

El comienzo del curso se vio revolucionado con la llegada de una nueva alumna. Amy Chan se llamaba. Y era... indescriptible.

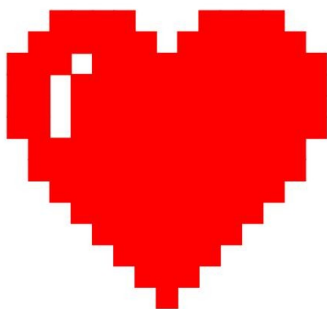
Todo niño, chaval y chica con camisa de leñador del instituto se vio inevitablemente atraído por la recién llegada. Algunos admitieron abierta y rápidamente que estaban enamorados de ella. Otros decidieron odiarla y cayeron en una etapa maniaco depresiva. La mayoría simplemente intentó reprimir sus emociones y sobrellevar el mayor desamor de sus vidas.

Yo no era la excepción, claro. Amy fue el centro de mi vida aquel año. Todo giraba alrededor de ella y creo que nunca he vuelto a obsesionarme tanto por nada ni nadie.

Habrà gente que me llame fantasioso, exagerado o, directamente, mentiroso; pero todo lo que voy a contar es exactamente tal y como lo recuerdo. Esta es la historia de...

Cómo besé a Amy Chan

Beat'em up for love!



Un juego de rol de combates épicos y amor adolescente, creado durante la semana del 13 al 19 de Febrero, para el Rolero de Hierro 2012.

Por DAVADER.
(ESPAÑA)

El Ingrediente Principal, **NOSTALGIA**, está presente de dos formas. En primer lugar, porque la narración de la historia está impregnada de un tinte que recuerda a esos videojuegos que nos obsesionaron cuando eramos pequeños, desde *Street Fighter II* hasta el *Double Dragon*, pasando por *Final Fight*, *Streets of Rage* o *Battletoads*. Además, este juego es un homenaje a ese amor platónico que todos hemos tenido en nuestros primeros años de instituto y que no podemos evitar recordar con cariño.

Los Ingredientes Secundarios son:

NIVELES: porque los Héroes suben de Nivel con la experiencia, de forma que mejoran sus habilidades y conocen un poco más a Amy Chan.

SAJA Y RAJA: porque, aunque es un juego sobre el amor primerizo, lo que ocurre principalmente es violencia desmedida.

DADOS POLIÉDRICOS: porque los combates se resuelven tirando dados de distintas caras, desde el D4 hasta el D20.



Antes de empezar con la historia tendría que hablaros de nosotros y de las razones por las que llegamos a formar un grupo. Puede resultar extraño que decidiéramos colaborar para conquistar a la chica nueva, pero es necesario comprender algo: teníamos que competir con todo el instituto. Solos no teníamos ninguna oportunidad (o eso pensábamos), así que decidimos aliarnos y colaborar entre todos.

Tengo que admitir que éramos un grupo de lo más extraño, casi compuesto por clichés. Ahí estábamos: el Empollón, el Deportista, el Grandullón, el Chico Popular y el Tipo Duro.

Algunos eran listos y rápidos, otros fuertes y agradables. Pero todos éramos unos novatos de Nivel Uno, ni muy hábiles ni muy experimentados, pero en ese año aprendí más de lo que aprendí en el resto de mi vida.

Ahora los jugadores tienen que generar a sus personajes.

Tira 1d100 seis veces y asigna el valor resultante en la tabla 1-1 a las seis Características de tu personaje, en el orden de tirada.

Después elige un Cliché (dos jugadores no pueden tener el mismo Cliché) y apunta en tu hoja la Reserva de Combate, tira sus Puntos de Salud y ponle nombre a tu Héroe, según indique en el Perfil del Cliché escogido.

PUNTOS DE SALUD INICIALES

Los Puntos de Salud iniciales de un Héroe son 4 más la mitad de su puntuación de Voluntad.

Para jugar a esto necesitas algunos amigos que interpreten a los Héroes de la historia, lápices, un montón de dados de diferentes caras, un lugar cómodo y tranquilo donde jugar y entre 1 y 10 tardes libres.

Tú serás el Narrador, que se encargará de organizar la historia y crear obstáculos para los Héroes.

Tabla 1-1: Generación de puntuaciones de Características

<u>D100</u>	<u>Puntuación</u>
01	1
02-03	2
04-05	3
06-08	4
09-12	5
13-18	6
19-23	7
24-28	8
29-34	9
38-47	10
48-59	11
60-70	12
71-77	13
78-82	14
83-88	15
89-92	16
93-95	17
96-97	18
98	18/00*
99	19
00	20

**Mecánicamente igual que 18, pero mucho más molón*

Perfil de Cliché 1: El Empollón

"Dentro de 10 años, cuando yo dirija una prestigiosa empresa de telecomunicaciones y tú sigas esperando a que te hagan encargado en el Burger King, comprobarás que meterme en mi casillero no tiene tanta gracia."

Nivel	Reserva de Combate						Beneficio
N1	D4	D4	D4	D6	D8	D10	-
N2	D4	D4	D4	D8	D8	D10	Nuevo Combo
N3	D4	D4	D4	D8	D10	D10	+1 a Característica
N4	D4	D4	D4	D8	D10	D12	Nuevo Combo
N5	D4	D4	D6	D8	D10	D12	+1 a Característica
N6	D4	D4	D8	D8	D10	D12	Nuevo Combo
N7	D4	D4	D8	D8	D12	D12	+1 a Característica
N8	D4	D4	D8	D10	D12	D12	Nuevo Combo
N9	D4	D4	D8	D10	D12	D20	+1 a Característica
N10	D4	D4	D10	D10	D12	D20	-

Modificadores las Características: +2 a Cultura, -2 a Vigor.

Bonificador a los Puntos de Salud por Nivel: +1

Concepto: Geek, freak, nerd. Tiene múltiples nombres. El clásico ratón de biblioteca que siempre es humillado e insultado en clase. Participa en un montón de actividades extraescolares, como el coro, el club de ajedrez o la asociación de rol, y siempre saca sobresalientes en todas las asignaturas, excepto en Educación Física, claro. Por este motivo, el Empollón suele sufrir las bromas pesadas de sus compañeros de clase más gamberros. Al menos, los profesores le aprecian.

Estilo de Lucha: Aunque al Empollón le encanta fantasear con tener superpoderes mágicos es demasiado pragmático como para poder canalizar su "chi" correctamente. Por ello, gran parte de sus técnicas provienen más de sus conocimientos que de su energía espiritual.

Personalidad: Introverso, Analítico, Fantasioso.

Perfil de Cliché 2: El Deportista

"El entrenador me ha asegurado que tengo muchas posibilidades para convertirme en el capitán del equipo el semestre que viene y no pienso permitir que un alfeñique como tú se ponga en mi camino."

Nivel	Reserva de Combate						Beneficio
N1	D4	D6	D6	D6	D6	D8	-
N2	D4	D6	D6	D6	D8	D8	Nuevo Combo
N3	D4	D6	D6	D8	D8	D8	+1 a Característica
N4	D4	D6	D8	D8	D8	D8	Nuevo Combo
N5	D4	D6	D8	D8	D8	D10	+1 a Característica
N6	D4	D6	D8	D8	D10	D10	Nuevo Combo
N7	D4	D6	D8	D10	D10	D10	+1 a Característica
N8	D4	D8	D8	D10	D10	D10	Nuevo Combo
N9	D4	D8	D10	D10	D10	D10	+1 a Característica
N10	D4	D8	D10	D10	D10	D12	-

Modificadores las Características: +2 a Agilidad, -2 a Astucia.

Bonificador a los Puntos de Salud por Nivel: +3

Concepto: El Deportista no es un gran estudiante ni tiene una brillante vida interior, pero se encuentra cerca de alcanzar la excelencia en el área deportiva. El profesor de Educación Física ha sabido ver su potencial y espera que su futuro esté lleno de fama, fortuna y gloria.

Estilo de Lucha: Gracias a sus aptitudes, el Deportista tiene un estilo de combate muy físico, en el que ha logrado convertir algunos movimientos de sus deportes favoritos en temibles y espectaculares ataques en los que su energía interior se canaliza a través de su espíritu competitivo.

Personalidad: Valiente, Orgullosa, Competitivo.

Perfil de Cliché 3: El Grandullón

"No conviene soliviantarme. O eso me dicen mis amigos."

Nivel	Reserva de Combate						Beneficio
N1	D6	D6	D6	D6	D6	D6	-
N2	D6	D6	D6	D6	D6	D8	Nuevo Combo
N3	D6	D6	D6	D6	D8	D8	+1 a Característica
N4	D6	D6	D6	D6	D8	D10	Nuevo Combo
N5	D6	D6	D6	D8	D8	D10	+1 a Característica
N6	D6	D6	D6	D8	D10	D10	Nuevo Combo
N7	D6	D6	D8	D8	D10	D10	+1 a Característica
N8	D6	D8	D8	D8	D10	D10	Nuevo Combo
N9	D6	D8	D8	D8	D10	D12	+1 a Característica
N10	D8	D8	D8	D8	D10	D12	-

Modificadores las Características: +2 a Vigor, -2 a Agilidad.

Bonificador a los Puntos de Salud por Nivel: +4

Concepto: El Grandullón destaca en su clase por su tamaño. Ya sea en peso o en altura, el Grandullón supera a sus compañeros con diferencia. A pesar de su corazón bondadoso y tranquilo, su presencia es realmente intimidante. Muchos compañeros le temen, y los que no, intentan aprovecharse de él, así que al Grandullón le resulta difícil conseguir amigos de verdad.

Estilo de Lucha: Con un cuerpo físico imponente, el Grandullón utiliza toda su masa y su fuerza para imponerse en el combate. A pesar de que es capaz de canalizar el "chi", sus técnicas de combate suelen centrarse en causar imposibles estragos en sus oponentes y su entorno.

Personalidad: Tranquilo, Indeciso, Intimidante.

Perfil de Cliché 4: El Chico Popular

"Mañana tengo una cita con Anita, partido de polo en el club y una fiesta en casa de mis primos por la noche, pero creo que puedo hacerte un hueco a eso de las 7:15 para humillarte públicamente si tantas ganas tienes."

Nivel	Reserva de Combate						Beneficio
N1	D6	D6	D6	D6	D6	D6	-
N2	D6	D6	D6	D6	D6	D8	Nuevo Combo
N3	D6	D6	D6	D6	D8	D8	+1 a Característica
N4	D6	D6	D6	D8	D8	D8	Nuevo Combo
N5	D6	D6	D8	D8	D8	D8	+1 a Característica
N6	D6	D8	D8	D8	D8	D8	Nuevo Combo
N7	D6	D8	D8	D8	D8	D10	+1 a Característica
N8	D6	D8	D8	D8	D10	D10	Nuevo Combo
N9	D6	D8	D8	D10	D10	D10	+1 a Característica
N10	D6	D8	D8	D10	D10	D12	-

Modificadores las Características: +2 a Atractivo, -2 a Cultura.

Bonificador a los Puntos de Salud por Nivel: +3

Concepto: El Chico Popular está viviendo casi un sueño en el Instituto. Las chicas le adoran (casi todas), los chicos le envidian y prácticamente consigue todo lo que quiere. Ya sea porque es absurdamente rico o porque tiene un pico de oro y un rostro angelical, su vida ha sido un paseo por las nubes hasta ahora, en la que parece que alguien se le está resistiendo.

Estilo de Lucha: Aunque el Chico Popular pueda aparentar poca espiritualidad, en realidad ha aprendido a controlar la energía emocional que absorbe de sus seguidores gracias a su popularidad. Sus técnicas son variadas, aunque en muchas ocasiones consisten más en manipular a sus oponentes que en herirles mediante golpes físicos.

Personalidad: Agradable, Condescendiente, Caprichoso.

Perfil de Cliché 5: El Don Nadie

"¿Quién? ¿Yo?"

Nivel	Reserva de Combate						Beneficio
N1	D4	D4	D4	D8	D8	D8	-
N2	D4	D4	D6	D8	D8	D8	Nuevo Combo
N3	D4	D4	D8	D8	D8	D8	+1 a Característica
N4	D4	D4	D8	D8	D8	D10	Nuevo Combo
N5	D4	D4	D8	D8	D8	D12	+1 a Característica
N6	D4	D4	D8	D8	D8	D20	Nuevo Combo
N7	D4	D4	D8	D8	D10	D20	+1 a Característica
N8	D4	D4	D8	D8	D12	D20	Nuevo Combo
N9	D4	D6	D8	D8	D12	D20	+1 a Característica
N10	D4	D6	D8	D10	D12	D20	-

Modificadores las Características: +2 a Voluntad, -2 a Atractivo.

Bonificador a los Puntos de Salud por Nivel: +2

Concepto: Todo instituto está lleno de Don Nadies, alumnos mediocres que no destacan en nada, ni bueno ni malo. El Don Nadie pasa desapercibido por completo y pasa los días en las clases sin pena ni gloria. A veces les gustaría ser querido o incluso ser odiado, pero no se atreve nunca a destacar, por miedo o vergüenza.

Estilo de Lucha: El Don Nadie ha aprendido a canalizar toda la energía negativa que acumula en su interior de forma que pueda utilizar en su provecho en los combates. Además, su capacidad innata para evitar llamar la atención le ha permitido especializarse en ataques sorpresa y emboscadas.

Personalidad: Tímido, Depresivo, Nervioso.

Perfil de Cliché 6: El Tipo Duro

"¿Qué cojones quieres? ¿Quieres que te abra la garganta y te saque las amígdalas? ¿O que te parta todos los dedos de la mano? ¿O es que quieres que simplemente te patee el culo hasta el planeta del que viniste? Porque si sigues mirándome así vas a conseguir todo eso y más, capullo."

Nivel	Reserva de Combate						Beneficio
N1	D4	D4	D6	D6	D8	D8	-
N2	D4	D4	D6	D6	D8	D10	Nuevo Combo
N3	D4	D4	D6	D8	D8	D10	+1 a Característica
N4	D4	D4	D6	D8	D10	D10	Nuevo Combo
N5	D4	D4	D6	D8	D10	D12	+1 a Característica
N6	D4	D6	D6	D8	D10	D12	Nuevo Combo
N7	D4	D6	D8	D8	D10	D12	+1 a Característica
N8	D4	D6	D8	D10	D10	D12	Nuevo Combo
N9	D4	D6	D8	D10	D12	D12	+1 a Característica
N10	D4	D6	D8	D10	D12	D20	-

Modificadores las Características: +2 a Astucia, -2 a Voluntad.

Bonificador a los Puntos de Salud por Nivel: +2

Concepto: Sentado en la última fila de la clase, el Tipo Duro, con su paquete de cigarrillos y su pequeña navaja, desprecia a la sociedad y se enfrenta a la autoridad. Deja que sus ropas y su actitud hablen por él porque ya está muy ocupado burlándose del sistema. Su complicada infancia le ha enseñado que la violencia siempre es una solución y que si te muestras débil, la gente te pisa.

Estilo de Lucha: El estilo de lucha callejero es la especialidad del Tipo Duro, donde abundan los golpes bajos y los trucos sucios. Tampoco duda en utilizar armas de todo tipo. Normalmente, el estilo del Tipo Duro es una amalgama de todos los demás estilos, pero teñido de ruindad y bajeza.

Personalidad: Rebelde, Inconformista, Agresivo.



LISTADO DE COMBOS

Combos del Empollón

Teoría del Caos

[D4-D4-D8]

Hasta el final de la Ronda actual, por cada Punto de Daño que sufras puedes infligir otro punto de Daño a uno de tus Adversarios.

Impacto Cultural

[D10-D4-D8]

Puedes escoger el dado que usará uno de tus Adversarios en el próximo Golpe.

Proyectil Mágico

[D4-D10-D4]

Causas 2 Puntos de Daño a cualquier participante del Combate en el que estás implicado actualmente.

Bola de Fuego de Estallido Retardado

[D20-D4-D4]

Al final de la Ronda, todos tus Adversarios sufren 4 Puntos de Daño.

Combos del Deportista

Carga Legal

[D6-D6-D6]

Causas 2 Puntos de Daño a cualquiera de tus Adversarios.

Tiro del Águila

[D6-D6-D8]

Al principio de la siguiente Ronda puedes considerar que ya llevas dos Golpes con éxito consecutivos contra uno de tus Adversarios para efectos de cálculo de daño.

Medalla de Honor

[D10-D6-D8]

Ganas 1D4 Puntos de Salud.

Salto Rompenubes

[D8-D8-D10]

Puedes escoger el dado que usará uno de tus Adversarios en el próximo Golpe.

Combos del Grandullón

Martillo Pilón

[D4-D8-D6]

Causas 2 Puntos de Daño a cualquiera de tus Adversarios.

Piel de Rinoceronte

[D6-D8-D8]

Hasta el final de la Ronda no puedes recibir ningún Punto de Daño de un Adversario a tu elección.

Tres platos y el postre

[D4-D8-D10]

Para el próximo Golpe, puedes usar un D12 en lugar de cualquier dado que fueras a utilizar en dicho Golpe.

Bola de Demolición

[D10-D10-D8]

Causas 1D4 Puntos de Daño a uno de tus Adversarios.

Combos del Chico Popular

Amanecer de la Sonrisa Cegadora [D6-D6-D6]

Ganas 1D4 Puntos de Salud.

Tornado del Tigre [D6-D8-D8]

Para el próximo Golpe, puedes usar un D12 en lugar de cualquier dado que fueras a utilizar en dicho Golpe.

Maldición desde la Cima de la Colina [D8-D6-D6]

Para el próximo Golpe, puede obligar a uno de tus Adversarios a usar un D4 en lugar de cualquier dado que fuera a utilizar en dicho Golpe.

Onda de Popularidad [D8-D8-D8] ó [D8-D8-D10]

Causas 2 Puntos de Daño a uno de tus Adversarios.

Combos del Don Nadie

Bomba de Humo [D8-D4-D4]

Hasta el final de la Ronda no puedes recibir ningún Punto de Daño de un Adversario a tu elección.

Ráfaga del León [D12-D8-D4]

Puedes elegir sufrir 1 Punto de Daño para causar 4 Puntos de Daño a un Adversario a tu elección.

Muerte desde las Sombras [D8-D4-D20]

Hasta el final de la Ronda puedes elegir siempre el último el dado a utilizar en cada Golpe.

Ironía del Destino [D8-D4-D8]

Si sufres algún Punto de Daño en el siguiente Golpe puedes causar 2 Puntos de Daño a uno de tus Adversarios.

Combos del Tipo Duro

Navaja del Fuego Infernal [D4-D6-D8]

Causas 2 Puntos de Daño a uno de tus Adversarios.

Frase Lapidaria [D6-D10-D4]

Puedes escoger el dado que usará uno de tus Adversarios en el próximo Golpe.

Dentellada del Lobo Solitario [D4-D12-D8]

Para el próximo Golpe, antes de tirar los dados puedes no tirar tu dado y puedes jugar como si hubieras obtenido un 7 en este Golpe.

Cascanueces [D10-D8-D4]

Para el próximo Golpe, puede obligar a uno de tus Adversarios a usar un D4 en lugar de cualquier dado que fuera a utilizar en dicho Golpe.

Ahí estábamos todos.

Unidos por algo que al final nos iba a enfrentar y que ni siquiera conocíamos. Amy Chan era prácticamente una desconocida para todos nosotros y apenas sí sabíamos cada uno de nosotros un pequeño detalle insignificante sobre ella. Pero lo que era innegable era que, cada uno a su manera, todos estábamos perdidamente enamorados de la chica nueva del instituto.

Cada jugador debe apuntar en su ficha un pequeño detalle que su personaje sepa o haya descubierto sobre Amy Chan. Es importante que el detalle sea minúsculo y concreto que sólo sirva como punto de partida.

Ideas de ejemplo: Es morena. Tiene los ojos azules. Es muy flaca. Nunca sonríe. Siempre lleva una horquilla roja. Va a clases de piano. Su mochila tiene una chapa de Los Beatles. Las ardillas le asustan. Siempre la recogen en un viejo Nissan azul. En la primera clase suele quedarse dormida. Es ciega. Su mejor amiga se llama Diana. Si ve un perro tiene que acariciarlo. Odia las matemáticas. Lleva gafas.

Recuerdo perfectamente la primera misión (sí, les llamábamos así) que llevamos a cabo para Amy. Uno de los primeros días de Octubre, Sandra S. (Apellido completo desconocido) apareció ante nosotros llorando. Según nos contó, un matón del colegio al que llamaban "Ossobuco" le había robado la cartera donde llevaban el trabajo de Historia sobre la Segunda Guerra Mundial que Amy y ella habían terminado ayer. Sigo sin saber por qué nos pidió ayuda precisamente a nosotros, pero eso fue el comienzo de la gran historia de nuestra adolescencia.

El juego se divide en Sesiones, en las que los jugadores se encargarán de intentar conseguir que sus Héroe cumplan la Misión que les plantea el Narrador, siempre relacionada, de alguna manera, con Amy Chan.

Toda Misión tiene una estructura similar: comienza con un resumen de la situación y el objetivo a cumplir, continua con la exploración de una parte cerrada del instituto o los alrededores donde inevitablemente los Héroe se enfrentarán a enemigos y trampas ocultas y culmina con el enfrentamiento final con el jefe final. Tras esto, los Héroe supervivientes vuelven para recibir su recompensa.

Lo que nadie esperaba es que nuestro primer problema surgiría directamente allí, pues el profesor de Inglés ya había llegado a la clase y casi no teníamos tiempo para escabullirnos de allí. Afortunadamente, activamos nuestra modalidad de ninja y salimos todo de allí entre las sombras. Bueno, todos menos David, que decidió tropezar con una silla y armar un escándalo de narices. Afortunadamente, mientras el profesor y el resto de la clase le miraban con infinito desprecio, tuvo la brillante idea de fingir estar enfermo y el profesor le mandó a la enfermería. Al final, todo el grupo pudo salir al patio en busca del tal Ossobuco.

PRUEBAS SENCILLAS

Durante las Misiones, los Héroes se tendrán que enfrentar a dificultades y pruebas que el Narrador pondrá en su camino. Todas se resuelven de la misma forma:

- 1. El Narrador describe la Prueba y las consecuencias de lo que pasará tanto si se tiene éxito como si no*.*
- 2. El Héroe propone la Característica que utilizará para pasar la prueba. Si al Narrador no le parece adecuada, puede obligarle a utilizar otra Característica.*
- 3. El jugador del Héroe tira 1D20. Si saca un resultado igual o inferior a su Característica, supera la Prueba. Si no, la habrá fallado.*

**Es importante que el Narrador manifieste abiertamente si habrá consecuencias mecánicas, si se podrá repetir la Prueba en caso de fallar y cualquier duda que pudieran tener los jugadores.*

PRUEBAS CONJUNTAS

En este juego, los Héroes no suelen colaborar muy bien. Si dos o más Héroes intentan superar una misma Prueba, más de la mitad de los Héroes tendrán que tener éxito en su tirada para considerar que la Prueba ha sido superada. Si no, se considerará que todos los Héroes han fallado la Prueba.

Al salir al patio nos encontramos con la Banda de los Fumadores que siempre se saltaban las clases y les encantaba molestar a la gente. Claro, tuvimos que darles una paliza.

EL COMBATE

En cada Sesión los Héroe tendrán que participar en multitud de combates. Los combates se dividen en Rondas, y cada Ronda en seis Golpes. En cada Ronda, cada Héroe y Adversario tiene disponible los seis dados que estén listados en su Reserva de Combate.

En el primer Golpe, el combatiente con menor valor en Agilidad decide qué dado de su Reserva utilizará primero. Luego su contrincante elige su dado. A continuación ambos tiran el dado y comparan el resultado con la tabla 2-1, para ver el resultado de sus ataques.

El dado que acaban de utilizar ya no está disponible por el resto de la Ronda y tendrán que elegir de entre los cinco dados restantes.

En el segundo Golpe, el combatiente que eligió dado más tarde tiene que elegir ahora primero y su contrincante después. Se continúa alternativamente de esta forma hasta que uno de los combatientes es derrotado o se acaba la Ronda.

Si una Ronda acaba y ninguno de los combatientes ha sido derrotado, uno de los dos puede intentar rendirse, huir (con una Prueba de Agilidad) o detener el combate de alguna otra forma.

Tabla 2-1. Efecto de los golpes.

TU PUNTUACIÓN ES MENOR QUE LA DE TU CONTRINCANTE.

Prepárate para sufrir.

TU PUNTUACIÓN ES IGUAL A LA DE TU CONTRINCANTE.

Tablas. Nadie recibe daño y además cualquier Combo que estuviera en proceso queda cancelado.

TU PUNTUACIÓN ES MAYOR QUE LA DE TU CONTRINCANTE PERO NO EL DOBLE O SUPERIOR.

El agresor inflige 1 punto de daño más 1 adicional por cada Ronda anterior consecutiva en el que le haya causado daño previamente de forma ininterrumpida.

EQUIPOS

Cuando dos o más contrincantes se alían en un combate, cada uno de ellos elige y tira su dado simultáneamente en cada Ronda, pero sólo se contabiliza el que haya obtenido el resultado más alto. Si en alguna Ronda deben sufrir daño, será el Agresor el que decida quién pierde Puntos de Salud.

Cuando varios Adversarios de poca importancia se enfrentan a un mismo Héroe en un equipo siempre utilizan el mismo dado en cada Ronda.

DAÑO

Cada Punto de Daño que reciba un combatiente es un Punto de Salud que deberá restarse de sus Puntos de Salud. Si los Puntos de Salud de un Adversario llegan a cero, éste es derrotado. En el caso de un Héroe, si pierde todos sus Puntos de Salud, debe abandonar la Misión, ya sea porque está demasiado herido como para continuar o porque se ha dado cuenta de que no está realmente enamorado de Amy Chan. Sea como sea, el jugador debe abandonar la Misión.

CURACIÓN

Los Puntos de Salud sólo se recuperan al final de cada Misión o realizando determinados Combos. No hay posibilidad de curarse de otra manera a no ser que el Narrador decida lo contrario.

COMBOS

Los Héroes tienen a su disposición distintos Combos de golpes que podrán ir adquiriendo según suban de Nivel. Todo Combo tiene especificado una serie de tres dados. Si un Héroe ejecuta tres Golpes consecutivos en una misma Ronda que sean iguales a los del Combo (y en ninguna de las Rondas se han producido unas Tablas) el Combo se ejecutará automáticamente al final de la tercera Ronda. Aunque no es necesario declarar que se está ejecutando un Combo, no se puede aprovechar un mismo Golpe para más de un mismo Combo (por ejemplo, que el último dado de una serie de un Combo se aproveche como el primero dado de la serie de otro Combo).

Tras la pelea con los Fumadores, tuvimos que recorrer el patio trasero del instituto y superar una serie de obstáculos realmente terribles hasta que dimos con Osobucco.

Recuerdo su frente alta, su barriga gigantesca y su sonrisa torcida. Estaba intimidando a un pobre chaval que se veía que llegaba tarde a clase, mientras el resto de la banda se reía por detrás.

No sé de dónde salió toda esa testosterona, pero detrás de mí pude oír a uno de nosotros gritar: “¡Déjale en paz, aliento de mono! ¡Enfréntate a uno de tu tamaño!”.

Ninguno teníamos su tamaño, pero a pesar de eso le dimos una paliza a él y a su banda y conseguimos de su mochila el maldito trabajo de Amy y Sandra. Las heridas nos dolieron durante una semana, pero valió la pena.

Vaya si valió la pena.

FUMADOR

Adicto pendenciero.

VIG 10 AGI 13 VOL 8

AST 13 CUL 10 ATR 13

Puntos de Salud: 3

Reserva de Combate:

D4 D4 D6 D6 D8 D12

OSOBUCCO

Matón con aires de grandeza.

VIG 15 AGI 10 VOL 16

AST 8 CUL 6 ATR 8

Puntos de Salud: 16

Reserva de Combate:

D4 D6 D10 D10 D12 D12

Combo: **Cadena Negra*** (D12 D6 D4):

Uno de tus contrincantes debe usar su dado más bajo disponible hasta que acabe la Ronda.

PANDILLERO

Miembro oficial de la banda de Osobucco.

VIG 12 AGI 11 VOL 10

AST 8 CUL 8 ATR 11

Puntos de Salud: 4

Reserva de Combate:

D4 D4 D6 D6 D8 D10

* ¡Sí! Los Antagonistas también pueden tener Combos a su disposición

Cuando volvimos a clase con el trabajo de Historia, Sandra y Amy nos miraron. Sandra se puso a llorar mientras nos arrancó el trabajo de las manos y creo que farfulló algo sobre “gratitud eterna” y “devolvernos el favor con creces”. No estoy seguro. Amy nos miró y nos sonrió. A los seis. Ella nos sonrió a nosotros. Y eso nos dejó atontados para el resto del día. Así éramos nosotros.

EL FINAL DE LA MISIÓN

Si los Héroe cumplen con éxito una Misión, la etapa final es la recompensa. Es decisión final del Narrador escoger a quién decide recompensar Amy Chan y de qué manera, aunque normalmente serán gestos sutiles como una sonrisa, un abrazo o un sencillo “Gracias”.

EXPERIENCIA

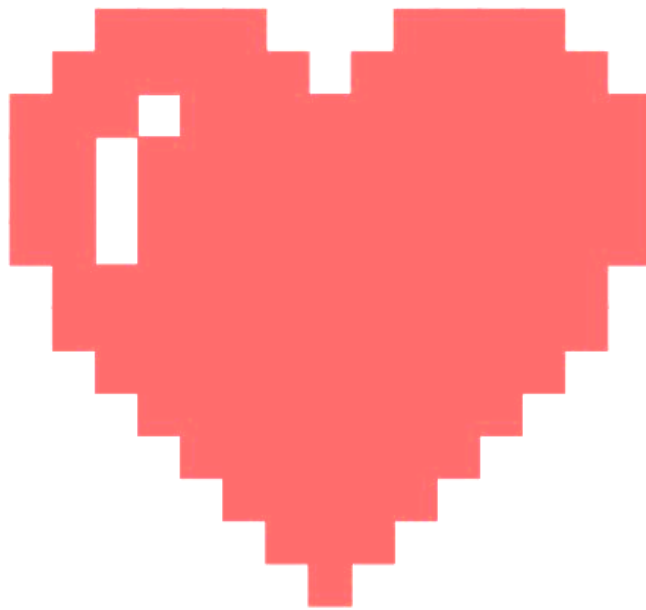
Con el tiempo, los Héroe se convertirán en mejores luchadores y mejores personas. Según vayan adquiriendo Puntos de Experiencia, los Héroe subirán de Nivel, tal y como indica el Contador de Experiencia de su ficha.

Cuando un Héroe sube de Nivel, su Reserva de Combate aumenta automáticamente, sus Puntos de Salud se incrementan y obtiene un nuevo Combo (a Niveles pares) o gana un +1 a una de sus Características a su elección (a Niveles impares). Además, puede escribir un detalle más sobre Amy Chan que nadie conocía antes.

Un Héroe gana un Punto de Experiencia cada vez que:

- *Participa en una Pelea.*
- *Inflige el golpe final a un Adversario poderoso con nombre propio.*
- *Termina una Misión.*
- *Es recompensado por Amy Chan.*

No te pierdas el próximo número de Cómo besé a Amy Chan, que incluirá un auténtico bestiario de la fauna que habita el instituto, el esperadísimo listado de Objetos Poderosos para hacer a tus Héroes y Adversarios aún más peligrosos, ¡y una Misión completamente jugable sin necesidad de preparación previa!



Cómo besé a Amy Chan

Nombre

Cliché

Descripción

Nivel

Puntos de Experiencia

○ ○ ○ **2** ○ ○ ○ ○ ○ **3** ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ **4** ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ **5** ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ **6** ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ **7** ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ **8** ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ **9** ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ **10**

Vigor

Agilidad

Voluntad

Astucia

Cultura

Atractivo

Reserva de Combate

Combos

Información sobre Amy Chan

Puntos de Salud

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----