

¿Qué es SHINGAMI?

Tú eres la muerte...

SHINIGAMI es un juego de rol sencillo en el que cada jugador es la muerte, o al menos un aprendiz de esta. Por ello, como tal, deberá matar a todo ser humano que se encuentre en su camino.

Objetivo del juego

Tu objetivo única y exclusivamente es matar y recolectar el mayor número posible de almas humanas. No importa cómo lo hagas, solo que cuantas más aniquiles, mejor. El resto de jugadores son tus rivales, ya que al final, solo uno podrá ganar.

¿Qué necesitas para jugar?

- Papel y lápiz
- Dos dados de diez caras de distinto color (2d10)
- Un dado de veinte caras (1d20)
- Un cronómetro
- Un Director de Juego (DJ)
- Un poco de imaginación (si es necesaria y retorcida mucho mejor)

NDA: Este juego contiene una ficha de personaje pero no es necesario utilizarla.

Ambientación

Estamos en pleno Siglo XXI. La humanidad ha evolucionado a lo largo del tiempo, inventando y desarrollando energías y tecnologías que cada día nos permiten vivir más cómodamente. Sin embargo, la muerte siempre ha estado presente en la historia, pero no solo de la raza humana, sino en la de todos los seres vivos, ya que tarde o temprano todos morimos... O quizá no. Todo dependerá de ti.

¿Qué pinto yo en todo esto?

Eres una persona normal que un día despierta con los poderes de un Shinigami y una misión que cumplir: exterminar al mayor número posible de seres humanos.

¿Qué es un Shinigami?

Un Shirigami es un Dios de la muerte que invita a todos los seres humanos a morir, o les induce sentimientos de querer hacerlo. Así se aplica en los conceptos de religión japonesa, en los clásicos, en la religión popular y en la cultura popular. También existen conceptos similares fuera de Japón.

Solo los Shinigami pueden alcanzar la inmortalidad, ya que la muerte no puede acabar consigo misma.

NA: En SHIMIGAMI no existen los cuadernos de muerte u objetos similares. Ellos exterminan a sus víctimas del modo tradicional.

El mundo de los Shinigami

Los Shinigami tienen su mundo, que a diferencia del nuestro, lo componen miles de hectáreas sin agua ni vegetación. También tienen unas reglas que deben cumplir, pero la más importante es que para mantener su inmortalidad, deben exterminar al menos un alma humana cada trece minutos. Si el Shinigami no lo hace en ese tiempo, se convierte en polvo y deja de existir.

Hay otras reglas que un Shinigami debe aceptar y obedecer para no perder su condición inmortal:

- Un Shinigami no puede matar a otro Shinigami.
- Un Shinigami no puede crear vínculos emocionales o de ningún tipo, ya sea con un ser vivo u otro Shinigami.
- Un Shinigami no puede meterse en los asuntos de otros de su especie.
- Un Shinigami puede viajar libremente entre el mundo humano y el mundo Shinigami.

Si se viola alguna de estas reglas, el Shinigami se convierte en polvo y desaparece para siempre.



Los Shinigami del manga de Death Note creado por Tsugumi Ōba

¿Por qué tenemos que matar?

Los jugadores no son Shingami, o al menos no de raza pura. Externamente ellos siguen siendo humanos, sin embargo, deben matar porque el Rey de los Shingami les ha elegido "aleatoriamente" para que uno de ellos forme parte de su reino y se convierta en un auténtico Shingami. Las razones poco importan, ya que solo lo logrará el que acabe con el mayor número de almas. Todos los demás dejarán de existir.

Reglas para los jugadores

A pesar de que los jugadores no son Shinigami en sí, se les aplica cada una de las reglas de estos. Es el precio a pagar por la inmortalidad.

Los personajes que controlan los jugadores son inmortales como lo sería un Shinigami, es decir, no pueden morir de ninguna manera. No obstante, eso no significa que no puedan recibir daño, no puedan ser atacados por armas o no sufran heridas por los golpes, ya que tienen cuerpos humanos. La diferencia es que esas heridas cicatrizarán en cuestión de segundos.

Orda: Se entiende que el jugador aunque sea humano, es un aprendiz de Shinigami. Por lo tanto se debe regir por las reglas de estos con todas sus consecuencias.

SHINIGAMI © 2015 - Copyright

SHINIGAMI © 2015 - Copyright

Muerte a las dinámicas sociales

Muerte al contenido

Muerte anunciada

Neutralizar el género

Muerte del amor

Escisión mental

Muerte a la dictadura

del master

Muerte del libro

Ahora tú eres la muerte



TWENTY

SHINIGAMI@2015
 Creador: Jesus Mesado
 Correccion: Sara Caceres

Y por último, toda alma erradicada por un Shingami no va al paraíso o al infierno, va a la Nada.

¿Cuándo acaba el juego?

Los Shillings tienen los llamados Juntos de Alivante. Estos puntos les permiten realizar con éxito ciertas acciones sin necesidad de realizar ninguna tirada de dados. Cada jugador posee tres puntos al principio de la partida. Los Juntos de Alivante también pueden ser empleados para cambiar una de las cartas negativas determinadas por el DJ derivada de una pipita. El máximo de Juntos de Alivante que el jugador puede tener es tres.

Puntos de Muerte

adiferencial.

La acción y como recompensa, se le otorga un punto de fluidez.

Esto representa que el jugador logra de manera magistral superar el contratiempo de la pifia, si se obtiene un resultado inferior a la meta.

El contratiempo de la pifia, se define como un resultado inferior a la meta.

definiendo por el D) que afectará negativamente al jugador en el futuro.

Esto, es una pifia. Esto último se resuelve con una consecuencia negativa, es un fallo, y si se superó a la meta y se obtuvo un número menor al del valor del atributo empleado. Si el jugador obtiene un número menor al del valor del atributo empleado, todos se realizan con 2470 y siempre habrá que superar las tiradas de dados que el D) pide a los jugadores.

Exito o fallo

Anteriormente se ha dicho que un Shingami debe estar al menos un alma cada tres minutos por seguir existente. No obstante, el Rey de los Shingami es caprichoso, por lo que no le basta con que sus aprendices tengan que seguir solo un alma en este tiempo. Los jugadores en el momento que creen su personaje, deberían hacer una tirada 1d20 y multiplicar el resultado obtenido por tres. Esto llevará al jugador a tener que extirpar entre tres y diecisiete sesenta almas en un periodo de tres minutos.

Atividades de Extermínio

Creación de personajes

A diferencia de otros juegos, partimos de la base de que en SHINRA/MFF los personajes son máquinas de hacer. Por supuesto, eso no implica que no sea necesario otorgarles ciertos valores a los atributos que estos poseen.

- Armas blancas/juego
- Combate cuerpo a cuerpo
- Intimidación
- Maquinar
- Percepción
- Sigilo

Estos valores se obtienen tirando 2d10 por cada atributo y se comparan entre el uno y el otro y se toma el valor un valor por debajo de uno. Todo resultado inferior a tres es un uno automáticamente.

Creación de personajes

Sistema de Juego

Sistema de Juego