido de un grupo de asaltantes y solo con llevarla en coche al día siguiente ya consigue su corazón. Generalmente la trama en sí va a realizarse sola gracias a los jugadores y sabrás cuando se lo han ganado, pero intenta no ser demasiado benevolente (dar corazones por pena, salvo que esa sea la estrategia del jugador, ser un penoso), o demasiado malévolo (esperar a que tenga el acierto divino para darle un corazón). Intenta ponerte una base de mínimo 10 aciertos en tu primera partida y a partir de ahí ve pensando en dar el primer corazón.

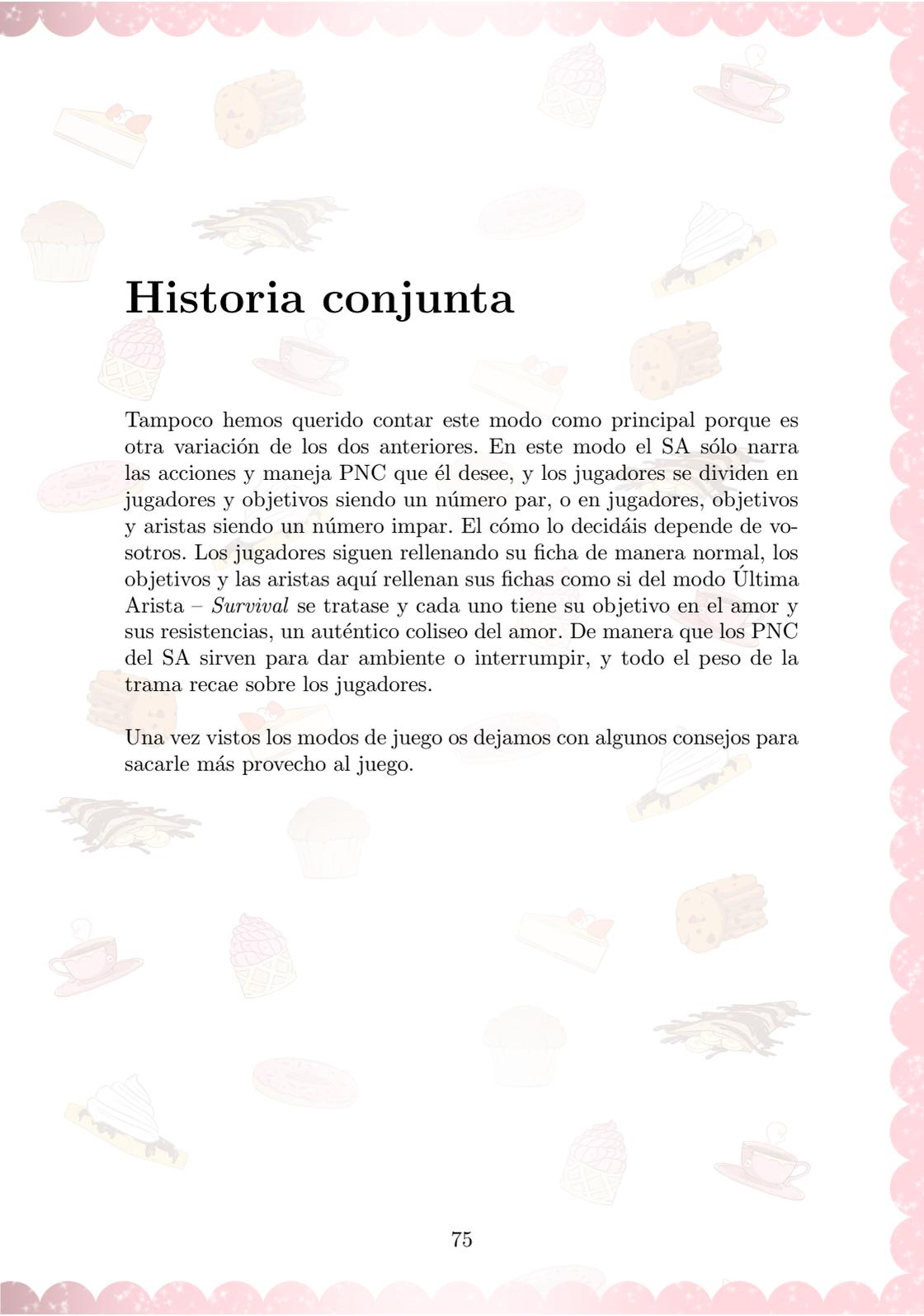
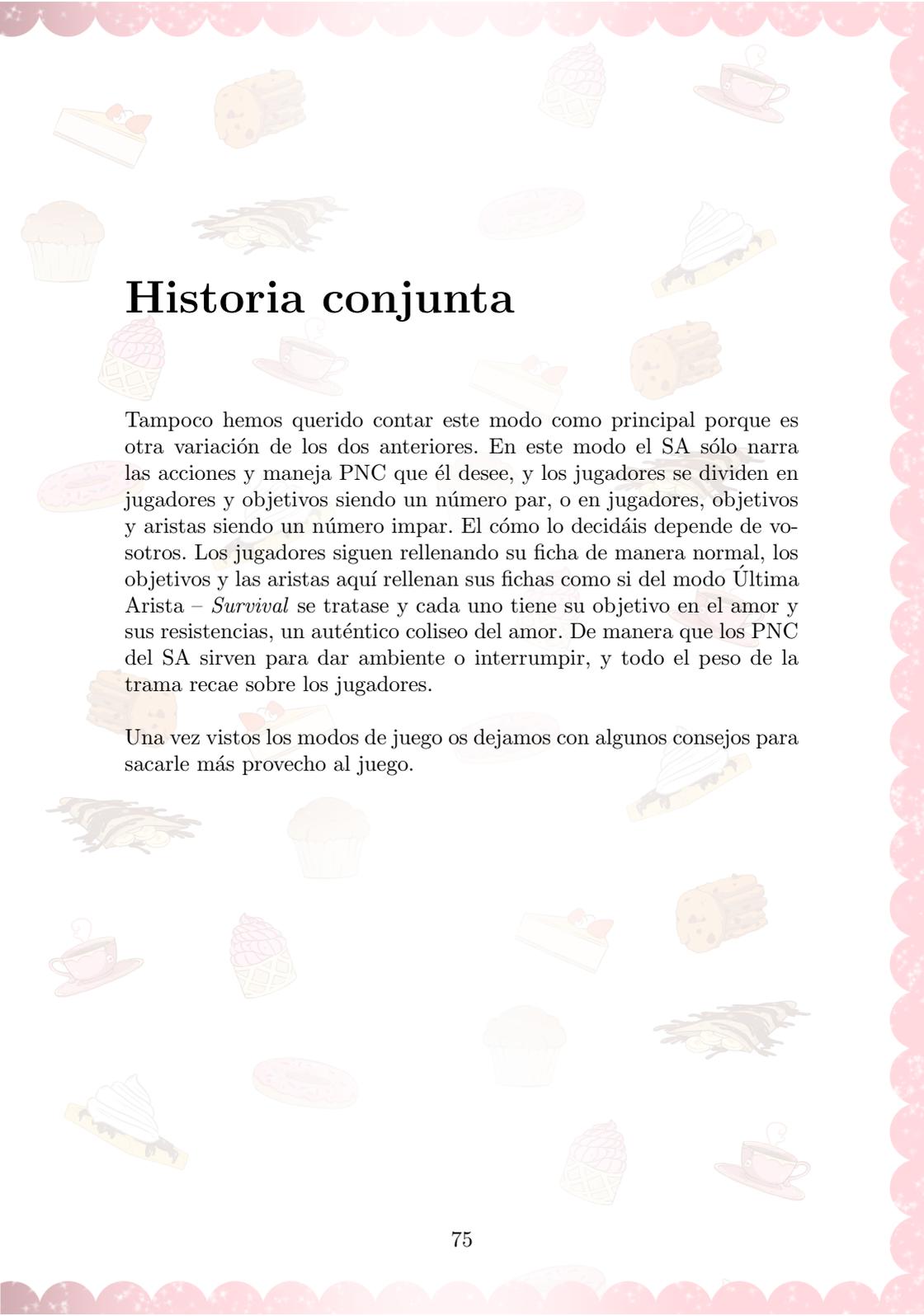
Para llevar un control exhaustivo de la partida es recomendable tomar nota mínimo de los nombres de los jugadores, sus **Efectos y Defectos**, sus **Objetivos** y las características de estos mismos.

Partidas de una sesión

No lo hemos querido incluir en modos de juego de manera directa, porque más que variar las normas o tener usos variados, no son más que algunas directrices. Podéis hacer partidas de una sesión de manera diferente, haciendo que en vez de que el objetivo final sea ligar con la chica, poner una **meta principal** y **varias secundarias**, de manera que olvidando un poco los corazones, pongamos que la meta principal es conseguir el número de una chica, pero que las secundarias son saber ciertos datos, o hacerle suficientes regalos, porque solo da su número a quien considera amigo cercano. Es una manera bastante buena de hacer partidas más ligeras, dejando de lado si estamos ganando o no el amor de esa chica y si al final de la partida se quedan con ganas de más, hacer sesiones más en serio.







Historia conjunta

Tampoco hemos querido contar este modo como principal porque es otra variación de los dos anteriores. En este modo el SA sólo narra las acciones y maneja PNC que él desee, y los jugadores se dividen en jugadores y objetivos siendo un número par, o en jugadores, objetivos y aristas siendo un número impar. El cómo lo decidáis depende de vosotros. Los jugadores siguen rellenando su ficha de manera normal, los objetivos y las aristas aquí rellenan sus fichas como si del modo *Última Arista – Survival* se tratase y cada uno tiene su objetivo en el amor y sus resistencias, un auténtico coliseo del amor. De manera que los PNC del SA sirven para dar ambiente o interrumpir, y todo el peso de la trama recae sobre los jugadores.

Una vez vistos los modos de juego os dejamos con algunos consejos para sacarle más provecho al juego.





El consejero del amor

Ahora os daré algunos ligeros apuntes sobre ideas para aprovechar el juego. **Nada de esto es obligatorio, por supuesto, sólo sugerencias a la hora de sacarle más jugo al juego.**

Post-it

No lo hemos incluido en la lista de cosas necesarias porque se puede jugar sin ellos, pero pueden dar mucho juego, como SMS entre los PNC del SA y el jugador, un e-mail, una nota en el casillero. Esas cosas ayudan a dar ambiente y credibilidad, aparte de que es muy divertido interpretar esos momentos.

Modificación de las reglas

Os los hemos comentado por activa y por pasiva, así que no os ciñáis demasiado a lo que pone si no os convence. Si vuestra imaginación os aparece y os da un modelo de una chica ideal cuya personalidad no aparece en el manual, preguntadle al SA, él tiene la última palabra. Si decide que vuestra idea es más divertida, ¿os va a decir que no tan solo porque no aparece aquí? Ya os dijimos que lo primordial es pasarlo bien.



Interpretación

Puede que os dé un poco de vergüenza, pero lo divertido de estas situaciones es vivirlas. Si lo hacéis todo mecánico y vivís solo de la victoria, el resultado y las tiradas, el juego carece de gracia, al menos en nuestra humilde opinión. No os dé miedo meteros en vuestros personajes, realizar los diálogos, incluso interpretar escenas. Puede que la primera vez que vuestro SA intente poner voz de chica tímida sea hilarante, pero si os metéis en situación acabaréis con un resultado bastante entrañable.

Dado de la amistad de pago

Como variable a las reglas habituales del dado de la amistad, **si estáis conformes todos los jugadores y el SA**, para hacer la partida más asequible, podéis utilizar el dado de amistad a modo de pago para el SA para facilitar la situación.

Por ejemplo, supongamos que hay 5 jugadores de fiesta, y uno decide que hay un chico fumando y va a hacer saltar la alarma de incendios, cosa que conviene al grupo por el motivo que sea, y un jugador le ofrece su dado de la amistad. El SA decide que un dado de la amistad no es suficiente para «Forzar el guión» hasta ese nivel de casualidad, y los 5 ofrecen su dado de la amistad. El SA acepta y la alarma de incendios suena. Todo esto por supuesto, bajo mutuo acuerdo y en cuyo caso, es el SA quien decide si acepta los dados o no, o cuántos harían falta.

Otro ejemplo sería que jugador A necesita una floristería a las tres de la mañana y de manera evidente no hay ninguna abierta a esas horas. Habéis acordado que para hacer la partida fluida podéis utilizar el dado de la amistad como pago al SA, por lo que el jugador A le ofrece al SA el dado a cambio de una floristería abierta. El SA le dice que por un dado de la amistad es difícil encontrar un negocio así abierto a esas horas, pero que puede encontrar un señor vendiendo flores en la esquina de la calle paralela. Jugador A acepta y le entrega el dado de la amistad como pago por facilitarle la situación y **solo podrá recuperarlo cuando el SA considere oportuno** al igual que con un dado de la



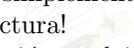
amistad normal.



Diversión e imaginación



Sed creativos e imaginativos, pasadlo bien y no tengáis miedo de incluir algo. Poco más hay que decir de esto ya que es el cierre. Es rol, es pasar un buen rato con los amigos, no dejéis que ni un solo momento de ese rato deje de merecer la pena.



Eso es todo por este manual. Esperamos que lo disfrutéis, veros jugándolo por algún evento, creando alguna pieza literaria nacida de sus cómicas historias o simplemente que os llene de risas una tarde. ¡Muchas gracias por esta lectura!

A continuación os dejamos las hojas de jugador y de PNC en blanco, para que podáis usarlas al jugar.



MUSU-MUSU-MUSUME?!

HOJA DE JUGADOR

JUGADOR:
NOMBRE:
EDAD:

OBJETIVO:
EDAD:
TIPO:
PERSONALIDAD:

ESTADÍSTICAS

♡ CARISMA ♡ ECONOMÍA ♡ BELLEZA ♡ TORPEZA

EFFECTO

DEFECTO

Empty box for EFFECTO

Empty box for DEFECTO

OBJETOS

CORAZONES

Empty box for OBJETOS

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ COMR.

MONEDAS ♡

♡ ♡ ♡ ♡ RESIST.

MUSU-MUSU-MUSUME?!

HOJA DE PNC

JUGADOR RELACIONADO:
NOMBRE:
EDAD:
TIPO:
PERSONALIDAD:

OBJETIVO COMO
ARISTA:

ESTADÍSTICAS

♡ CARISMA ♡ ECONOMÍA ♡ BELLEZA ♡ TORPEZA

EFFECTO

DEFECTO

Empty box for EFFECTO

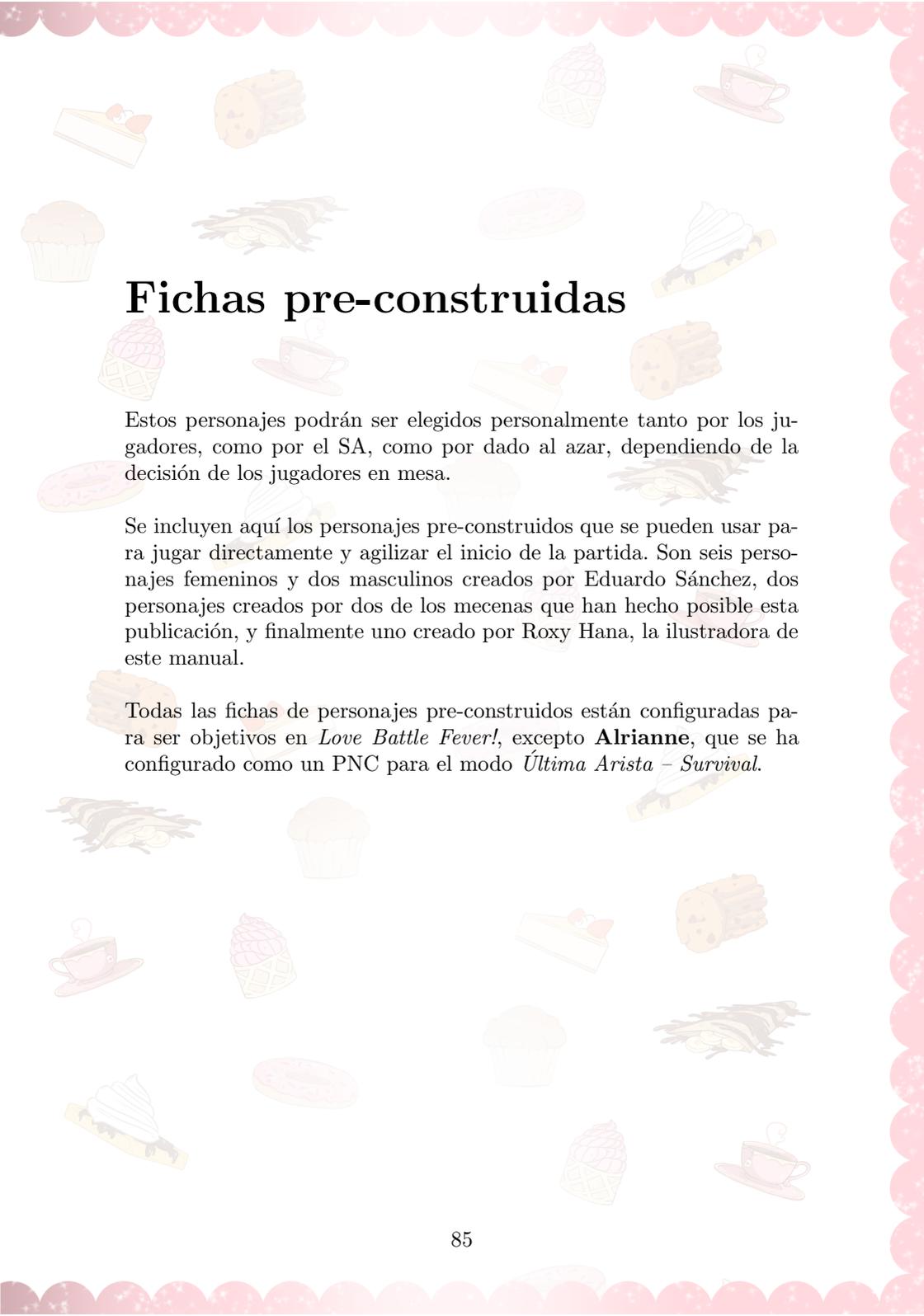
Empty box for DEFECTO

EFFECTO SOCIAL

CORDONES

Empty box for EFFECTO SOCIAL

♡♡♡♡♡ COMR.
♡♡♡♡♡ RESIST.



Fichas pre-construidas

Estos personajes podrán ser elegidos personalmente tanto por los jugadores, como por el SA, como por dado al azar, dependiendo de la decisión de los jugadores en mesa.

Se incluyen aquí los personajes pre-construidos que se pueden usar para jugar directamente y agilizar el inicio de la partida. Son seis personajes femeninos y dos masculinos creados por Eduardo Sánchez, dos personajes creados por dos de los mecenas que han hecho posible esta publicación, y finalmente uno creado por Roxy Hana, la ilustradora de este manual.

Todas las fichas de personajes pre-construidos están configuradas para ser objetivos en *Love Battle Fever!*, excepto **Alrienne**, que se ha configurado como un PNC para el modo *Última Arista - Survival*.



MUSU-MUSU- MUSUME?!

JUGADOR RELACIONADO:

NOMBRE: Afrienne

EDAD: 19

TIPO: Superior

PERSONALIDAD: Little Miss Trickster

HOJA DE PNC

OBJETIVO COMO
ARISTA:

ESTADÍSTICAS

① CARISMA ② ECONOMÍA ③ BELLEZA ④ TORPEZA

EFFECTO

Chico Misterioso
Amigos de la infancia
Popular
Alto entrenamiento militar

DEFECTO

Leyes de un escombros 101
Friendzone
La sonrisa del público
Esquema senoidal

EFFECTO SOCIAL

Reina del acoso

CORAZONES

♡♡♡♡♡ COMR.
♡♡♡♡♡ RESIST.

HISTORIA

Alriane, siempre tan atenta y buena persona. Durante mucho tiempo ha cuidado de varias personas, en especial de su querido amigo de la infancia: Se han bañado juntos, dormido juntos, compartido sueños y esperanzas. Como ella era mayor que él siempre tuvo admiración, y ella respondió a esa admiración con respeto y cuidándolo. Sin embargo, le gustaba jugar un poco con él y chincharle por ser el que iba detrás de ella como un loco. Con el paso de los años, él se fue distanciando y fijándose en otras chicas. Eso no lo iba a permitir, solo debe tener ojos para ella.

Tantos años juntos le dieron a pensar a Alriane que siempre estaría ahí, que todo iba según había pensado pero no es así. Ahora le sigue, lo vigila, utiliza su popularidad para tener a las chicas de la clase lejos de él, pero no importa. Tarde o temprano cederá, así es el amor de Alriane.





MUSU-MUSU-MUSUME?!

JUGADOR RELACIONADO:

NOMBRE: Brunhilda

EDAD: 18

TIPO: Elitista

PERSONALIDAD: Evil Queen

HOJA DE PNC

OBJETIVO COMO
ARISTA:

ESTADÍSTICAS

♡ CARISMA ♡ ECONOMÍA ♡ BELLEZA ♡ TORPEZA

EFFECTO

Descendiente de un famoso empresario
Planificadora
Decidida

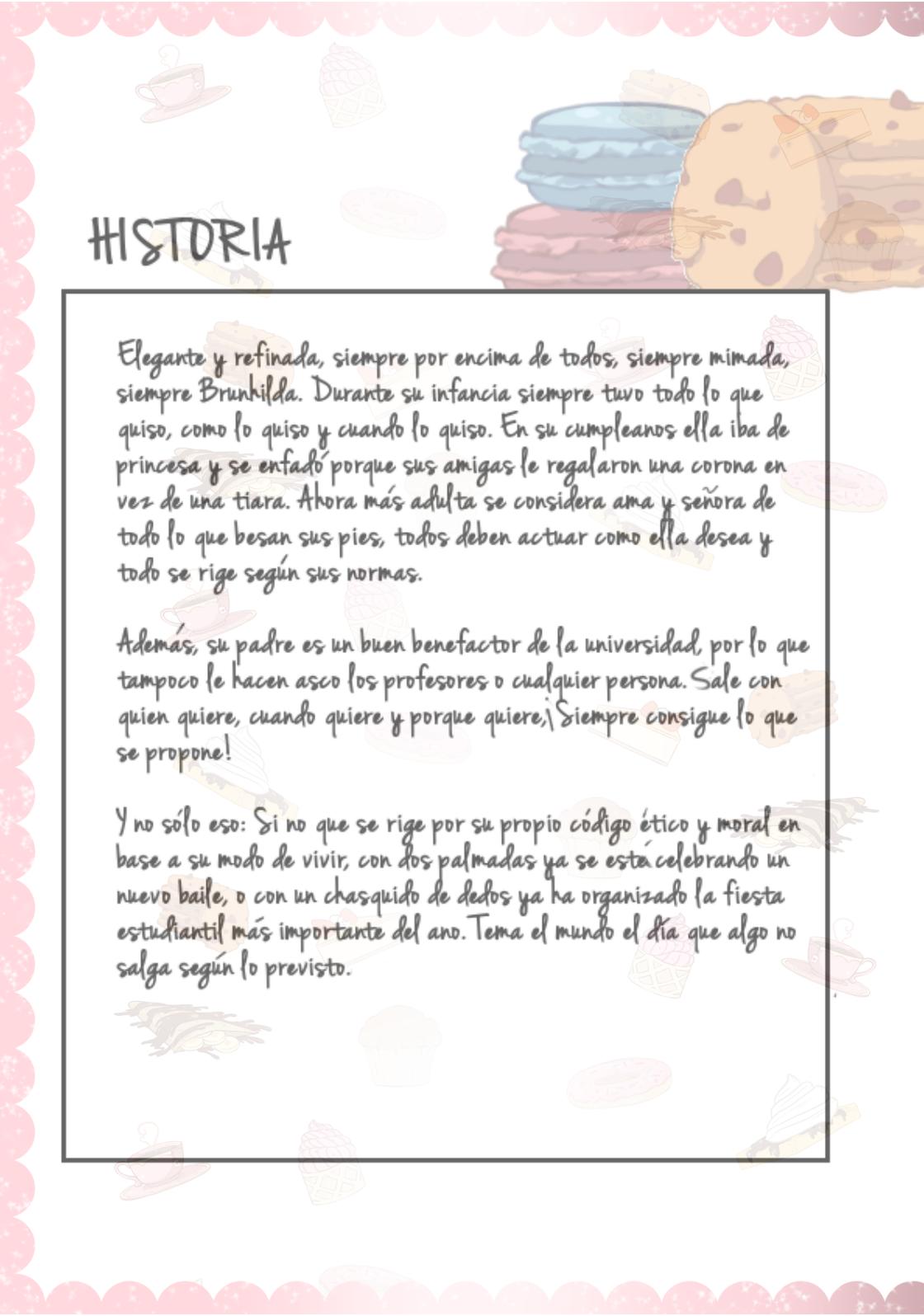
DEFECTO

Dsea, pija
Controladora
Quitsquilloso

EFFECTO SOCIAL

CORDONES

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ COMR.
♡ ♡ ♡ ♡ ♡ RESIST.



HISTORIA

Elegante y refinada, siempre por encima de todos, siempre mimada, siempre Brunhilda. Durante su infancia siempre tuvo todo lo que quiso, como lo quiso y cuando lo quiso. En su cumpleaños ella iba de princesa y se enfadó porque sus amigas le regalaron una corona en vez de una tiara. Ahora más adulta se considera ama y señora de todo lo que besan sus pies, todos deben actuar como ella desea y todo se rige según sus normas.

Además, su padre es un buen benefactor de la universidad, por lo que tampoco le hacen asco los profesores o cualquier persona. Sale con quien quiere, cuando quiere y porque quiere. Siempre consigue lo que se propone!

Y no sólo eso: Si no que se rige por su propio código ético y moral en base a su modo de vivir, con dos palmadas ya se está celebrando un nuevo baile, o con un chasquido de dedos ya ha organizado la fiesta estudiantil más importante del año. Tema el mundo el día que algo no salga según lo previsto.







MUSU-MUSU- MUSUME?!

JUGADOR RELACIONADO:

NOMBRE: Kasumi

EDAD: 18

TIPO: Idol

PERSONALIDAD: Scatterbrained

HOJA DE PNC

OBJETIVO COMO
ARISTA:

ESTADÍSTICAS

♡ CARISMA ♡ ECONOMÍA ♡ BELLEZA ♡ TORPEZA

EFEECTO

Popular
Bromista
Ojos de la inocencia

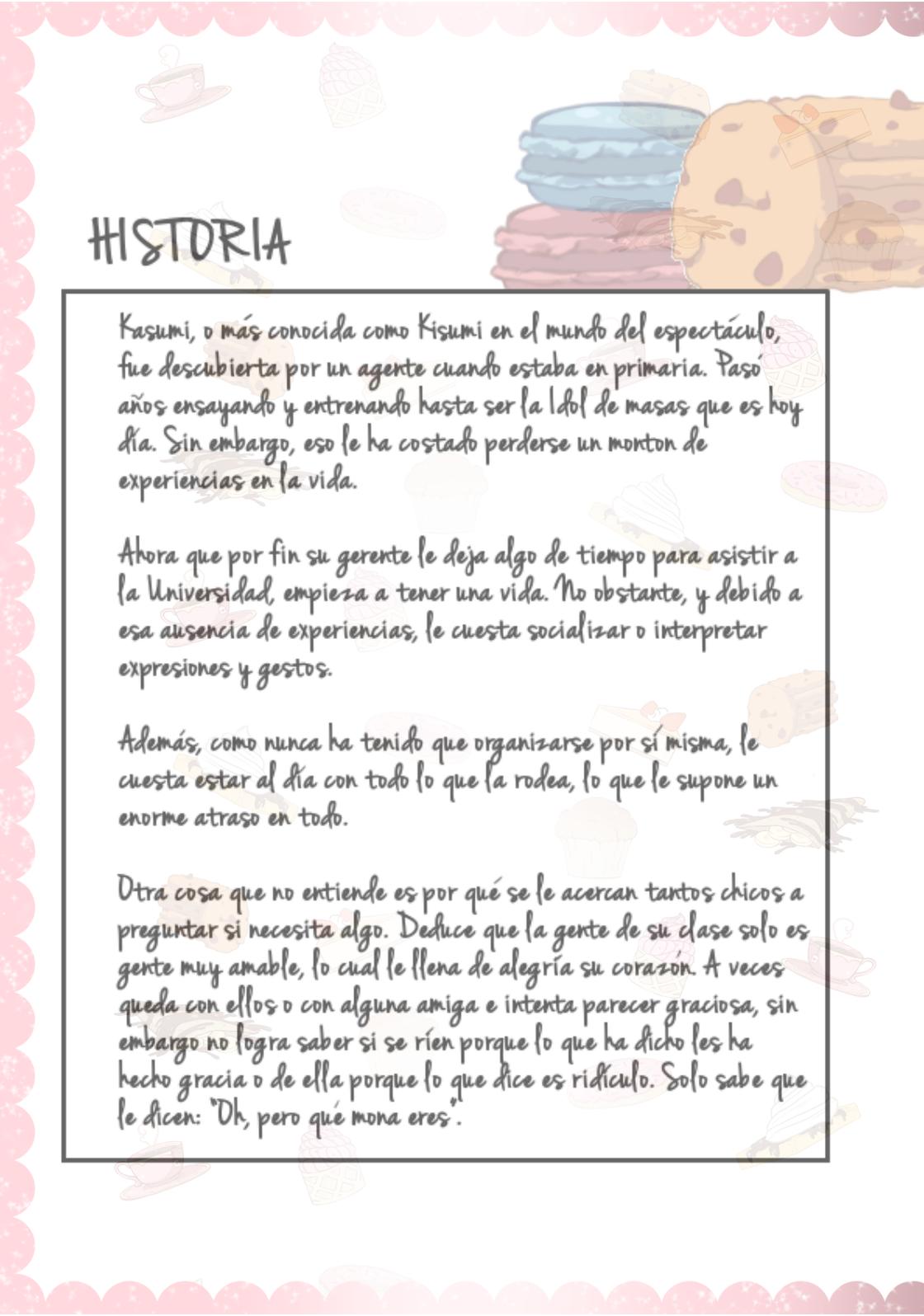
DEFECTO

La sonrisa del público
Ruptura del punto crítico
Ingenuidad incorruptible

EFEECTO SOCIAL

CORAZONES

♡♡♡♡♡ COMR.
♡♡♡♡♡ RESIST.



HISTORIA

Kasumi, o más conocida como Kisumi en el mundo del espectáculo, fue descubierta por un agente cuando estaba en primaria. Pasó años ensayando y entrenando hasta ser la ídolo de masas que es hoy día. Sin embargo, eso le ha costado perderse un montón de experiencias en la vida.

Ahora que por fin su gerente le deja algo de tiempo para asistir a la Universidad, empieza a tener una vida. No obstante, y debido a esa ausencia de experiencias, le cuesta socializar o interpretar expresiones y gestos.

Además, como nunca ha tenido que organizarse por sí misma, le cuesta estar al día con todo lo que la rodea, lo que le supone un enorme atraso en todo.

Otra cosa que no entiende es por qué se le acercan tantos chicos a preguntar si necesita algo. Deduce que la gente de su clase solo es gente muy amable, lo cual le llena de alegría su corazón. A veces queda con ellos o con alguna amiga e intenta parecer graciosa, sin embargo no logra saber si se ríen porque lo que ha dicho les ha hecho gracia o de ella porque lo que dice es ridículo. Solo sabe que le dicen: "Oh, pero qué mona eres".



MUSU-MUSU- MUSUME?!

JUGADOR RELACIONADO:

NOMBRE: **Lockey**

EDAD: 20

TIPO: Maid

PERSONALIDAD: **Kudere**

HOJA DE PNC

OBJETIVO COMO
ARISTA:

ESTADÍSTICAS

♡ CARISMA ♡ ECONOMÍA ♡ BELLEZA ♡ TORPEZA

EFECTO

Popular

Descendiente de un famoso empresario

Planificador

DEFECTO

La sonrisa del público

D sea, pijo

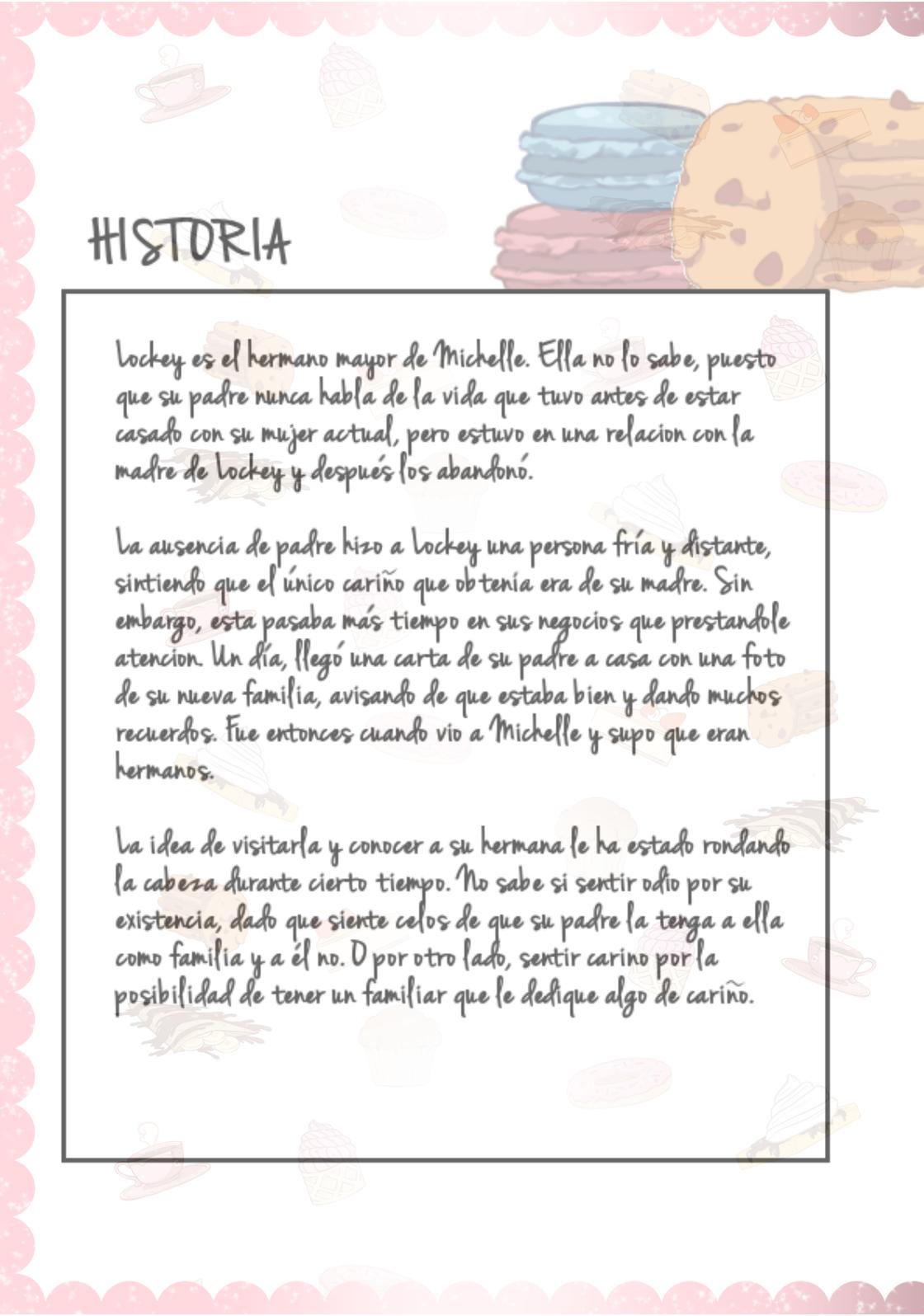
Controlador

EFECTO SOCIAL

CORDONES

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ COMR.

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ RESIST.



HISTORIA

Lockey es el hermano mayor de Michelle. Ella no lo sabe, puesto que su padre nunca habla de la vida que tuvo antes de estar casado con su mujer actual, pero estuvo en una relación con la madre de Lockey y después los abandonó.

La ausencia de padre hizo a Lockey una persona fría y distante, sintiendo que el único cariño que obtenía era de su madre. Sin embargo, esta pasaba más tiempo en sus negocios que prestandole atención. Un día, llegó una carta de su padre a casa con una foto de su nueva familia, avisando de que estaba bien y dando muchos recuerdos. Fue entonces cuando vio a Michelle y supo que eran hermanos.

La idea de visitarla y conocer a su hermana le ha estado rondando la cabeza durante cierto tiempo. No sabe si sentir odio por su existencia, dado que siente celos de que su padre la tenga a ella como familia y a él no. O por otro lado, sentir cariño por la posibilidad de tener un familiar que le dedique algo de cariño.





MUSU-MUSU- MUSUME?!

JUGADOR RELACIONADO:

NOMBRE: Michelle

EDAD: 19

TIPO: Maid

PERSONALIDAD: Moe

HOJA DE PNC

OBJETIVO COMO
ARISTA:

ESTADÍSTICAS

♡ CARISMA ♡ ECONOMÍA ♡ BELLEZA ♡ TORPEZA

EFFECTO

Cocinera
Curiosa
Maternal

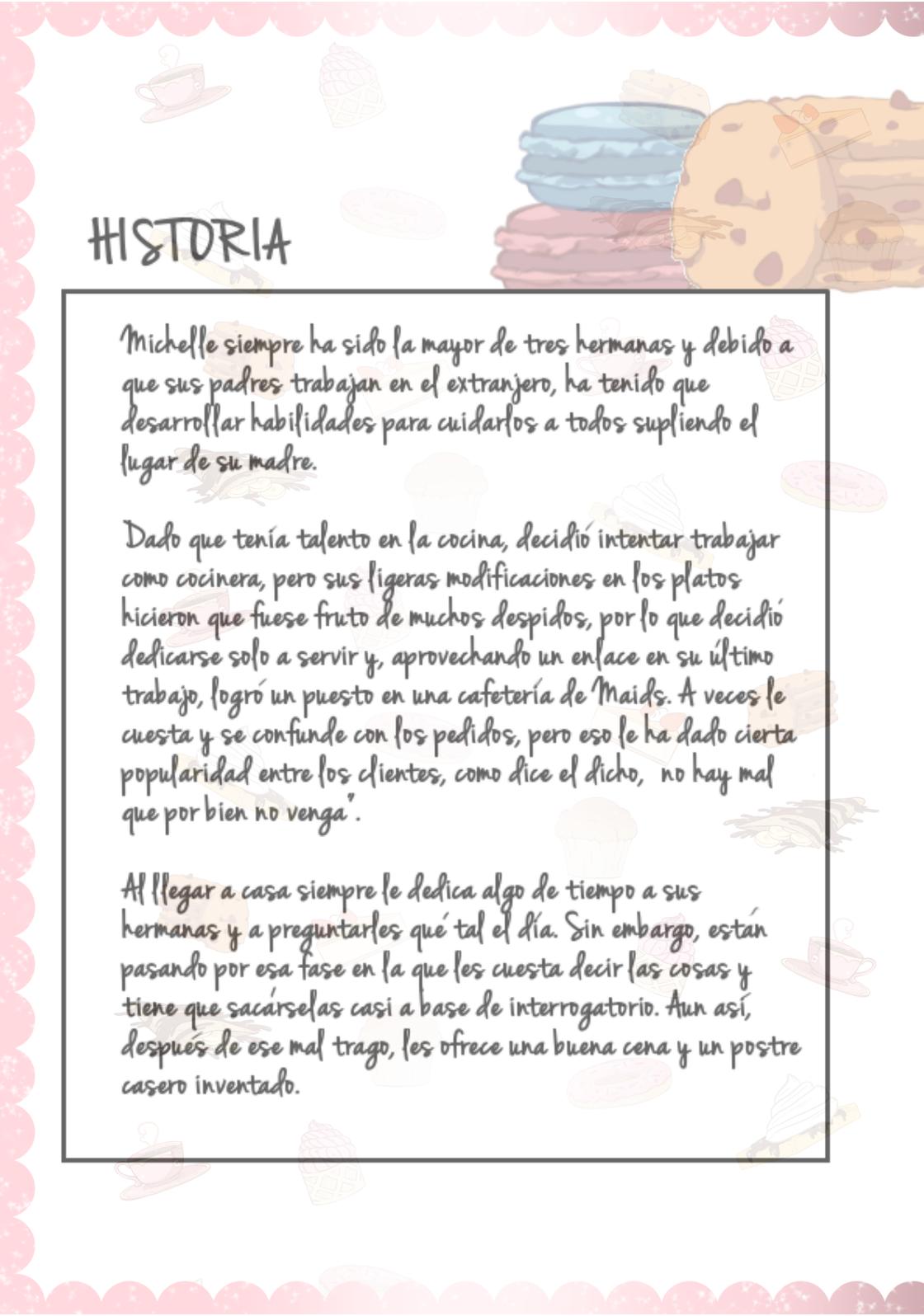
DEFECTO

Comida alternativa
Matando al gato
Sobreprotectora

EFFECTO SOCIAL

CORAZONES

♡♡♡♡♡ COMR.
♡♡♡♡♡ RESIST.



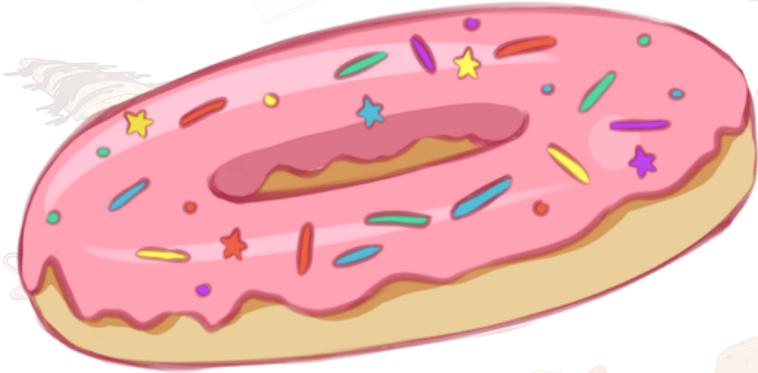
HISTORIA

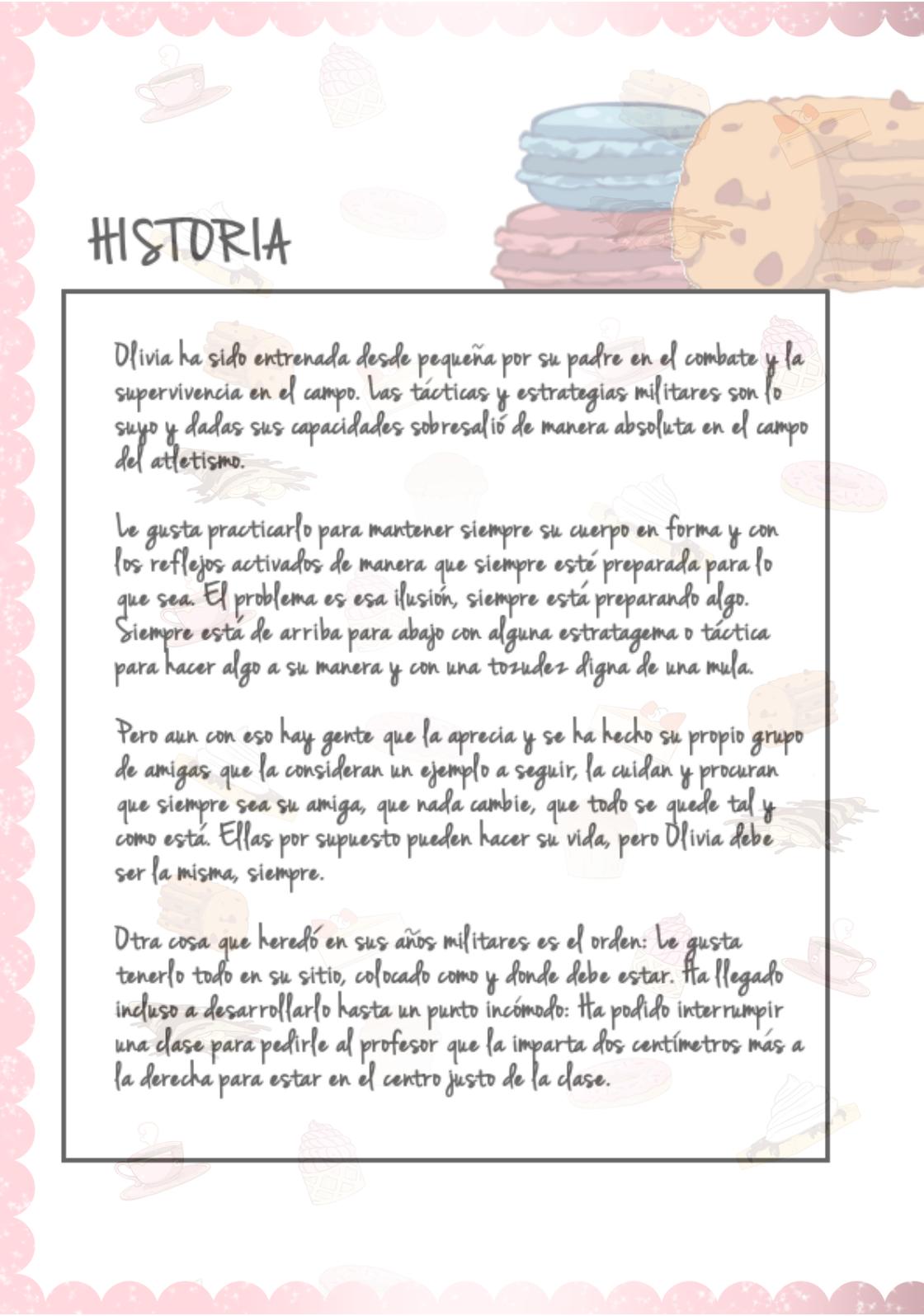
Michelle siempre ha sido la mayor de tres hermanas y debido a que sus padres trabajan en el extranjero, ha tenido que desarrollar habilidades para cuidarlos a todos supliendo el lugar de su madre.

Dado que tenía talento en la cocina, decidió intentar trabajar como cocinera, pero sus ligeras modificaciones en los platos hicieron que fuese fruto de muchos despidos, por lo que decidió dedicarse solo a servir y, aprovechando un enlace en su último trabajo, logró un puesto en una cafetería de Maids. A veces le cuesta y se confunde con los pedidos, pero eso le ha dado cierta popularidad entre los clientes, como dice el dicho, "no hay mal que por bien no venga".

Al llegar a casa siempre le dedica algo de tiempo a sus hermanas y a preguntarles qué tal el día. Sin embargo, están pasando por esa fase en la que les cuesta decir las cosas y tiene que sacárselas casi a base de interrogatorio. Aun así, después de ese mal trago, les ofrece una buena cena y un postre casero inventado.







HISTORIA

Olivia ha sido entrenada desde pequeña por su padre en el combate y la supervivencia en el campo. Las tácticas y estrategias militares son lo suyo y dadas sus capacidades sobresalió de manera absoluta en el campo del atletismo.

Le gusta practicarlo para mantener siempre su cuerpo en forma y con los reflejos activados de manera que siempre esté preparada para lo que sea. El problema es esa ilusión, siempre está preparando algo. Siempre está de arriba para abajo con alguna estratagema o táctica para hacer algo a su manera y con una tozudez digna de una mula.

Pero aun con eso hay gente que la aprecia y se ha hecho su propio grupo de amigas que la consideran un ejemplo a seguir, la cuidan y procuran que siempre sea su amiga, que nada cambie, que todo se quede tal y como está. Ellas por supuesto pueden hacer su vida, pero Olivia debe ser la misma, siempre.

Otra cosa que heredó en sus años militares es el orden: le gusta tenerlo todo en su sitio, colocado como y donde debe estar. Ha llegado incluso a desarrollarlo hasta un punto incómodo: Ha podido interrumpir una clase para pedirle al profesor que la imparta dos centímetros más a la derecha para estar en el centro justo de la clase.





MUSU-MUSU- MUSUME?!

JUGADOR RELACIONADO:

NOMBRE: Sachiko

EDAD: 13

TIPO: Lunática

PERSONALIDAD: Yandere

HOJA DE PNC

OBJETIVO COMO
ARISTA:

ESTADÍSTICAS

♡ CARISMA ♡ ECONOMÍA ♡ BELLEZA ♡ TORPEZA

EFFECTO

Avanzada tecnológicamente
Alma de la oscuridad
Escritora

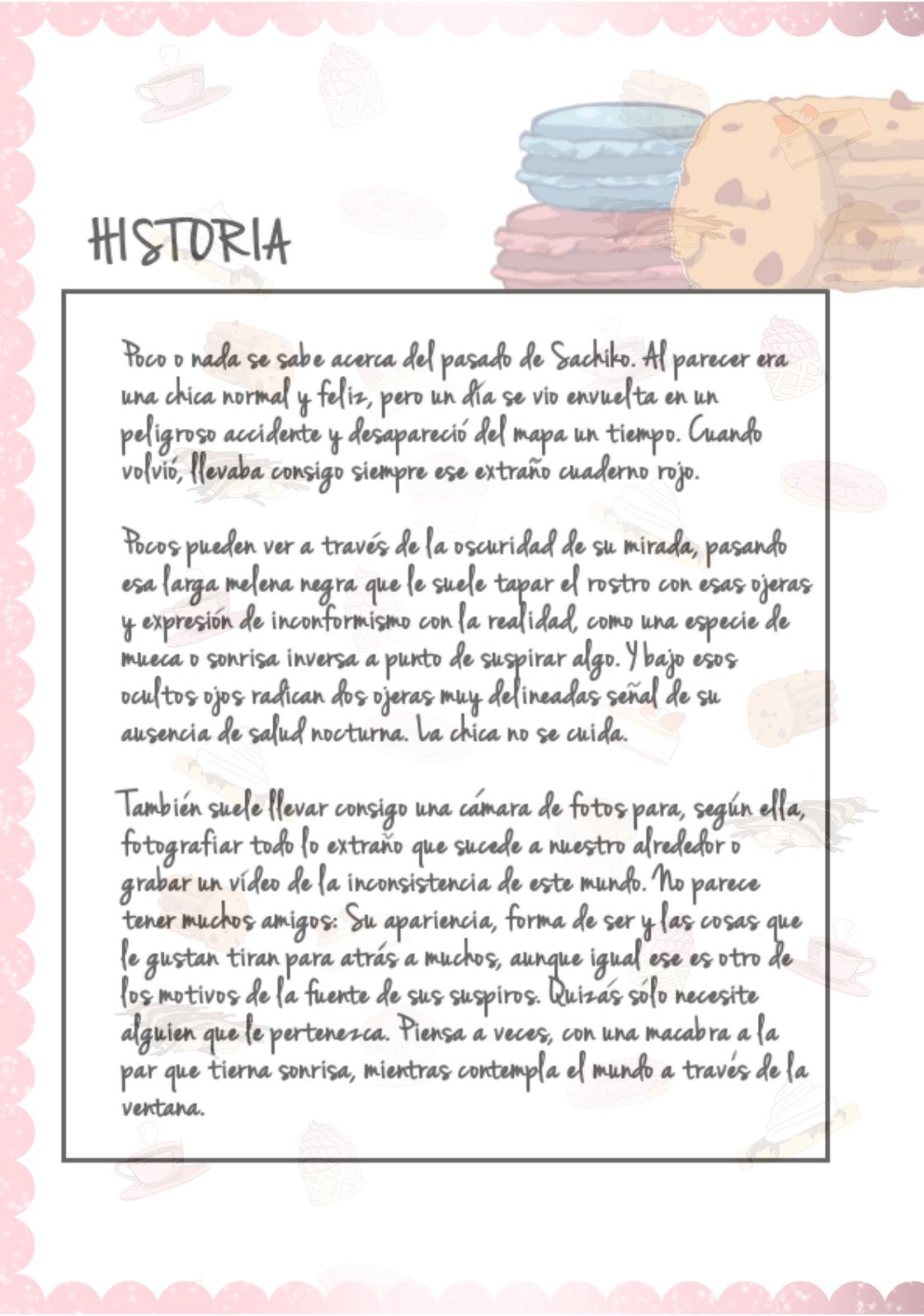
DEFECTO

Tecnomante
Sinistro total
Amnesia

EFFECTO SOCIAL

CORAZONES

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ COMR.
♡ ♡ ♡ ♡ ♡ RESIST.

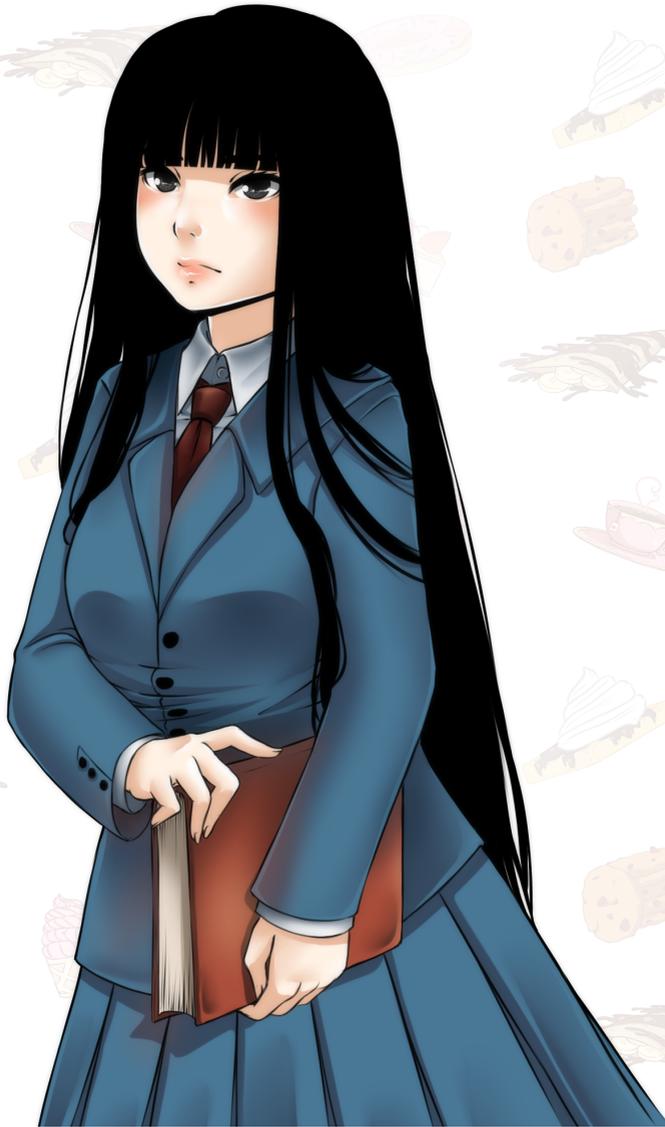


HISTORIA

Poco o nada se sabe acerca del pasado de Sachiko. Al parecer era una chica normal y feliz, pero un día se vio envuelta en un peligroso accidente y desapareció del mapa un tiempo. Cuando volvió, llevaba consigo siempre ese extraño cuaderno rojo.

Pocos pueden ver a través de la oscuridad de su mirada, pasando esa larga melena negra que le suele tapar el rostro con esas ojeras y expresión de inconformismo con la realidad, como una especie de mueca o sonrisa inversa a punto de suspirar algo. Y bajo esos ocultos ojos radican dos ojeras muy delineadas señal de su ausencia de salud nocturna. La chica no se cuida.

También suele llevar consigo una cámara de fotos para, según ella, fotografiar todo lo extraño que sucede a nuestro alrededor o grabar un vídeo de la inconsistencia de este mundo. No parece tener muchos amigos: Su apariencia, forma de ser y las cosas que le gustan tiran para atrás a muchos, aunque igual ese es otro de los motivos de la fuente de sus suspiros. Quizás sólo necesite alguien que le pertenezca. Piensa a veces, con una macabra a la par que tierna sonrisa, mientras contempla el mundo a través de la ventana.





MUSU-MUSU- MUSUME?!

JUGADOR RELACIONADO:

NOMBRE: Sebastian

EDAD: 24

TIPO: Profesor

PERSONALIDAD: Meganekko

HOJA DE PNC

OBJETIVO COMO
ARISTA:

ESTADÍSTICAS

♡ CARISMA ♡ ECONOMÍA ♡ BELLEZA ♡ TORPEZA

EFEECTO

Alma de la oscuridad
Bromista
Ojos de la inocencia

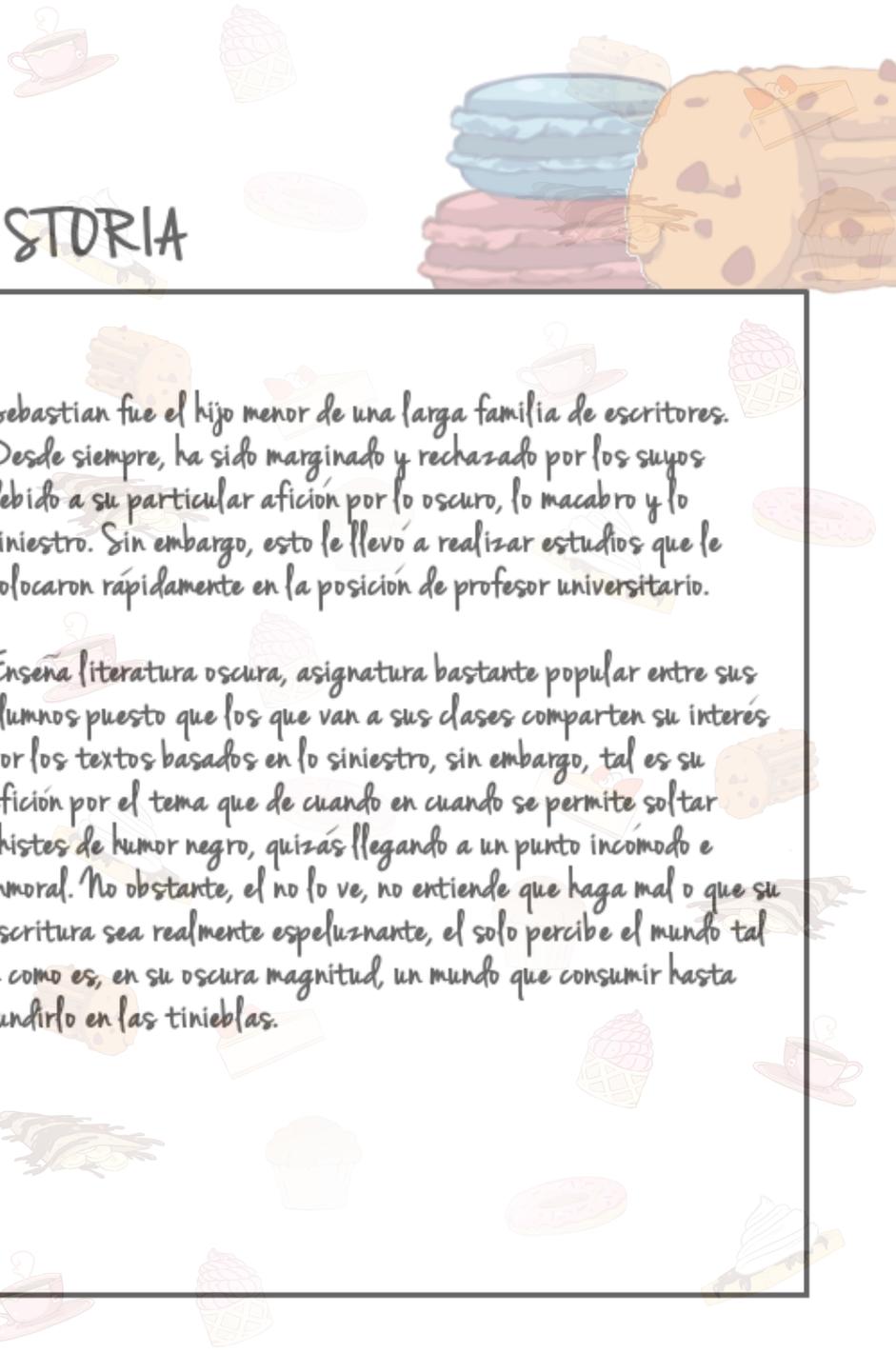
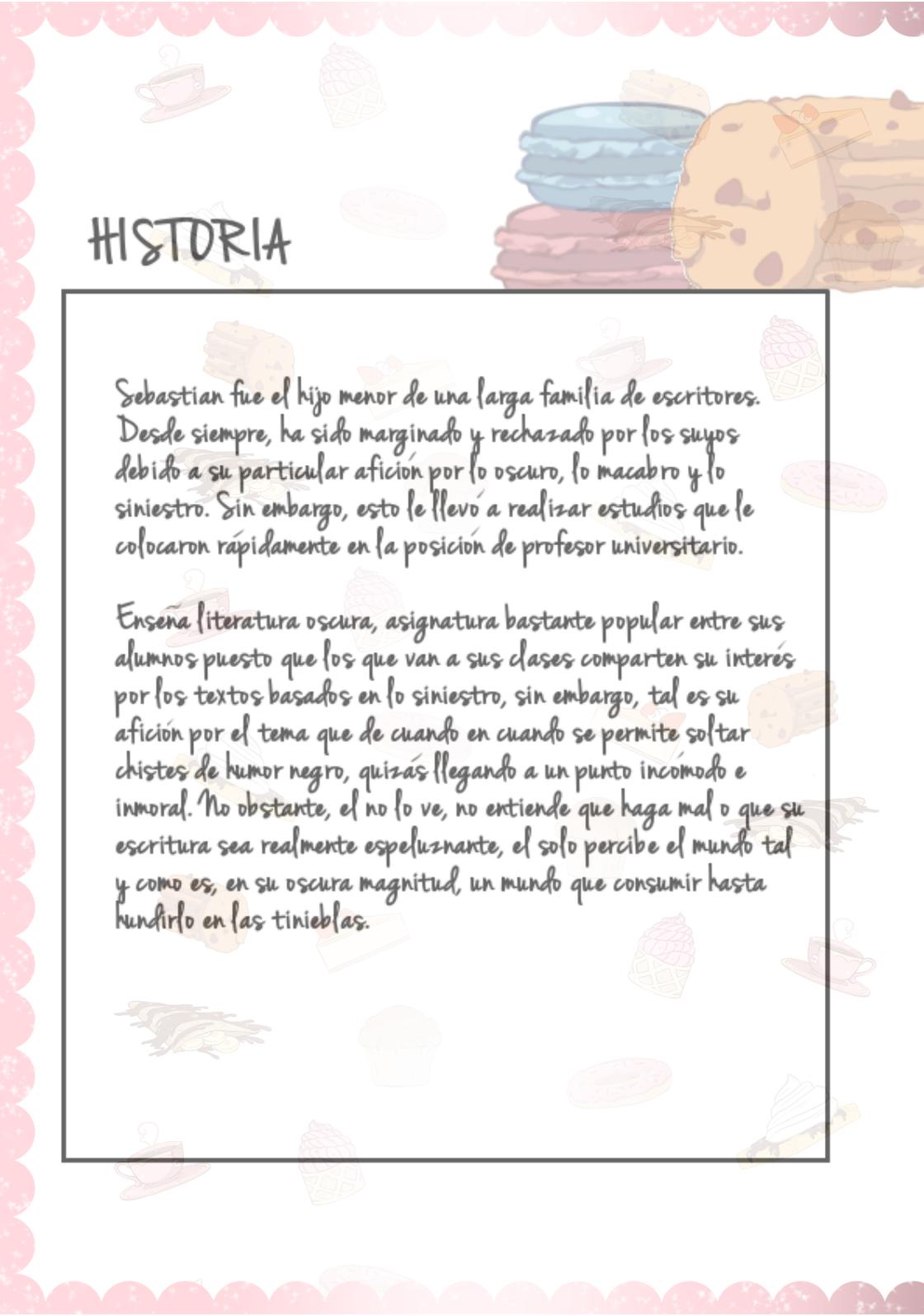
DEFECTO

Siniestro total
Ruptura del punto crítico
Ingenuidad incorruptible

EFEECTO SOCIAL

CORAZONES

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ COMR.
♡ ♡ ♡ ♡ ♡ RESIST.



HISTORIA

Sebastian fue el hijo menor de una larga familia de escritores. Desde siempre, ha sido marginado y rechazado por los suyos debido a su particular afición por lo oscuro, lo macabro y lo siniestro. Sin embargo, esto le llevó a realizar estudios que le colocaron rápidamente en la posición de profesor universitario.

Enseña literatura oscura, asignatura bastante popular entre sus alumnos puesto que los que van a sus clases comparten su interés por los textos basados en lo siniestro, sin embargo, tal es su afición por el tema que de cuando en cuando se permite soltar chistes de humor negro, quizás llegando a un punto incómodo e inmoral. No obstante, el no lo ve, no entiende que haga mal o que su escritura sea realmente espeluznante, el solo percibe el mundo tal y como es, en su oscura magnitud, un mundo que consumir hasta hundirlo en las tinieblas.





MUSU-MUSU-MUSUME?!

JUGADOR RELACIONADO:

NOMBRE: Caspian Lazare

EDAD: 21

TIPO: Superior

PERSONALIDAD: Hiperactivo

HOJA DE PNC

OBJETIVO COMO
ARISTA:

ESTADÍSTICAS

♡ CARISMA ♡ ECONOMÍA ♡ BELLEZA ♡ TORPEZA

EFFECTO

Curioso

Emperador de lo friki

Popular

Cocinero

DEFECTO

Matando al gato

Monotemático

La sonrisa del público

Cocina Alternativa

EFFECTO SOCIAL

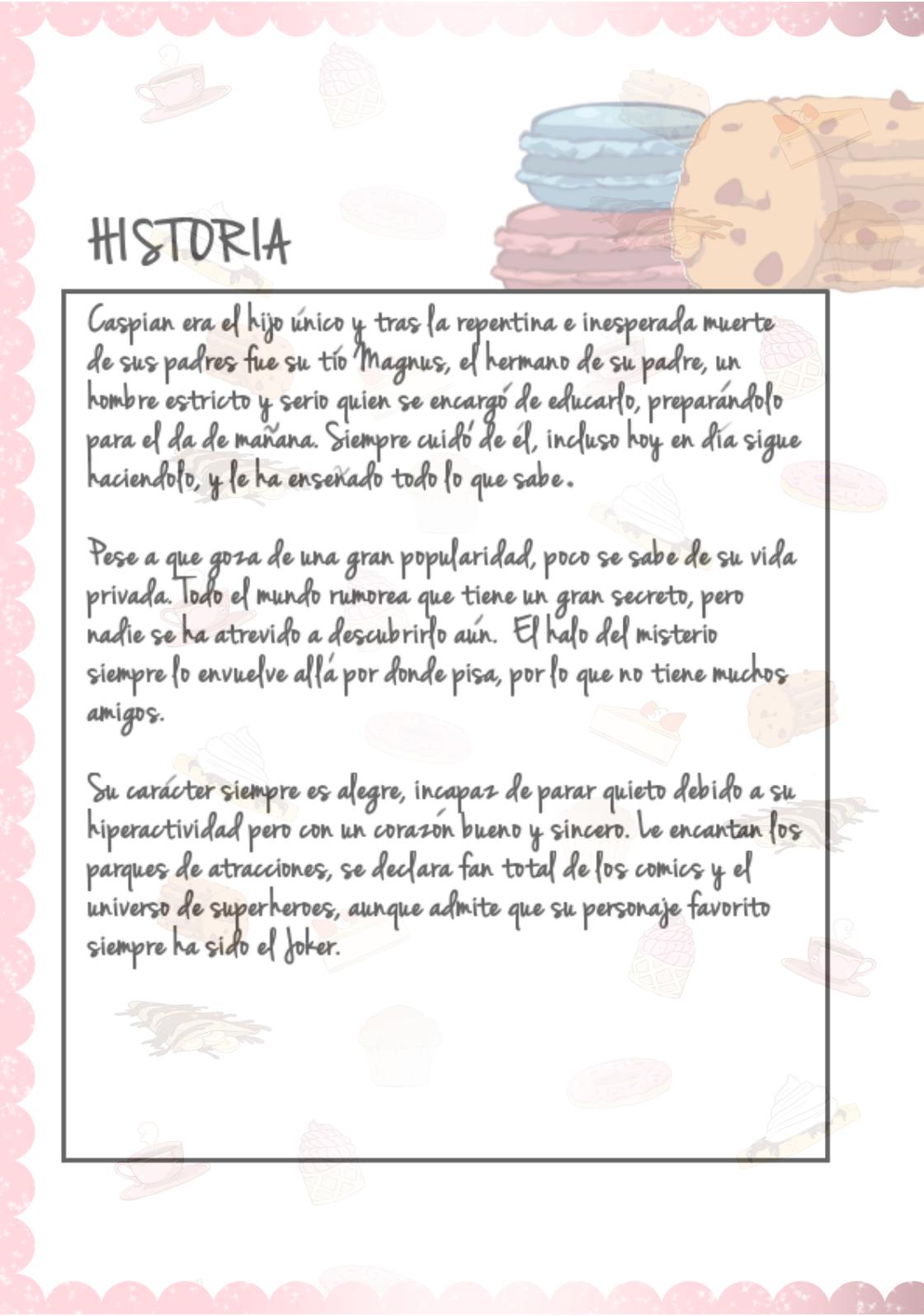
Presidente del consejo
estudiantil

CORDAZONES

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ COMQ.

♡ ♡ ♡ ♡ ♡ RESIST.

CREADO POR N.E.S.S.



HISTORIA

Caspian era el hijo único y tras la repentina e inesperada muerte de sus padres fue su tío Magnus, el hermano de su padre, un hombre estricto y serio quien se encargó de educarlo, preparándolo para el día de mañana. Siempre cuidó de él, incluso hoy en día sigue haciéndolo, y le ha enseñado todo lo que sabe.

Pese a que goza de una gran popularidad, poco se sabe de su vida privada. Todo el mundo rumorea que tiene un gran secreto, pero nadie se ha atrevido a descubrirlo aún. El halo del misterio siempre lo envuelve allá por donde pisa, por lo que no tiene muchos amigos.

Su carácter siempre es alegre, incapaz de parar quieto debido a su hiperactividad pero con un corazón bueno y sincero. Le encantan los parques de atracciones, se declara fan total de los comics y el universo de superheroes, aunque admite que su personaje favorito siempre ha sido el Joker.





MUSU-MUSU- MUSUME?!

JUGADOR RELACIONADO:

NOMBRE: Judith

EDAD: 18

TIPO: Pandillera

PERSONALIDAD: Madura

HOJA DE PNC

OBJETIVO COMO
ARISTA:

ESTADÍSTICAS

♡ CARISMA ♡ ECONOMÍA ♡ BELLEZA ♡ TORPEZA

EFECTO

Responsable
Mejores amigas
La hermana

DEFECTO

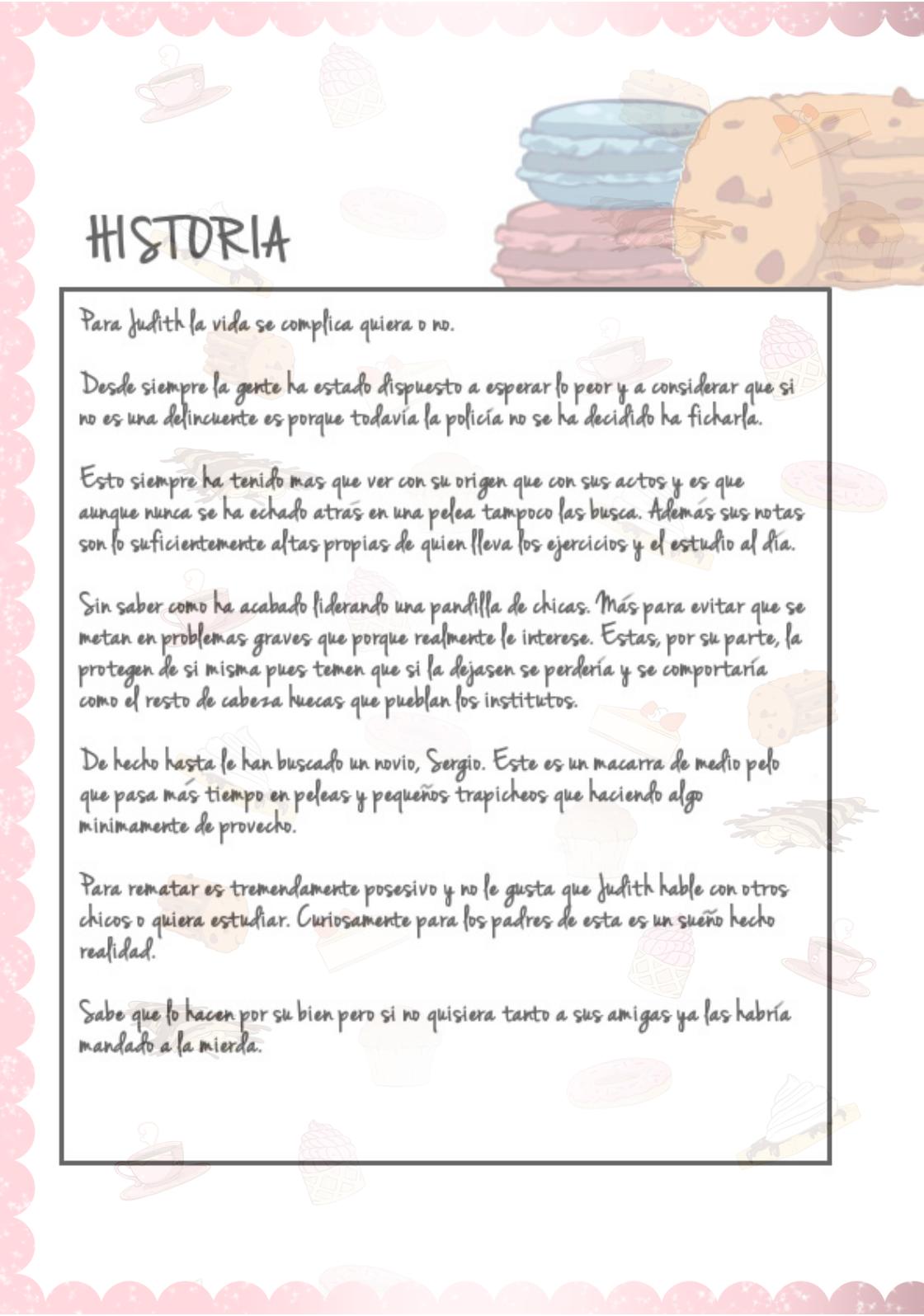
Ocupada
Factor Murciélago
Hija única

EFECTO SOCIAL

CORAZONES

♡♡♡♡♡ COMQ.
♡♡♡♡♡ RESIST.

CREADO POR NEL GARCIA



HISTORIA

Para Judith la vida se complica quiera o no.

Desde siempre la gente ha estado dispuesto a esperar lo peor y a considerar que si no es una delincuente es porque todavía la policía no se ha decidido a ficharla.

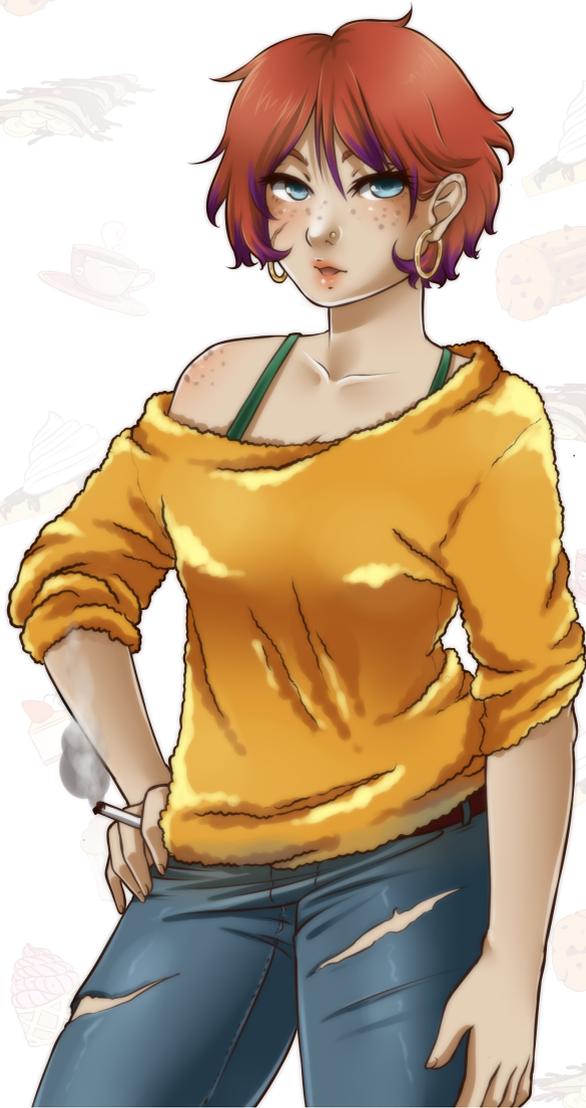
Esto siempre ha tenido más que ver con su origen que con sus actos y es que aunque nunca se ha echado atrás en una pelea tampoco las busca. Además sus notas son lo suficientemente altas propias de quien lleva los ejercicios y el estudio al día.

Sin saber como ha acabado liderando una pandilla de chicas. Más para evitar que se metan en problemas graves que porque realmente le interese. Estas, por su parte, la protegen de sí misma pues temen que si la dejasen se perdería y se comportaría como el resto de cabeza huecas que pueblan los institutos.

De hecho hasta le han buscado un novio, Sergio. Este es un macarra de medio pelo que pasa más tiempo en peleas y pequeños trapicheos que haciendo algo minimamente de provecho.

Para rematar es tremendamente posesivo y no le gusta que Judith hable con otros chicos o quiera estudiar. Curiosamente para los padres de esta es un sueño hecho realidad.

Sabe que lo hacen por su bien pero si no quisiera tanto a sus amigas ya las habría mandado a la mierda.





MUSU-MUSU-MUSUME?!

JUGADOR RELACIONADO:

NOMBRE: Nayurit

EDAD: 19

TIPO: Literaria

PERSONALIDAD: Intelectual

HOJA DE PNC

OBJETIVO COMO
ARISTA:

ESTADÍSTICAS

♡ CARISMA ♡ ECONOMÍA ♡ BELLEZA ♡ TORPEZA

EFFECTO

Responsable
Ordenada
Ojos de la inocencia

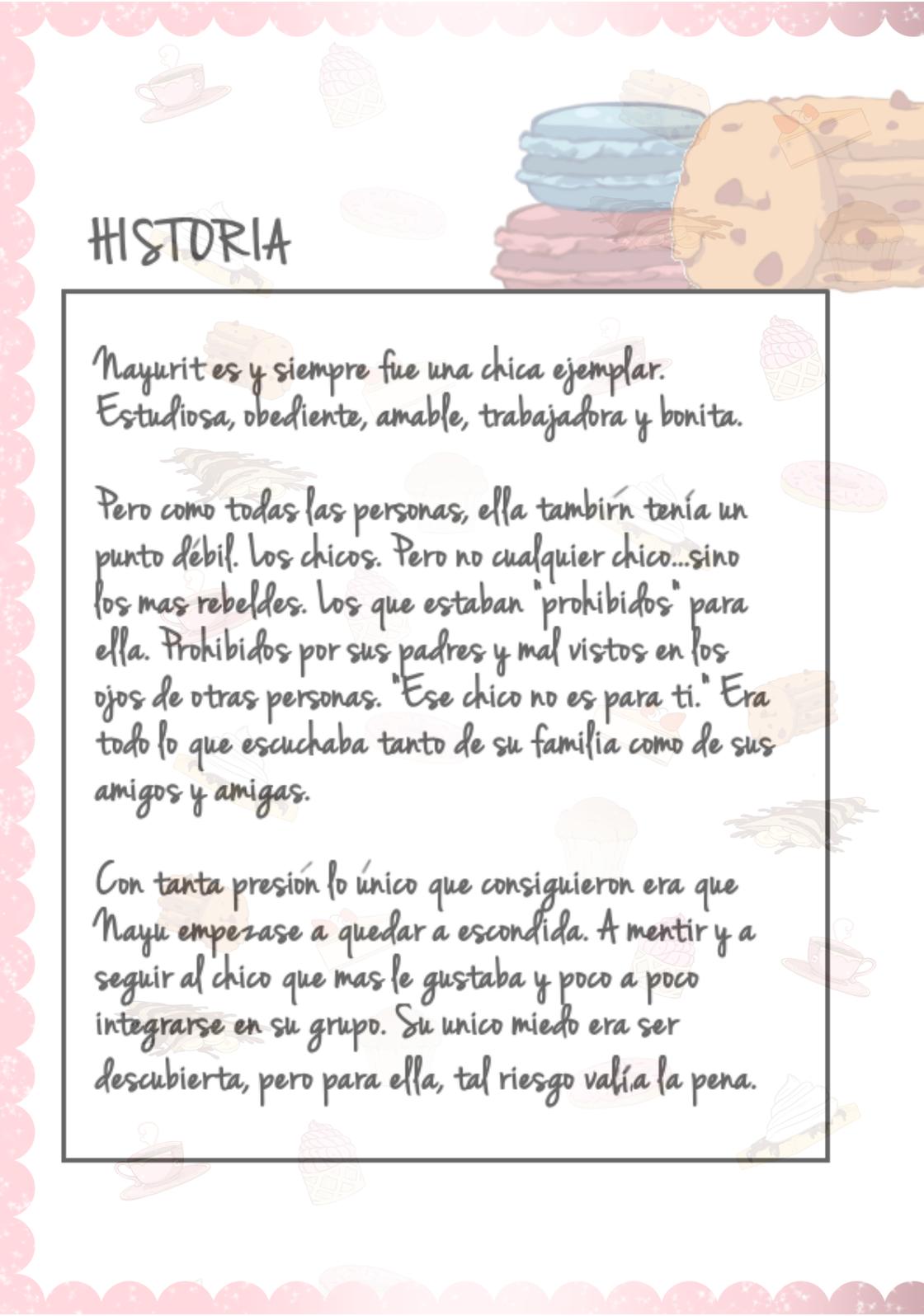
DEFECTO

Ocupada
Toc
Ingenuidad incorruptible

EFFECTO SOCIAL

CORAZONES

♡♡♡♡♡ COMR.
♡♡♡♡♡ RESIST.



HISTORIA

Nayurit es y siempre fue una chica ejemplar. Estudiosa, obediente, amable, trabajadora y bonita.

Pero como todas las personas, ella también tenía un punto débil. Los chicos. Pero no cualquier chico...sino los más rebeldes. Los que estaban "prohibidos" para ella. Prohibidos por sus padres y mal vistos en los ojos de otras personas. "Ese chico no es para ti." Era todo lo que escuchaba tanto de su familia como de sus amigos y amigas.

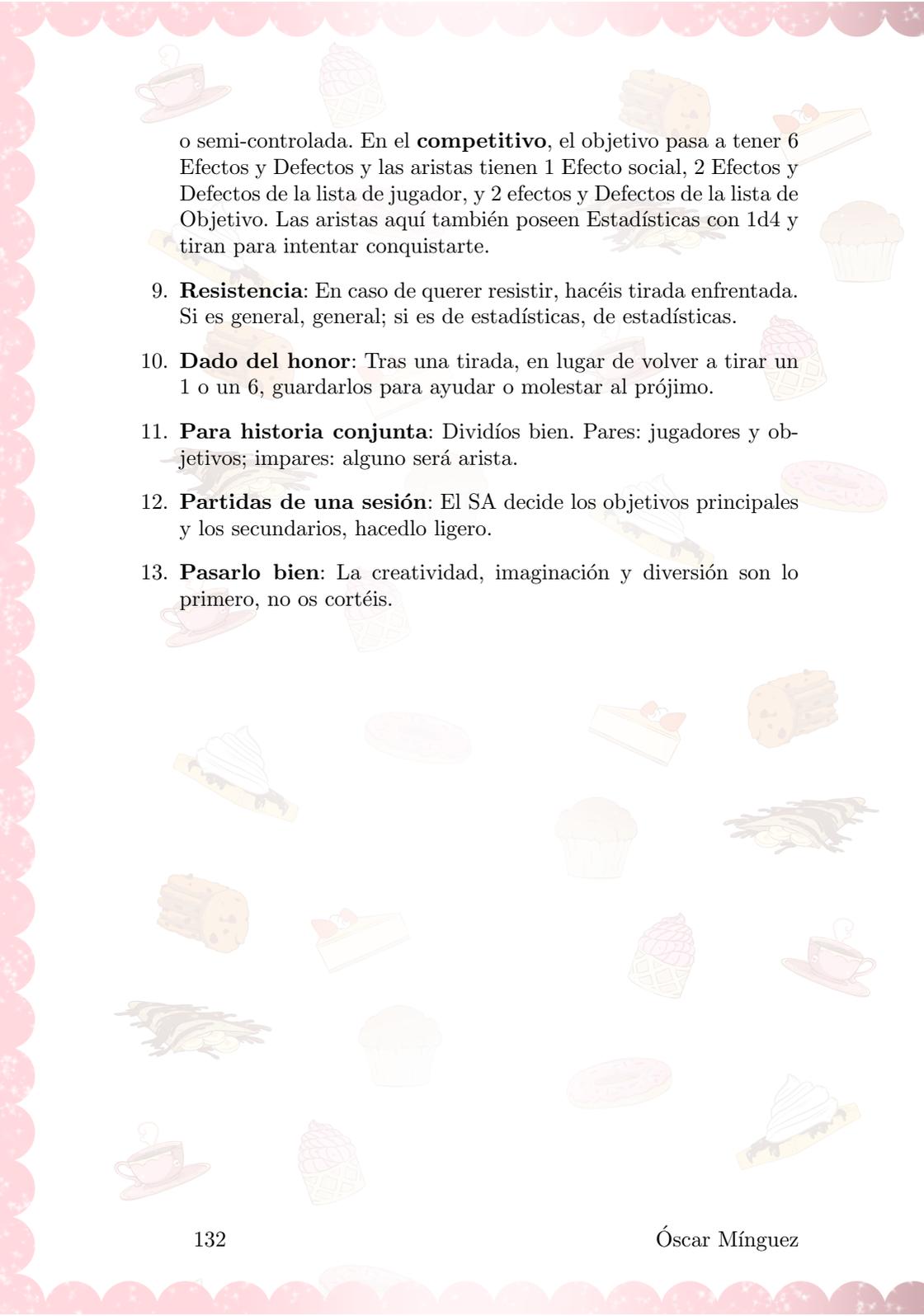
Con tanta presión lo único que consiguieron era que Nayu empezase a quedar a escondida. A mentir y a seguir al chico que más le gustaba y poco a poco integrarse en su grupo. Su único miedo era ser descubierta, pero para ella, tal riesgo valía la pena.





Reglas rápidas

1. **Personaje:** Datos generales, Estadísticas con 1d4, Efectos y Defectos (1-3) e Historia.
2. **Objetivo:** Datos generales, Tipo y Personalidad de manera Aleatoria, Semi-Controlada o Controlada, 3 Efectos y Defectos (SA) e Historia (SA).
3. **Corazones:** Muestran el avance en el modo *Love Battle Fever!* en caso de los jugadores y la Resistencia en caso de los PNC y el avance y Resistencia en *Última arista*.
4. **Objetos:** Stock común limitado, inversamente proporcional, suma +X a la tirada dependiendo del valor.
5. **Tiradas generales/conquista:** 3d6 sin sumar Efectos o restar Defectos, 1-3 Fracaso; 4-6 Éxito. Cada 1 resta un éxito, y un 6 es éxito.
6. **Éxito vs Avance:** Éxito= Todo va bien. Avance= Corazón, o parte, todo va genial.
7. **Dado de la amistad:** 1 dado que solo se puede utilizar en otros jugadores para sumar antes de tirada o repetir después de la tirada.
8. **Para última arista:** Para el modo **survival** tanto los objetivos como las aristas tendrán 1 Efecto Social, 4 Efectos y 4 Defectos: dos Efectos/Defectos de la lista del jugador y dos Efectos/Defectos de la lista de PNC. Además, tendrán Carisma, Economía, Torpeza y Belleza. Cabe decir que Tipo, Personalidad, Efecto Social y Efectos y Defectos en las aristas son decididos por el SA como él desee, ya sea de manera aleatoria, controlada



o semi-controlada. En el **competitivo**, el objetivo pasa a tener 6 Efectos y Defectos y las aristas tienen 1 Efecto social, 2 Efectos y Defectos de la lista de jugador, y 2 efectos y Defectos de la lista de Objetivo. Las aristas aquí también poseen Estadísticas con 1d4 y tiran para intentar conquistarte.

9. **Resistencia:** En caso de querer resistir, hacéis tirada enfrentada. Si es general, general; si es de estadísticas, de estadísticas.
10. **Dado del honor:** Tras una tirada, en lugar de volver a tirar un 1 o un 6, guardarlos para ayudar o molestar al prójimo.
11. **Para historia conjunta:** Dividíos bien. Pares: jugadores y objetivos; impares: alguno será arista.
12. **Partidas de una sesión:** El SA decide los objetivos principales y los secundarios, hacedlo ligero.
13. **Pasarlo bien:** La creatividad, imaginación y diversión son lo primero, no os cortéis.

Tabla resumen de Efectos y Defectos de jugadores

Efectos	Defectos
<p>Efecto N°1. <i>Popular con las mujeres:</i> Suma +3 dados a las tiradas de Carisma</p>	<p>Defecto N°1. <i>Siete malvadas ex novias:</i> A lo largo de tu historia irán apareciendo ex novias intentando arruinar tu conquista. Siempre que una ex novia entre en escena, no puedes sumar el Efecto de este Defecto hasta la siguiente tirada de Carisma</p>
<p>Efecto N°2. <i>El hombre cincelado por los dioses:</i> Suma +3 dados a las tiradas de Belleza</p>	<p>Defecto N°2. <i>Dame tu fuerza, Narciso:</i> Por cada 2 tiradas de Belleza sumando el efecto, tienes dos tiradas sin sumarlo</p>
<p>Efecto N°3. <i>Heredero de una antigua fortuna:</i> Suma +3 dados a las tiradas de Economía</p>	<p>Defecto N°3. <i>Familiares avariciosos:</i> Cada vez que tires por Economía, tira 1d6. Si sacas un uno, te habrán localizado tus familiares y hasta que no pase un tiempo (6 Tiradas personales cualesquiera), no podrás sumar el efecto de Economía. Y vigila a tu objetivo, podrías perder algún corazón si dan contigo y la secuestran</p>

Continúa en la página siguiente

Efectos	Defectos
<p>Efecto N°4. <i>Factor Moe:</i> Suma +3 dados a las tiradas de Torpeza</p> <p>Efecto N°5. <i>Afortunado:</i> Puedes convertir hasta 3 tiradas generales en éxitos instantáneos</p> <p>Efecto N°6. <i>El penoso:</i> Cuando en una tirada de Carisma en la que intentes dar lástima saques un 6, añade otro éxito instantáneo, es decir, sumas 3 éxitos en lugar de 2, y tira un dado de nuevo. Es decir, elige un dado que no sea el dado con el resultado de 6 y lánzalo de nuevo</p> <p>Efecto N°7. <i>El mago:</i> Siempre que hagas magia en una tirada general, suma +2 dados a la tirada</p>	<p>Defecto N°4. <i>Manos de mantequilla:</i> Cada vez que sumes el efecto de este defecto tira 1d6. Si sacas un uno, tu torpeza ha provocado un accidente. Vuelve a tirar el dado para ver la gravedad, siendo 1 un accidente sencillo y 6 algo grave, a decisión del SA. Mientras a tu conquista le dure la molestia contigo por el accidente no puedes sumar el efecto</p> <p>Defecto N°5. <i>Mano de mono:</i> Cada tirada general que sea convertida en éxito instantáneo usando el efecto de este defecto, luego pasa a ser un uno automático para las próximas 7 tiradas. En caso de gastar el efecto en tiradas consecutivas, el efecto se acumularía, de manera que durante 21 tiradas, cada 7, 7 y 7 tiradas tendrías un uno automático</p> <p>Defecto N°6. <i>Lágrimas de emodrilo:</i> Cuando en una tirada de Carisma en la que intentes dar lástima, saques un 1, añade un 1 instantáneo y tira un dado de nuevo. Es decir, elige un dado que no sea el dado con el resultado de 1 y lánzalo de nuevo</p> <p>Defecto N°7. <i>¿Has dado de comer al conejo?:</i> Si la tirada de magia sale mal, pierdes el efecto y ganas un -1 dado en la próxima tirada en la que uses magia</p>

Continúa en la página siguiente

Efectos	Defectos
<p>Efecto N°8. <i>Ambientólogo:</i> +2 dados a tu próxima tirada si has dejado de hacer lo que sea que estés haciendo por conquistar a tu objetivo para hacer algo relacionado con el medio ambiente</p> <p>Efecto N°9. <i>Friki Supremo:</i> Puedes repetir hasta 3 tiradas por sesión</p>	<p>Defecto N°8. <i>La luz de la Paz Verde:</i> Cada dos veces que hagas algo ecológico mientras intentas conquistar a tu objetivo, la próxima tirada tiene -2 dados</p> <p>Defecto N°9: <i>El 3D jamás reemplazará al 2D:</i> Cada vez que repitas una tirada usando el Efecto, el SA podrá elegir cuando una de tus tiradas es un fracaso, de manera que si repites las tres tiradas, más adelante en algún momento el SA puede negarte tirar y asignarte un fracaso hasta tres veces</p>
<p>Efecto N°10. <i>Chico misterioso:</i> Cada vez que actúes de forma intrigante o misteriosa, suma +1 dado a la próxima tirada, tira el dado aparte</p> <p>Efecto N°11. <i>Cantante de un grupo:</i> Una vez por partida puedes cantar una canción de conquista para tu amada, creada por ti. Si el SA y mínimo dos personas te la dan por buena, ganas un corazón</p> <p>Efecto N°12. <i>Artista:</i> Una vez por partida puedes intentar dibujar a tu objetivo. Si el SA y mínimo dos personas lo dan por bueno, ganas un corazón</p>	<p>Defecto N°10. <i>Leyes de un escombros 101:</i> Si en la tirada +1 dado por ser misterioso sacas un 1, pasas a tener un -1 dado en la próxima tirada</p> <p>Defecto N°11. <i>Desafinando en La mayor:</i> Por el lado opuesto, si el SA no te da el visto bueno, o hay dos votos en contra, pierdes un corazón. En caso de no tener ninguno, ganas un corazón negativo y debes suplirlo antes de empezar a sumar</p> <p>Defecto N°12. <i>Experto dibujante de figuritas de palo:</i> Por el lado opuesto, si el SA no te da el visto bueno, o hay dos votos en contra, pierdes un corazón. En caso de no tener ninguno, ganas un corazón negativo y debes suplirlo antes de empezar a sumar</p>

Continúa en la página siguiente

Efectos	Defectos
<p>Efecto N°13. <i>El poeta:</i> Una vez por partida puedes intentar escribir un poema sobre tu objetivo. Si el SA y mínimo dos personas lo dan por bueno, ganas un corazón</p>	<p>Defecto N°13. <i>Rapero del Siglo XXI:</i> Por el lado opuesto, si el SA no te da el visto bueno, o hay dos votos en contra, pierdes un corazón. En caso de no tener ninguno, ganas un corazón negativo y debes suplirlo antes de empezar a sumar</p>
<p>Efecto N°14. <i>Hércules:</i> Cuando quieras impresionar a una chica con tu fuerza mediante una tirada general, suma +3 dados</p>	<p>Defecto N°14. <i>Zéroe:</i> Cada vez que falles una tirada general basada en tu fuerza, -3 dados a la próxima tirada</p>
<p>Efecto N°15. <i>Conocimientos de defensa personal:</i> Suma +5 dados a una tirada general si entras en una pelea</p>	<p>Defecto N°15. <i>Paranoia:</i> Cada vez que el SA te narre una acción que te resulte sospechosa, dejarás de lado tus tiradas y tu conquista para seguirle la pista</p>
<p>Efecto N°16. <i>Rey Midas:</i> Gana dos monedas por cada éxito en vez de una</p>	<p>Defecto N°16. <i>No es oro todo lo que reluce:</i> Sólo puedes hacer dos compras por sesión</p>
<p>Efecto N°17. <i>Rebelde sin causa:</i> Siempre que intentes impresionar a tu objetivo con un acto de rebeldía, suma +2 dados a la tirada general</p>	<p>Defecto N°17. <i>Mala hierba nunca muere:</i> Si fallas la tirada de efecto, ganas -2 dados a la próxima tirada en relación con tu rebeldía, debido a que ese lado de tu vida vendrá a molestarte</p>
<p>Efecto N°18. <i>Rey de la fiesta:</i> Suma +1 dado a todas las tiradas que sucedan en una fiesta, lanza el dado de este efecto aparte</p>	<p>Defecto N°18. <i>Alcohólicos anónimos:</i> Si fallas la tirada de efecto en la fiesta, todas tus tiradas en esa fiesta pasan a ser -1 dado hasta que la tirada de efecto sea un 6</p>
<p>Efecto N°19. <i>Sincero.</i> Siempre que por tu sinceridad te involucres en un problema, suma +2 dados a la próxima tirada general de conquista</p>	<p>Defecto N°19. <i>Ladrillo del tacto:</i> Si el SA considera que tu sinceridad ha herido demasiado a tu objetivo, tienes -3 dados en tu próxima tirada de conquista</p>

Continúa en la página siguiente

Efectos	Defectos
<p>Efecto N°20. <i>Amigos de la infancia:</i> +1 dado a todas las tiradas generales de conquista</p> <p>Efecto N°21. <i>La declaración más bonita del mundo:</i> En la última sesión puedes coger de las manos al SA y declararte. Si consigues que se lo crea aunque solo sea por un segundo logras a tu objetivo</p>	<p>Defecto N°20. <i>Friendzone:</i> Tus corazones se rellenan a la mitad de lo establecido si haces un avance mediante el uso del efecto de este defecto, de manera que si jugáis a corazones completos, rellenarías medios, por ejemplo</p> <p>Defecto N°21. <i>Contigo no, bicho:</i> Si el SA decide que no ha sido convincente, lanza 1d6. Si el resultado es entre 4-6, te ha rechazado pero ves que aún hay posibilidades; resta un corazón y sigue en juego. Si es entre 1-3, lo siento, te ha rechazado y con ello la has perdido; busca un nuevo objetivo</p>

Tanto la Personalidad como los Efectos y Defectos de los **objetivos** no requieren de acordarse de si modifican o no los turnos puesto que son sociales y no necesitan un resumen final.



Mecenas del proyecto



Amor Distante

- Kay Tempest
- Juan José Nunes Lázaro
- Vanessa Rodríguez López
- Silabus
- Arthur_64
- Dani «Frikiman» Rivas Blanco
- Óscar Minguez

Primer amor

- Juan José Nunes Lázaro
- Aivi Hale
- Roxy Hana
- Fluiscs
- Eduardo Campoy
- Memorias del Soñador
- Gabriel «GNear» Martínez
- Aina

- Mónica Lopez Valero
- Josquin
- Luisaki Saekawa
- Ángel Losada Otero
- Amaya Muniesa
- Redscizor
- Alberto García Viedma (Over)
- Ignacio Ríos Romero
- Maverick
- Carmen López Soriano
- Alexandra Juzgado «Rol x un tubo»
- Abr0micos
- Nadina Cardillo
- Zipx
- mperezsastre
- Jorge Mauricio Fernandez «coco»
- José Lomo
- José Carlos Domínguez Agüera
- Pablo Olmos Martínez
- Antonio Galdón Armero
- Kuzmy
- Javier Suso

- Fran Acién
- Dret DeAlbania
- Pedro R. Martínez Pérez
- Raúl García Luis
- Paula Estrada Vega
- Los locos de la Chaos Legion.

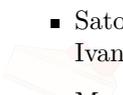
¡Me ha dado su número!

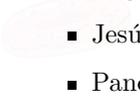
- Gaizka & Noelia
- Eduardo Sánchez Morales
- Traso De Sagasta Y Aldana
- Fátima Losilla Galera
- Álvaro Gómez Casado
- Marina Hidalgo
- Darth Vader
- Félix
- Maria Brr
- Adrián Riveres
- Sara Díaz
- Funo
- Nando Caurel
- Para Raúl y Silvia, de vuestros «malkavianizados» amigos de la Chaos Legion.



Declaración

- Marti de Orgrimmar
- Iván Gimeno San Pedro
- Marina Hidalgo
- Francis
- Pol
- Alexandra Juzgado Bautista
- Rafel Torrens Crespi
- Miquel Echevarria March
- Malice Tremere
- Mario Delfa
- Sara
- Araya
- Daniel Mercader Jiménez
- Amelion
- Juan José Salvador Piedra
- Günther de Bad Wolf
- Eaven D. R. Redondo
- Francesc Montserrat
- Elvira Fernández
- Fluiscs
- Voignar
- El Pony Rosa

- 
- 
- 
- 
- 
- Klint-psk
 - Asociación Arcadia 42
 - Princesa Davisa
 - muerte340
 - La Barba de la Sabiduría
 - Satoshi Ginobushi y Silvia Ivanova Karenina.
 - Marti de Orgrimmar
 - Missy y Neko
 - J.L. Maciá
 - Iván Gimeno San Pedro
 - Mario



Pareja

- Miguel Ángel López
 - Jesús Luque
 - Pandapon Studio
 - Ruben «Ezkardan»
 - David «Zorro» Romero
 - David Gracia
 - Francisco J. Cabrero
 - Maki Gakupo
 - Exilius
 - Tziliar & Lyrium
 - Aspenazt
 - Lord Morte
 - Víctor
- 
- 
- 

- Club de rol Aminoaël
- JD Verdejo
- Desauth Brightblade
- Pablo «Hersho» Domínguez
- LBR
- Eduardo Jaenes
- Nazaret Romera Álvarez
- Sara Samper Ballester
- Gerardo Tejedor Nieto
- Xian Nu Studio
- I-Wummi
- Álvaro Gómez Casado (Tai-ga)
- Sr. Rojo
- Arkenaya
- Óscar Estévez
- André Lagadouro
- Gemma Unitato
- José Antonio Tanco Cebrián
- Haley Matsumotto
- Jesús Miguel Quesada «Korhill»
- Xara Croft
- Jorge Sánchez Bonilla
- May y Dani

- Abbie Bu
- Josema «Yrdin» Romeo
- Adrián Riveres
- Eva-chan
- Airia
- Javier Alejandro
- Fingulod
- Raksus
- Funo
- Eduard García Plaza
- Runliney
- Fabio Bruscolotti Pérez
- Javi (Diz)
- Sak
- Nibenni
- Néstor «NeeKun» Villarrubia
- Tanimar
- Mari Añón (Kaitlin)
- Eduardo A. Moreno
- Manu y Vero
- Ana B.D.M Kairi
- Fernando «Caurel» Díaz García
- Ann Tipatía
- Ángel Osuna
- Víctor Chicharro

- Raquel Jiménez
- Gustavo López
- Sergio Izquierdo
- Diego Herrador
- Jose Miguel Giménez
- LauBerry
- Cascabel
- Diana Jiménez Salvador
- Víctor Chicharro Almazán
- G.Salgado
- Alejandro Cámara
- Miguelito y Sara

Prometida

- Nacho Malgusto
- Traso de Sagasta y Aldana

Esposa

- Kiriél
- JakuZK
- Jackilyn
- Osku
- Salejita
- Jorge Utrilla
«Korvalus»
- Don Romo

Amante Bandido

- Fátima Losilla Galera
- Gaizka & Noelia
- Jorge Poderoso Sebastián
- Hernan Kowalsky
- Eva Tripiana Montes
- María Solís
- Fco Javier Valverde
- Paco Miranda Marchal
(Balthan)
- Diodoro Alegre Ontavilla

Amor platónico

- Ness
- Nel García Rivas

Prófugo del amor

- Nel García Rivas
- Darth Vader

Maestro del amor

- Nel García Rivas
- Eduardo Sánchez Morales

Almas gemelas



Compañeros de una vida



Amigos hasta el fin del mundo



