



TACTICAL⊕

♥ WAIFU

SOIS ESTUDIANTES EN EL PRESTIGIOSO INSTITUTO FORT BENNING. Aprendéis tácticas avanzadas, corriendo a clase con una tostada en la boca, teniendo un poco de vida y aventuras. **SEMPAI**, el ídolo de clase, el más guapo e irreproachable de tus compañeros, ha sido secuestrado por una organización militar internacional desconocida. Tienes que recuperarlo a toda costa.

JUGADORES: crear PERSONAJES

#1 Elige una personalidad genérica para tu personaje usando tópicos de anime: Tsundere, Yandere, Dojikko, Yamato Nadeshiko, etc.

#2 Elige un exótico color para el cabello de tu personaje. Prueba verde, azul, rosa, blanco o mechas.

#3 Elige tu número, del 2 al 5. Uno alto significa que eres mejor en **TACTICAL** (tácticas, violencia, tiroteos, mantener la calma). Uno bajo significa que eres mejor en **WAIFU** (hablar, ser linda, engaño, seducción y tópicos anime)

#4 Dale a tu Waifu un nombre de colegiala japonesa, e intenta fingir que no lo tenías preparado.

Tienes: Un uniforme escolar (con un discreto chaleco antibalas), un arma personal ridículamente táctica, un teléfono plegable con una buena tarifa de datos, varias granadas, una linterna de alta potencia, y t a cualquier parte del mundo.

Objetivo del jugador: participar en un estúpido vagabundeo lleno de travesuras, aventuras, moe y risas.

Objetivo del personaje: elige uno o crea el tuyo: ganar el corazón de Sempai, conocer el

mundo, conocer gente interesante (y matarlos), obtener las mejores notas, descubrir el amor con tus compañeras de clase, o seguir siendo kawaii.

JUGADORES: crear a **SEMPAI**

Escoger como grupo dos de los atractivos rasgos de Sempai: Bien hablado, atlético, con talento musical, misterioso, buen sentido de la moda, mercenario de élite.

Además, elegir un defecto que todos negarán en público: torpe (¡No puedes dejarlo desatendido!), distraído (¡Se perderá!), pacifista (¡No se defenderá!), podría ser gay (¡O quizás no le gustéis ninguna!)

TIRA LOS DADOS

Cuando haces algo arriesgado, tira 1d6 para descubrir cómo va. añade + 1d si estás preparado y + 1d si eres un experto (el DJ te dice cuántos dados lanzar, analizando tu personaje y la situación). **Compara el resultado de cada dado con tu número.**

▼ Si usas **TACTICAL** (violencia, preparación), intentas obtener menos que tu número.

▲ Si usas **WAIFU** (encanto, apariencia), intentas obtener más que tu número.

0 Si ninguno de tus dados tiene éxito, sale mal. El DJ explica como las cosas empeoran.

1 Si obtienes un éxito, apenas lo logras. El DJ crea una complicación, daño o coste.

2 Si obtienes dos éxitos, lo haces bien. ¡Buen trabajo!

3 Si obtienes tres éxitos, ¡obtienes un éxito crítico! El DJ te dice qué efecto extra obtienes.

!! Si sacas tu número exactamente, tienes **OPERACIONES KAWAII**. Obtienes una visión especial de lo que está pasando, hazle una pregunta al DJ y te responderá honestamente. Algunas buenas preguntas: ¿Sabes que estamos aquí? ¿Quién es responsable de esto? ¿Está realmente muerto? ¿A dónde voy ahora? ¿Cómo puedo neutralizarlos sin matarlos? ¿Sempai se fijó en mí?

Puedes cambiar tu acción si quieres, y tirar otra vez.

AYUDA: si quieres ayudar a alguien más cuando tire, di cómo lo intentas hacer y tira. Si tienes éxito, le das + 1d.

DJ: crea una crisis

Tira o elije en las tablas a continuación.

Una amenaza...

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| 1. Ultra-nacionalistas rusos | 4. Un culto loco |
| 2. Extremistas islámicos | 5. Rebeldes comunistas |
| 3. Milicia de derecha | 6. Una unidad de SpecOps rival |

Quiere...

- | | |
|-------------------------|-----------------|
| 1. Secuestrar / Obtener | 4. Salvaguardar |
| 2. Matar / destruir | 5. Apoyar |
| 3. Robar | 6. Suprimir |

Los / El...

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1. Códigos nucleares | 4. Fort Knox |
| 2. POTUS / Presidente | 5. Un avión |
| 3. OVNI estrellado | 6. Edificio del gobierno |

Lo que hará...

- | | |
|-------------------------|------------------------------------|
| 1. Colapsar la economía | 4. Ilegalizar los mercenarios |
| 2. Daño a Sempai | 5. Matar a millones |
| 3. Destruir la libertad | 6. Exterminar a las águilas calvas |

DJ: Ejecuta el juego

Juega para descubrir cómo derrotan la amenaza. Introduce la amenaza con el secuestro de Sempai, revelando así la trama a los personajes cuando salieron a buscarlo.

Antes de la amenaza, muestra signos de qué está por suceder. Luego pregunta a los jugadores lo que hacen. "El insurgente levanta un AK-47. ¿Qué haces?" "El espía choca contra ti en la esquina y caes en una situación embarazosa y algo inapropiada ¿Qué haces?"

Pide una tirada cuando la situación sea incierta. No planifiques previamente los resultados: Deja caer las fichas donde encajen. Usa los fallos para impulsar la acción hacia adelante. La situación siempre cambia después de una tirada, para bien o para mal. Haz preguntas y aprovecha las respuestas. "¿Alguno de ustedes se ha encontrado con estos terroristas antes?" "¿Dónde?" "¿Que pasó?"

